



le Scriptorium

présente :
une règle pour
Fantasy Craft



GUIDE DES ORIGINES

GUIDE NON-OFFICIEL DE CRÉATION D'ORIGINES POUR FANTASY CRAFT



Image par Ben Mc Sweeney © Crafty Games

UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR FANTASY CRAFT

Version originale : Blankbeard & Morgenstern

Traduction et mise à jour : Aegis

Corrections : Oronard al Vanis

Illustrations : Ben McSweeney (inkthinker.deviantart.com)

Introduction

Ceci est un guide non-exhaustif d'aide à la création de nouvelles Origines pour *Fantasy Craft*. Si vous souhaitez convertir votre race préférée ou si vous avez tout simplement envie d'inventer de nouveaux Talents et Spécialités, suivez le guide !

Mes remerciements aux nombreux bricoleurs qui ont proposé certaines des nouvelles aptitudes non-officielles intégrées ici.

Note : Tous les éléments marqués d'un astérisque (*) dans ce document sont des ajouts non-officiels, à employer avec (à peine plus de) précaution.

Les Bases

Les Origines sont toutes créées à partir d'un total de 7 "points de création" à investir dans les statistiques, avantages et handicaps de votre choix. Chaque aptitude a un coût en points de création, allant généralement de +4 à -2.

Les Races et Talents renseignent *toujours* la Taille, les modificateurs de caractéristiques et la Vitesse du personnage. Ils ont aussi leur propre liste d'avantages/handicaps possibles.

Les Spécialités confèrent *toujours* un don supplémentaire au personnage. Elles ont aussi leur propre liste d'avantages/handicaps possibles, distincte de celle des Races et Talents.

Certaines aptitudes apparaissent en doublon sur les deux listes. D'autres n'apparaissent que dans

l'une d'entre elles afin d'éviter les combinaisons improbables. Les Spécialités peuvent présenter de légers ajustements de caractéristiques, mais ceux-ci doivent être limités et coûteux par rapport à ceux des Races et Talents. Pareillement, les Races et Talents peuvent conférer un don supplémentaire, mais son coût en points de création est plus élevé que pour celui d'une Spécialité.

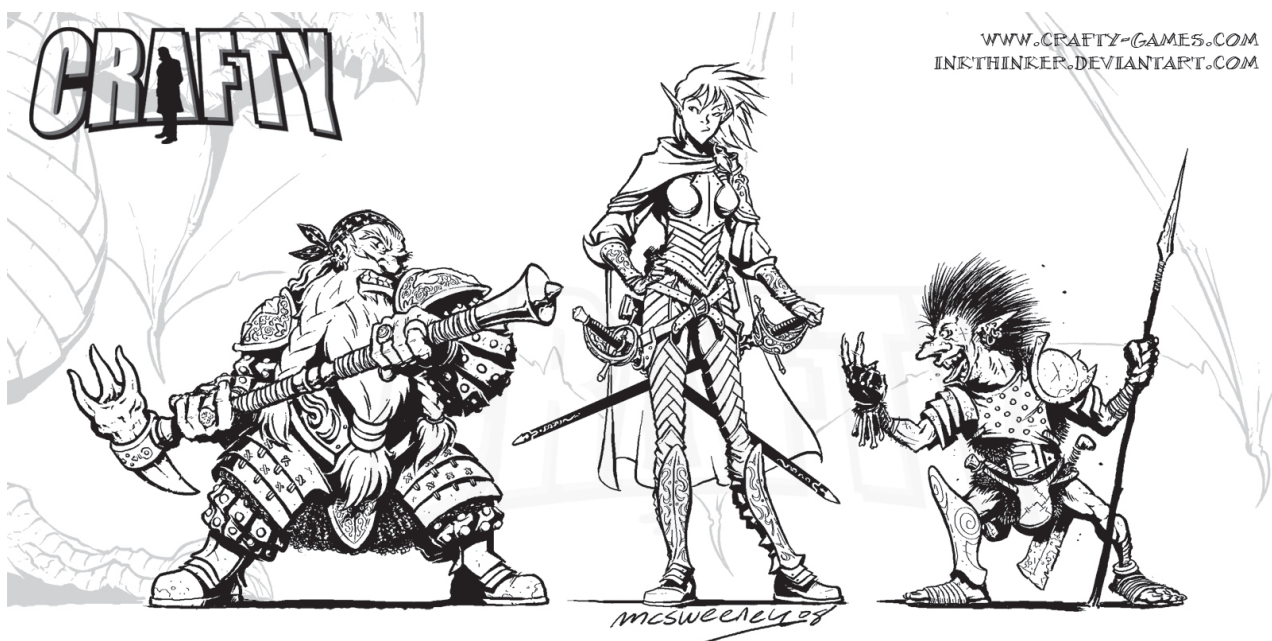
Les Origines peuvent présenter des restrictions. Celles-ci n'ont aucune valeur en points de création et ne servent qu'à associer l'Origine à une option de jeu (comme une option de campagne) ou à allier aux mieux les règles à l'univers de jeu.

