



le Scriptorium

présente :
des règles pour
Mastercraft



RÈGLES DE CRÉATION

RÈGLES NON-OFFICIELLES DE CRÉATION DE CLASSES POUR MASTERCRAFT/SPYCRAFT



DES RÈGLES POUR MASTERCRAFT & SPYCRAFT

Idée originale : Mister Andersen

Disponible sur : www.crafty-games.com

Traduction, adaptation et mise en page : Aegis

Illustrations : Ben McSweeney / inkthinker.deviantart.com

AVANT-PROPOS

Vous vous trouvez un peu limité devant les douze classes de base de *Fantasy Craft* et ses six classes d'expert ? Vous avez envie de vous créer un catalogue (qui a dix Codex ?) de classes d'expert correspondant à un thème, à votre univers ? Vous vous demandez à quoi diable peuvent bien ressembler ces fameuses classes de maître dont vous n'avez encore jamais vu la couleur ? Vous vous posez peu ou prou les mêmes questions avec *Spycraft 2.0*, après avoir vu quelques exemples alléchants ?

Ce guide est fait pour vous ! Il détaille les règles de création des trois types de classe du jeu : les classes de base, génériques au possible, illustrant un concept général et personnalisées par des aptitudes au choix, les dons et les origines du personnage ; les classes d'expert, plus spécialisées, permettant au personnage de suivre une carrière peu commune ; les classes de maître enfin, réservées à l'élite, qui permettent aux véritables héros de devenir des parangons de leur race ou de leurs idéaux.

CLASSES DE BASE

Vitalité et compétences

Vitalité d'une part, compétences de classe et points de compétence d'autre part, sont inversement liés. Choisissez une combinaison parmi celles proposées ci-dessous.

- $d12 + \text{mod.}$ Con points de Vitalité par niveau = 8 compétences de classe = $4 + \text{mod.}$ Int points de compétence par niveau.
- $9 + \text{mod.}$ Con points de Vitalité par niveau = 10 compétences de classe = $6 + \text{mod.}$ Int points de compétence par niveau.
- $6 + \text{mod.}$ Con points de Vitalité par niveau = 12 compétences de classe = $8 + \text{mod.}$ Int points de compétence par niveau.

Les personnages disposent également de 2 compétences d'Origine qui s'ajoutent à leur liste de compétences de classe.

Dans *Spycraft 2.0*, les personnages ne disposent pas de compétences d'Origine et ces combinaisons deviennent :

- $d12 + \text{mod.}$ Con points de Vitalité par niveau = 9 compétences de classe = $4 + \text{mod.}$ Int points de compétence par niveau.

- $d10 + \text{mod.}$ Con points de Vitalité par niveau = 12 compétences de classe = $6 + \text{mod.}$ Int points de compétence par niveau.
- $d8 + \text{mod.}$ Con points de Vitalité par niveau = 15 compétences de classe = $8 + \text{mod.}$ Int points de compétence par niveau.

EXCEPTIONS

Certaines classes comme le Prêtre possèdent des compétences d'Alignement, pour un total de 4, ce qui réduit leur nombre de compétences de classe d'autant. Dans *Spycraft 2.0*, le Directeur peut faire de même, mais avec l'avantage du choix.

Maniements

Une classe de base confère entre 2 et 6 maniements d'armes en début de carrière. Le nombre exact est dérivé de la somme deux sources : la Vitalité et le Bonus de Base à l'Attaque.

- BBA ou Vitalité élevée = 3 maniements
- BBA ou Vitalité moyenne = 2 maniements
- BBA ou Vitalité faible = 1 maniement

Bonus fonction du niveau

Chaque classe dispose de 8 bonus qui progressent avec le niveau : le BBA, les Réflexes, la Vigueur, la Volonté, la Défense, l'Initiative, le Style de vie (ou la Richesse dans *Spycraft 2.0*) et la Légende (ou l'Équipement dans *Spycraft 2.0*). Certaines classes, comme le Mage, possèdent une 9^e progression, qui leur confèrent des points de sorts ou une autre forme de pouvoir.

Vous disposez de 8 points de conception à répartir entre ces 8 ou 9 bonus professionnels, chacun ayant un coût de 0, 1 ou 2 points.

- 2 points = progression rapide.
- 1 point = progression moyenne.
- 0 point = progression lente.

