



ANGE DE LA MORT

PAR SCOTT GEARIN

Introduction

Cet article présente l'Ange de la Mort, une classe d'expert pour *Fantasy Craft* développée par Scott 'Morgenstern' Gearin et fortement inspirée du manga *Bleach*. Vous pouvez retrouver la version originale [sur le forum de Crafty Games](#).

Traduction : Aegis

ANGE DE LA MORT

Rôle au sein du groupe : Combattant. Les Anges de la Mort sont de redoutables combattants, dominant leurs ennemis grâce à leur maîtrise du sabre et leur magie mystique. Quelques-uns préfèrent faire office de protecteurs, mais se montrent tout aussi meurtriers lorsqu'on les provoque.



Attributs de classe

Conditions : Spécialisation Tranchant, 4 rangs en Athlétisme, Maîtrise de l'épée I

Caractéristiques privilégiées : Force, Charisme

Lanceur de sorts. Chaque Niveau dans cette classe augmente le Niveau de Lanceur du personnage de 1.

Compétences de classe : Acrobaties, Athlétisme, Détection, Détermination, Diplomatie, Équitation, Intimidation, Médecine, Psychologie, Tactiques

Points de compétence : 6 + mod Int par niveau

Vitalité : 9 + mod Con par niveau

Aptitude spéciale

Esprit guerrier : Le personnage obtient 1 Adrenaline au début de chaque combat au cours d'une scène normale, et 2 Adrenaline au début de chaque combat au cours d'un climax.

Aptitudes de classe

Zanpaku-to : Au Niveau 1, le personnage peut matérialiser son esprit guerrier en une arme semi-physique : le 'zanpaku-to'. Il peut invoquer ou faire disparaître son arme à volonté par une action d'Utiliser un objet. Le zanpaku-to a les mêmes caractéristiques qu'un katana (*voir Fantasy Craft, page 179*).

Tant que le personnage tient son zanpaku-to, il obtient 1 Adrenaline à chaque fois qu'il est touché par un ennemi spécial. S'il subit une blessure critique plus grave que la condition *sanguinolent*, il peut choisir de sacrifier son zanpaku-to à la place, brisant l'arme pour une durée égale à la période normalement requise pour récupérer de la blessure critique. Si le zanpaku-to est détruit par tout autre moyen, le personnage peut le réparer en le faisant disparaître puis en l'invoquant normalement.

Shikai ! : Au Niveau 2, choisissez une arme de corps à corps à 1 ou 2 mains, jusqu'à +100% d'améliorations à lui apporter et un sort de Niveau 3 ou moins sans coût de préparation ni conditions particulières (comme l'accomplissement d'une quête pour Souhait I). Par une action complexe, le personnage peut dépenser 5 Adrenaline pour 'libérer'



la 'forme shikai' de son zanpaku-to, révélant alors les capacités uniques de son arme. Sous forme shikai, le zanpaku-to adopte les caractéristiques choisies et le personnage peut lancer le sort lié comme un Prêtre en dépensant de l'Adrénaline à hauteur du Niveau du sort + 1. Le zanpaku-to revient à sa forme normale à la fin de la scène.

Secrets des 13 Clans : Malgré une formation de base commune, les anges de la mort recourent à diverses techniques pour atteindre leurs objectifs. Aux Niveaux 3, 5, 7 et 9, choisissez une des aptitudes suivantes. Chaque aptitude ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

- **Assurance** : La caractéristique la plus faible du personnage augmente de 2.
- **Attaque sournoise** : Le personnage inflige 1 dé supplémentaire de dégâts d'attaque sournoise.
- **Lame gardienne** : Une fois par aventure, lorsque le personnage encaisse des dégâts qui réduisent ses blessures à moins de 0, il peut choisir de sacrifier son zanpaku-to à la place et annuler les dégâts. Il ne pourra alors plus l'invoquer jusqu'à la fin de l'aventure.
- **Cercle de pouvoir I** : Le personnage peut lancer les sorts de Niveau 1 et inférieur qu'il connaît. Vous ne pouvez choisir cette aptitude que si le personnage dispose de rangs dans la compétence Incantation.
- **Excellence** : La caractéristique la plus élevée du personnage augmente de 1.
- **Invocation shinkai** : Le personnage peut invoquer son zanpaku-to directement sous sa forme shinkai.
- **Maître du Kido** : Le personnage peut acquérir des rangs dans la compétence Incantation, apprendre des sorts de Gloire, de Refuge et des Sceaux, et lancer les sorts de Niveau 0

qu'il connaît. De plus, lorsqu'il échoue à un jet d'Incantation pour lancer un sort d'une de ces Disciplines, il ne dépense aucun point de sort. S'il possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, le personnage obtient un don d'Incantation à la place.

- **Promotion** : Le Renom Héroïque ou Militaire du personnage augmente de 1.

Don supplémentaire : Au Niveaux 4 et 8, le personnage obtient un don de Corps à corps ou Secret supplémentaire.

Esquive instinctive I : Les sens du personnage sont aux aguets et le préviennent de tout danger. Au Niveau 4, il conserve son bonus de Dextérité à la Défense (le cas échéant) même *pris au dépourvu*.

Esquive instinctive II : Au Niveau 8, le personnage n'est jamais *pris en tenaille*.

Expertise : Au Niveau 6, choisissez : Acrobaties, Athlétisme, Détection, Détermination, Diplomatie, Équitation, Intimidation, Médecine, Psychologie ou Tactiques. Faire 10 avec cette compétence ne prend pas deux fois plus de temps et faire 20 ne prend que dix fois plus de temps.

Soie et acier : Leur vitesse, leur vigueur et leur maîtrise rendent les anges de la mort incroyablement difficiles à tuer. Au Niveau 7, si le personnage dispose de 4 Adrénaline ou plus, ses adversaires ne peuvent lui infliger de coup critique.

Bankai ! : Au Niveau 10, choisissez un sort de Niveau 7 ou moins sans coût de préparation ni conditions particulières. Si la lame du personnage est sous forme shikai, par une action complexe, il peut dépenser 5 Adrénaline pour libérer sa 'forme bankai'. Tant que le zanpaku-to est sous forme bankai, le personnage peut lancer le sort choisi comme un Prêtre en dépensant 5 Adrénaline. Le zanpaku-to revient à sa forme normale à la fin de la scène.

TABLE 1 : L'ANGE DE LA MORT

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	PS	Aptitudes
1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+0	+0	1	Esprit guerrier, zanpaku-to
2	+2	+2	+2	+2	+1	+1	+0	+1	2	Shikai !
3	+3	+2	+2	+2	+2	+2	+1	+1	3	Secrets des 13 Clans
4	+4	+2	+2	+2	+2	+2	+1	+1	4	Don supplémentaire, esquive instinctive I
5	+5	+3	+3	+3	+3	+3	+1	+1	5	Secrets des 13 Clans
6	+6	+3	+3	+3	+4	+4	+2	+2	6	Expertise
7	+7	+4	+4	+4	+4	+4	+2	+2	7	Secrets des 13 Clans, soie et acier
8	+8	+4	+4	+4	+5	+5	+2	+2	8	Don supplémentaire, esquive instinctive II
9	+9	+4	+4	+4	+5	+5	+3	+2	9	Secrets des 13 Clans
10	+10	+5	+5	+5	+6	+6	+3	+3	10	Bankai !