CONSEILS

Une Origine complète et équilibrée totalise *toujours* 7 points de création.

Faites simple ! Utilisez aussi peu d'aptitudes que possible pour convoier un concept. Les Origines constituent l'un des éléments techniques les plus complexes d'une fiche de personnage : chaque aptitude que vous ajouterez sera une chose de plus dont le joueur devra garder trace.

Si une Origine doit comprendre des désavantages, choisissez-les avant les avantages : ainsi, vous ne le ferez que s'ils correspondent vraiment au concept que vous avez en tête. Ajouter plus de 1 point de désavantages simplement pour compenser un excès d'avantages est un mauvais calcul. Tentez plutôt de réduire le nombre de ces derniers.



RACES ET TALENTS

Les Races et Talents renseignent toujours la Taille, le Type, la Vitesse et les modificateurs de caractéristiques, même s'il n'y en a aucun. Les aptitudes sont listées par coût puis ordre alphabétique.

CONSEIL

Les options utilisées pour les Talents humains sont généralement plus limités que celles des Races. Évitez d'introduire des Talents avec des modificateurs de caractéristiques plus importants que +2 ou -2. De même, le déplacement des humains devrait être limité à une vitesse au sol inférieure à 12 m.

Type, Taille et Vitesse

-2 POINTS

- Bête

-0.5 POINT

- Vitesse 6 m

0 POINT

- Vitesse 9 m
- Fée
- Humanoïde
- Taille Moyenne, Allonge 1
- Petite Taille, Allonge 1

1 POINT

- Extérieur *
- Vitesse 12 m
- Grande Taille, Allonge 1

2 POINTS

- Vitesse 15 m
- Vitesse en vol ailé 12 m
- Vase
- Grande Taille, Allonge 2

2.5 POINTS

- Vitesse en vol ailé 15 m

3 POINTS

- Horreur *
- Plante

5 POINTS

- Esprit *
- Vase *

8 POINTS

- Créature artificielle *
- Élémentaire *
- Mort-vivant *

Caractéristiques

-1 POINT

- -2 carac A

0 POINT

- Aucun modificateur
- +2 carac A, -4 carac B
- +2 carac A, -2 carac B, -2 carac C
- +2 carac la plus faible, puis -2 carac la plus élevée

0.5 POINT

- +1 carac A, -1 carac B
- +2 à la carac la plus faible entre A ou B, -2 carac C
- +1 carac A, +1 carac B, -2 carac B

1 POINT

- +1 à la carac la plus faible
- +1 à la carac la plus faible entre A ou B
- +1 carac A
- +2 carac A, -2 carac B
- +1 carac A, +1 carac B, -1 carac C
- +3 à la carac la plus faible entre A ou B, -3 carac C

1.5 POINT

- +1 à la carac la plus faible, puis +1 à la carac la plus faible
- +2 à la carac la plus faible
- +4 carac A, -6 carac B

2 POINTS

- +1 à la carac la plus élevée, puis +1 à la carac la plus faible
- +1 à la carac la plus faible, puis +1 à la carac la plus faible, puis +1 à la carac la plus faible