NOTE DE TRADUCTION

Il va de soi que tous ces bonus n'ont pas une importance égale. BBA, Défense et Style de vie ont notamment tendance à se révéler plus souvent utiles en jeu que les autres. Aussi, veillez à ne pas excéder 4 points dans ces trois bonus combinés, et à ne pas descendre sous les 2 points, à moins que la classe soit un lanceur de sorts.

Vous pouvez déterminer les progressions de chacun de ces bonus dans les livres de base de *Spycraft 2.0* et *Fantasy Craft* (ou le [wiki](#) de *Crafty Games*) en comparant les classes de base présentes. Attention, certaines progressions sont différentes d'un jeu à l'autre.

Aptitudes de classe

Les aptitudes de toute classe de base sont construites selon un squelette récurrent.

1. A. Spéciale.
2. B1.
3. C1.
4. D1.
5. C2.
6. E1.
7. C3.
8. D2.
9. C4, E2.
10. F1.
11. B2, C5.
12. D3, E3.
13. C6.
14. H.
15. C7, E4.
16. D4.
17. C8.
18. E5.
19. B3, C9.
20. D5, F2.

APTITUDES À CHOIX MULTIPLES

Certaines aptitudes, telles que la *polyvalence* du Sage, permettent aux joueurs de personnaliser l'évolution de leur personnage et sont généralement situées en E. Parfois, on les retrouve en D (ce qui, dans le cas du Sage, peut permettre au joueur de choisir pour une fois une aptitude ne profitant qu'à son personnage). Plus rarement, vous pouvez utiliser une progression en C 'pairs' ou C 'impairs', mais ceci risque de poser problème quant à l'équilibre des options qui seront proposées.

Puisqu'on parle de *polyvalence*...

RESTRICTIONS

Vous avez un choix immense pour la création et la progression d'aptitudes, mais certaines ne peuvent correspondre qu'à certains emplacements. Par exemple, *esquive instinctive* ne peut apparaître avant

le niveau 4, ni occuper un emplacement présentant moins de 4 niveaux entre chaque itération.

De la même façon, réfléchissez-y à deux fois avant d'utiliser *polyvalence* dans une classe de base. Tout d'abord, parce que cela revient à marcher sur les plates-bandes du Sage/Directeur. Ensuite, parce qu'elle ne permet pas d'accéder à une aptitude avant que la classe concernée y ait elle-même accès. Par exemple, si le Sage disposait de *polyvalence* comme une aptitude de niveau 3, elle ne lui permettrait pas d'acquérir *esquive instinctive I*, qui apparaît pour la première fois au niveau 4.

L'APOTHÉOSE

L'aptitude de niveau 14 est fondamentalement l'accomplissement suprême du concept d'une classe. C'est pourquoi, vous ne devez *jamais et en aucun cas* 'voler' l'apothéose d'une autre classe. Réfléchissez attentivement avant de créer la vôtre !

CLASSES D'EXPERT (CdE)

Conditions

Celles-ci se résument en une formule de valeurs et d'options à remplir : jetez un œil à quelques exemples officiels pour voir les combinaisons possibles. Toute option de personnage peut être une condition valide : dons, race, rangs de compétence, bonus de sauvegarde, intérêts, etc. sont tous de bons choix. Une aptitude d'origine ou de classe peut aussi faire l'affaire, si elle correspond réellement au concept de la classe et ne se montre pas trop restrictive.

Par exemple, *ennemi juré* n'est pour l'instant disponible que via la Spécialité Rôdeur et est par conséquent trop restrictive pour une CdE. *Esquive instinctive*, au contraire, est conférée par suffisamment de classes pour être considérée comme une condition valide, bien qu'inhabituelle.

Voici une bonne règle 'au pif' pour déterminer vos conditions : si un personnage souhaitant entrer dans la CdE devrait être dingue pour ne pas prendre l'option considérée, alors elle fera une bonne condition. Si en plus vous parvenez à bâtir les effets de votre CdE sur ce prérequis, c'est encore mieux !



Vitalité et compétences

Comme pour les classes de base.

Maniements

Les CdE ne confèrent pas de maniement d'arme automatique ; ces derniers peuvent toutefois être obtenus via des aptitudes de classe.

Bonus fonction du niveau

Comme pour les classes de base.

Aptitudes de classe

Les aptitudes de toute CdE sont construites selon un squelette récurrent.