- +2 à la carac la plus faible entre A ou B
- +1 carac A, +1 carac B
- +2 carac A, +2 carac B, -4 carac C
- +3 carac A, -3 carac B
- +3 carac A, -1 carac B, -1 carac C, -1 carac D
- +4 carac A, -2 carac B, -2 carac C, -2 carac D
- +2 carac A, +2 carac B, -2 carac C, -2 carac D
- +3 à la carac la plus faible entre A ou B, -1 carac C

2.5 POINTS

- +2 carac A
- +3 à la carac la plus faible
- +6 à la carac la plus faible entre A ou B, -4 carac C, -4 carac D
- +4 carac A, -4 carac B

3.0 POINTS

- +1 carac A, +1 carac B, +1 carac C
- +3 à la carac la plus faible entre A ou B
- +3 carac A, -1 carac B
- +4 à la carac la plus faible entre A ou B, -2 carac C
- +4 carac A, -2 carac B, -2 carac C
- +2 carac A, +2 carac B, -2 carac C
- +2 carac A, +2 carac B, +2 carac C, -2 carac D, -2 carac E, -2 carac F

3.5 POINTS

- +3 carac A, +3 carac B, -3 carac C, -3 carac D
- +4 carac A, -2 carac B
- +5 carac A, -5 carac C
- +6 carac A, -4 carac B, -4 carac C
- +2 carac A, +2 carac B, +2 carac C, -2 carac D, -2 carac E

4.0 POINTS

- +1 carac A, +1 carac B, +1 carac C, +1 carac D
- +3 carac A
- +4 à la carac la plus faible entre A ou B
- +2 carac A, +2 carac B
- +6 carac A, -6 carac B
- +2 carac A, +2 carac B, +2 carac C, -2 carac D
- +4 carac A, +2 carac B, -2 carac C, -2 carac D
- +3 carac A, +3 carac B, -3 carac C

Cette liste non-exhaustive présente des combinaisons par défaut. Pour éviter les combinaisons redondantes et/ou problématiques, les bonus/malus d'une même combinaison doivent être tous pairs ou impairs. En cas d'égalité, le joueur choisit quelle caractéristique est ajustée. Vous pouvez ajuster ces combinaisons de trois façons :

- a) **+0 point** : Substituez un choix entre 2 caractéristiques à une « carac X ».
- b) **+0,5 point** : Changez un ou plusieurs caractéristiques spécifiques par un choix entre 3, 4 ou 5 caractéristiques.
- c) **-0,5 point** : Spécifiez que le malus le plus important s'applique à la caractéristique la plus élevée ne bénéficiant pas d'un bonus.



Aptitudes

-2 POINTS

Poids des âges – Tout effet restaurant votre vitalité n'est qu'à moitié efficace (arrondi au supérieur).

-1 POINT

Classes de prédilection * – Si vous possédez plus de niveaux dans une classe de base que le total de vos niveaux combinés dans les classes A et B, vos dés d'action de départ diminuent de 1.

Honni – La Disposition initiale des personnages qui ne partagent pas votre Race diminue de 10.

Lourdaut – Vous subissez un malus de -2 aux jets de Réflexes et êtes *pris en tenaille* dès que deux ennemis vous sont adjacents.

Sang froid – Vous n'avez besoin que d'un repas par jour mais, à chaque fois que vous subissez des dégâts de froid, vous subissez 1 point de dégâts supplémentaire par dé et êtes *nauséux* pendant un nombre de rounds égal à la moitié des dégâts subis (arrondis à l'inférieur). Si vous subissez des dégâts de froid continus – par exemple à cause de l'environnement – vous êtes *nauséux* jusqu'à ce que vous échappiez à la source de ces dégâts.

Sensibilité à la lumière – Chaque fois que vous entrez dans une zone plus éclairée, vous subissez 20 points de dégâts aveuglants (*voir FC, page 238*).

Spécialités de prédilection * – Vous ne bénéficiez du don supplémentaire de votre Spécialité que s'il s'agit d'une des suivantes : [liste de 10 Spécialités].

-0.5 POINT

Actions restreintes – Vous êtes toujours considéré non formé lorsque vous tentez un jet de 3 compétences ou actions données.

Assoiffé de sang – Vous ne pouvez attaquer plus d'un personnage par round.

Chutes fatales * – Vous subissez +1 points de dégâts par dé de dégâts de chute et ceux-ci deviennent *acérés* (20).

Classes de prédilection * – Si vous possédez plus de niveaux dans une classe de base que le total de vos niveaux combinés dans les classes A, B et C, vos dés d'action de départ diminuent de 1.

Inapte au combat – Vous démarrez le jeu avec 2 manèges d'armes en moins (minimum 0).

Naïf * – Lorsqu'un personnage qui ne partage pas votre Race s'oppose à vos jets de Négociation ou de Psychologie, le coût d'activation de ses réussites critiques diminue de 1 dé d'action.

Répugnant * – Vous subissez un malus de -2 à l'Apparence (*voir FC, page 169*).

Talon d'Achille – Lorsque vous subissez des dégâts d'un type ou d'une source donnée, vous encaissez une quantité égale de dégâts létaux.

0 POINT

Chaque Origine ne peut posséder qu'une seule aptitude de coût nul.

Héritage racial * – Vous êtes considéré de la Race A au lieu de la Race B pour ce qui est des conditions d'accès aux options de personnage ou pour savoir si vous êtes affecté par un effet. Vous pouvez choisir vos dons comme un représentant de la Race A ou de la Race B.

Similitude * – Vous obtenez un bonus de +4 lorsque vous tentez de vous faire passer pour un représentant d'une Race donnée.

0,5 POINT

Amphibien I * – Vous pouvez retenir votre souffle un nombre de minutes égal à 15 × votre valeur de Constitution.

Attaque naturelle I – Vous obtenez une attaque naturelle de Degré I (*voir FC, page 265*). Si vous obtenez une attaque naturelle plus d'une fois, le Degré de l'attaque devient égal au Degré le plus élevé + 1 par instance supplémentaire conférant la même attaque, jusqu'à un maximum de V (ex. Morsure IV, Morsure III et Morsure I deviennent Morsure V).

Incassable – La propriété *acérée* de toute attaque dirigée contre vous diminue de 4.

Indiscernable * – La marge d'erreur de tous les jets de Psychologie dont vous êtes la cible augmente de 2.

Sommeil léger – Vous n'êtes pas dans une Situation Terminale lorsque vous dormez.

Spécialités ancestrales * – Si votre Spécialité est l'une des suivantes, vous obtenez une aptitude Raciale donnée d'un coût de 1 point : [liste de 8 Spécialités].



1 POINT

Attaque naturelle II – Vous obtenez une attaque naturelle de Degré II (*voir FC, page 265*). Si vous obtenez une attaque naturelle plus d'une fois, le Degré de l'attaque devient égal au Degré le plus élevé + 1 par instance supplémentaire conférant la même attaque, jusqu'à un maximum de V (ex. Morsure IV, Morsure III et Morsure I deviennent Morsure V).

Charmant – Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

Classes destinées * – Vous pouvez prendre des niveaux dans la Classe d'Expert A ou la Classe d'Expert B dès votre Niveau de Carrière 4 si vous remplissez toutes ses conditions.

Compétence d'Origine – Choisissez 1 compétence d'Origine supplémentaire.

Compétence innée – Votre rang maximal dans une compétence donnée ou au choix est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.

Compétence instinctive * – Vous obtenez 1 rang et un bonus moral de +1 à tous vos jets d'une compétence donnée. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.

Connaissances générales – Vous obtenez 2 Études supplémentaires (*voir FC, page 67*).

Crac ! – Vos jets de dégâts basés sur la Force infligent 1 point de dégâts supplémentaires.

Cuir épais 2 – Vous portez l'équivalent d'une armure légère qui vous confère une Réduction des Dégâts 2. Cette RD ne se cumule pas avec une autre armure (la meilleure protection s'applique). Si vous obtenez un cuir épais plus d'une fois, il vous confère une RD égale à la plus élevée + 1 par instance supplémentaire (par ex. : cuir épais 4, cuir épais 3 et cuir épais 1 confèrent une RD 6).

Curieux – Vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires.

Défense agile – Votre Défense de base augmente de 1.

Digère tout * – Vous obtenez un bonus de +4 aux jets de Sustentation pour vous et vos alliés dotés de *digère tout*.