1. A. Spéciale.
2. B1.
3. C1.
4. D1. E.
5. C2.
6. F.
7. B2. C3.
8. D2. G.
9. C4.
10. H.

APTITUDES À CHOIX

MULTIPLES

Ces aptitudes fonctionnent suivant le même principe que pour les classes de base. Les emplacements B, ou E et G sont de bons choix.

RESTRICTIONS

Là encore, comme pour les classes de base.

L'APOTHÉOSE

L'aptitude de niveau 10 est le pendant de l'aptitude de niveau 14 d'une classe de base en terme de puissance et de style. En comparaison, elle peut toutefois être un peu plus spécifique.

CLASSES DE MAÎTRE (CdM)

Conditions

Essentiellement comme les classes d'expert. Toutefois, comme un personnage ne peut accéder à ces classes avant le niveau 10, les conditions peuvent être un peu plus ardues à remplir.

Alors que les classes de base et la plupart des classes d'expert sont génériques, les classes de maître sont toujours spécifiques à un monde de campagne et sont généralement utilisées pour représenter l'idéal d'un concept (tel que le paragon légendaire d'une race, comme on en trouve dans la série *Origin of the Species*) ou d'une organisation (comme le Centurion de *World on Fire*).

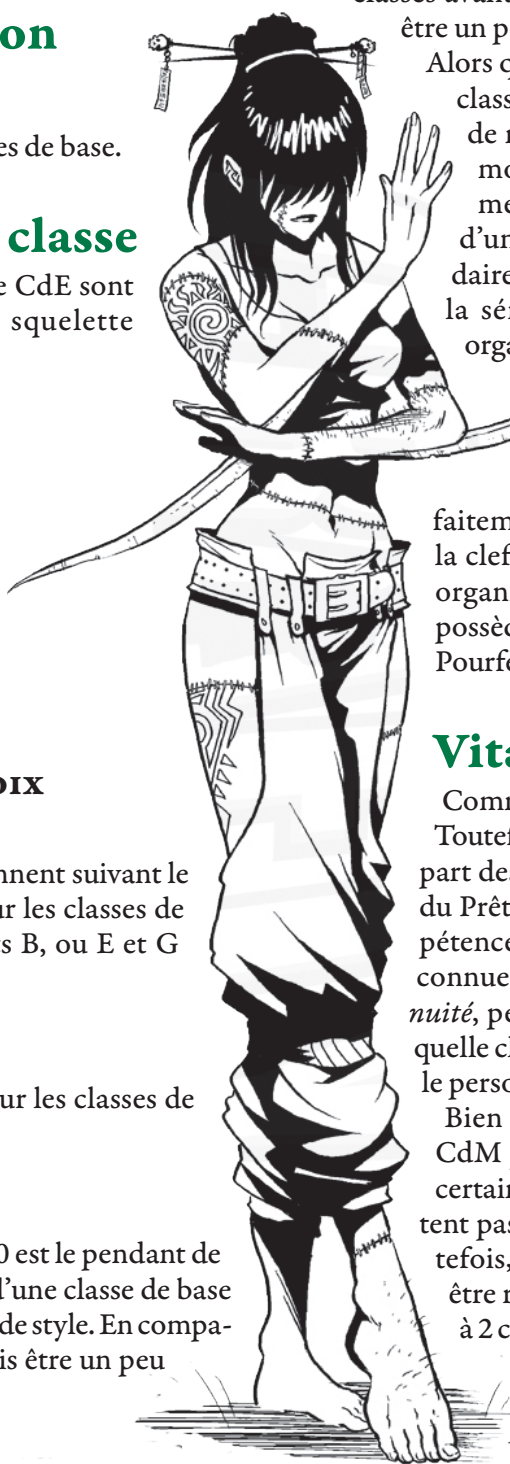
Des aptitudes de Talents ou de Spécialités deviennent ainsi des conditions d'entrée parfaitement légitimes : *ennemi juré* peut être la clef de voûte d'une CdM associée à une organisation d'elfes xénophobes, lesquels posséderont sans doute quelques niveaux de Pourfendeur de monstres par ailleurs.

Vitalité et compétences

Comme pour les classes de base.

Toutefois, les listes de compétences de la plupart des CdM de *Spycraft* font penser à celle du Prêtre/Directeur. Elles possèdent 3 compétences en moins, mais ces deux dernières, connues sur le nom de *compétences de continuité*, peuvent être choisies parmi n'importe quelle classe de base ou d'expert dans laquelle le personnage possède au moins 1 niveau.