Élégance – Votre bonus d'Apparence augmente de +1.

Encouragement – Une fois par scène, vous pouvez encourager vos coéquipiers pendant 1 minute pour leur conférer un bonus moral de +1 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la scène.

Estomac sur pattes – Vous bénéficiez des 2 premiers repas et des 2 premières boissons que vous avalez chaque jour.

Force intérieure * – Vous obtenez 1 rang en Détermination et un bonus moral de +1 aux jets de Volonté. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.

Grâce féline – Vous subissez 1 dé de dégâts de moins lorsque vous chutez.

Grand voyageur * – Une fois par session, vous pouvez réduire la durée d'un voyage d'un quart (arrondie à l'entier inférieur).

Héritage métissé * – Vous êtes considéré de la Race A en plus de la Race B pour ce qui est des conditions d'accès aux options de personnage ou pour savoir si vous êtes affecté par un effet. Vous pouvez choisir vos dons comme un représentant de la Race A ou de la Race B.

Indestructible – Chaque fois que vous subissez une diminution de caractéristique, celle-ci est réduite de 1 (minimum 0).

Indice gratuit – Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.

Linguiste – Vous connaissez 2 Langues supplémentaires (*voir FC, page 67*).

Maniement supplémentaire – Le personnage apprend un maniement donné.

Manœuvre supplémentaire – Le personnage apprend une manœuvre donnée.

Métabolisme endurant * – Vous obtenez 1 rang en Athlétisme et un bonus moral de +1 aux jets de Vigueur. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.

Prêt à bondir * – Vous obtenez 1 rang en Détection et un bonus moral de +1 aux jets de Réflexes. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.

Rangs serrés * – Vous obtenez un bonus moral de +2 à la Défense et aux jets de sauvegarde lorsqu'au moins 2 personnages adjacents partagent votre Alignement.

Rationnement – Vous n'avez besoin que d'un repas par jour.

Souplesse du serpent * – Vous obtenez un bonus de +4 pour échapper à une Lutte.

Stabilité – Vous êtes considéré plus grand d'une catégorie de Taille pour ce qui est de votre encombrement, des attaques de Piétinement et de résister aux tentatives de Bousculade ou de Renversement tant que vous vous tenez fermement au sol et que

vous n'êtes pas en train d'escalader, de voler ou de chevaucher.

Tripes d'acier – Vous obtenez un bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et poisons.

Vision dans le noir I – Vous ignorez les effets d'une lumière douce ou faible.

Vocation divine – Les personnages possédant un Alignement opposé au vôtre subissent un malus de -1 aux jets de compétence dont vous êtes la cible ou l'opposition.

1,5 POINT

Combattant épuisé – Chaque fois qu'un attaquant adjacent vous rate, il subit 2 points de dégâts non-létaux.

Combattant vicieux* – Chaque fois qu'un attaquant adjacent vous rate, il subit 2 points de dégâts de stress.

Moral d'acier* – Tout malus moral à vos caractéristiques et jets d'attaque, de compétence ou de sauvegarde diminue de 2.

Vision dans le noir II – Vous ignorez tous les malus dus à la luminosité.

2 POINTS

Amélioration supérieure – Vous pouvez dépenser 2 dés d'action pour améliorer vos jets de compétence basés sur une caractéristique donnée.

Camouflage naturel – Vous obtenez un bonus d'équipement de +5 aux jets de Discrétion sur un terrain donné à un choisir dans une liste.

Célèbre – Votre Légende augmente de 2.

Compétences d'Origine – Choisissez 2 compétences d'Origine supplémentaires.

Cuir épais 3 – Vous portez l'équivalent d'une armure légère qui vous confère une Réduction des Dégâts 2. Cette RD ne se cumule pas avec une autre armure (la meilleure protection s'applique). Si vous obtenez un cuir épais plus d'une fois, il vous confère une RD égale à la plus élevée + 1 par instance supplémentaire (par ex. : cuir épais 4, cuir épais 3 et cuir épais 1 confèrent une RD 6).

Décision partagée – Par une action complexe, vous pouvez Préparer simultanément 2 actions, chacune avec des déclencheurs et réactions différents. Lorsque le premier déclencheur se produit, l'autre action est perdue.