Bien qu'il n'existe officiellement aucune CdM pour *Fantasy Craft* pour le moment, certains exemples de Scott Gearin ne présentent pas de compétences de continuité. Toutefois, de la même source, le concept peut être réutilisé à *Fantasy Craft*, en le limitant à 2 compétences de continuité, à cause des compétences d'origine.



Maniements

Comme pour les CdE.

Bonus fonction du niveau

Comme pour les classes de base.

Aptitudes de classe

Les aptitudes de toute CdM sont construites selon un squelette récurrent. Les CdM ne confèrent aucune aptitude spéciale.

1. A. B1.
2. C.
3. D.
4. B2. E.
5. F.

APTITUDES À CHOIX MULTIPLES

Ces aptitudes sont généralement absentes des CdM. Au mieux, vous pouvez en glisser une seule à l'emplacement D.

RESTRICTIONS

Comme pour les classes de base. Compte tenu du Niveau de Carrière auquel les personnages pourront prétendre à cette classe, les aptitudes conférées peuvent être plus puissantes que les premières aptitudes des classes de base ou d'expert.

L'APOTHÉOSE

L'aptitude de niveau 5 est le pendant de l'aptitude de niveau 14 d'une classe de base en terme de puissance et de style, mais est généralement beaucoup plus spécifique. Notez que, même si cela peut être le second 'super-pouvoir' d'un même personnage, il ne l'atteindre qu'au niveau 19 !

REMARQUES

Quelques mots de sagesse recueillis de la bouche de Scott Gearin sur les forums d'AEG.

Pour les classe de base et d'expert, les aptitudes A peuvent être combinées avec les C : le Soldat en est un parfait exemple. De la même façon, les emplacements E et G des CdE sont souvent fusionnés. De plus, comme mentionné plus tôt, les aptitudes C peuvent être divisées en C 'pairs' et C 'impairs' : jetez un œil à l'Espion pour un exemple.

Pour les CdE, il est bon que les aptitudes D profitent d'une façon ou d'une autre à tout le groupe : même si chaque personnage doit briller dans son domaine, il doit aussi pouvoir montrer l'exemple à ses compagnons moins versés dans son art.

D'autres réflexions à prendre en compte :

1. Est-ce que vous envisageriez de prendre *tous* les niveaux de cette classe ? Si oui, bien !
2. Est-ce que cette classe possède une aptitude qui pourrait inciter au 'dipping' (je prends un ou deux niveaux juste pour une aptitude qui roxxe puis je laisse tomber) ? Si oui, pas bien !
3. Est-ce qu'un joueur y réfléchira à deux fois avant de renoncer à cette aptitude spéciale ? Si oui, bien !
4. Est-ce que, d'une façon ou d'une autre, cette aptitude pourrait se combiner avec autre chose et risquer de déséquilibrer *fortement* le jeu ? Si oui, pas bien !

Pour les classes de base, les emplacements 2/11/19 et 10/20 ont tendance à conférer d'importants bonus (typiquement, +2 à une caractéristique, +1 à deux, ou +1 à une et un autre avantage). De leur côté, les emplacements 6/9/12/15/18 confèrent +1 lorsqu'ils sont utilisés pour bonifier une caractéristique. Le Négociateur est un cas à part, à cause du niveau conférant un bonus de +1. Il démarre plus tôt que les autres, mais est limité à un total de +4.

Parmi les CdE, l'emplacement D (4/8, pouvant conférer un bonus de +1) est similaire aux emplacements 4/8/12/16/20 ou 6/9/12/15/18 des classes de base. L'emplacement F (6) est équivalent à la série des 2/11/19 et, s'il confère un bonus de caractéristique, ce devrait être un gros bonus. Le Provocateur est un peu bizarre, car au lieu de recevoir un bonus de caractéristique à l'emplacement D, il le reçoit via l'emplacement unique E des CdE. C'est inhabituel, mais pas dérangeant outre mesure.

NOTE DE TRADUCTION

Arrivé à ce point, rappelez-vous que ce guide n'a pas pour objectif de vous expliquer comment créer une classe équilibrée. Il vous décortique juste la structure des classes telles qu'elles sont traditionnellement conçues dans *Mastercraft* ou *Spycraft*.

Ne vous formalisez pas si quelque chose vous déplait ! Ce guide est purement optionnel et propose de calquer vos créations sur les classes existantes, mais ce n'est en aucun cas une obligation. Faites avant tout comme il vous plait.