Dernière chance – Vous pouvez dépenser 2 dés d'action pour améliorer vos jets de sauvegarde.

Esprit ouvert – Vous obtenez 1 point de compétence supplémentaire par niveau.

CRAFTY

www.crafty-games.com
inkthinker.deviantart.com



Esprit tenace – Vous obtenez 1 point de Vitalité supplémentaire par niveau.

Inébranlable – Vous ignorez la première fois que vous êtes *fatigué* ou *secoué* de chaque scène.

Intérêt commun * – Une fois par scène, vous pouvez parler à un de vos coéquipiers pendant 1 minute pour lui conférer le bénéfice d'un de vos Intérêts jusqu'à la fin de la scène.

Lentement mais sûrement – Le coût d'activation des erreurs critiques de vous et vos coéquipiers augmente de 2 pendant un Temps Mort.

Ouïe acérée – Vos incréments de perception auditive sont égaux à votre valeur de Sagesse \times 15 mètres. De plus, vous pouvez toujours agir au cours d'un round de surprise où vous n'êtes pas *assourdi*.

Si je me rappelle... – Vous obtenez un bonus de +5 aux jets de Savoir (*voir FC, page 73*).

Toujours prêt – Vous pouvez toujours agir pendant un round de surprise.

Vue acérée – Vos incréments de perception visuelle sont égaux à votre valeur de Sagesse \times 15 mètres. De plus, vous ignorez les malus de portée dus aux 2nd et 4^{ème} incréments de portée lorsque vous prenez le temps de Viser.

2,5 POINTS

Attaque sournoise * – Vos attaques infligent 1 dé de dégâts d'attaque sournoise supplémentaire.

3 POINTS

Anticipation de groupe * – Vous pouvez Anticiper jusqu'à 3 ennemis à la fois. Vous ne faites qu'un seul jet, tandis que chaque cible tente de résister séparément.

Classes intuitives * – Si vous avez plus de niveau dans la Classe de Base A ou la Classe de Base B que dans n'importe quelle autre classe, vous obtenez les aptitudes du niveau suivant dans cette classe. Dans le cas contraire ou si vous avez atteint le Niveau 20, vous obtenez un don supplémentaire donné en tant que don temporaire. Vous ne gagnez aucun des autres avantages du niveau suivant, comme le bonus à l'attaque, aux jets de sauvegarde, ou des points de compétence ou de Vitalité. Vous ne pouvez combiner des effets similaires pour obtenir des aptitudes au-delà du premier niveau suivant dans une classe.

Diversión de groupe – Vous pouvez Distraire jusqu'à 3 ennemis à la fois. Vous ne faites qu'un seul jet, tandis que chaque cible tente de résister séparément.

Don supplémentaire – Vous obtenez 1 don supplémentaire donné.

Épuisement de groupe – Vous pouvez Épuiser jusqu'à 3 ennemis à la fois. Vous ne faites qu'un seul jet, tandis que chaque cible tente de résister séparément.

Meilleur sous pression – Vous obtenez un bonus de +2 aux jets que vous améliorez avec un dé d'action.

Menace de groupe – Vous pouvez Menacer jusqu'à 3 ennemis à la fois. Vous ne faites qu'un seul jet, tandis que chaque cible tente de résister séparément.

Polymorphe * – Vos jets de Déguisement sont considérés comme formés même si vous n'avez pas de trousse de déguisement et vous ne subissez aucun malus au test de Déguisement lorsque vous modifiez votre taille, votre poids, votre âge, votre couleur de peau ou votre sexe.

Solide comme le roc – Vous obtenez 1 Blessure supplémentaire par niveau.

Souffle – Une fois par round par une action complexe, vous pouvez souffler du feu sur une ligne droite de 6 mètres de long, infligeant des dégâts de feu à hauteur de $2d6$ + votre modificateur de Constitution. Faites une seule attaque à distance contre tous les personnages et objets se trouvant sur la trajectoire. Chaque cible atteinte peut tenter un jet de Réflexes ($DD\ 10$ + votre nombre de dons Raciaux + votre modificateur de Constitution) pour n'encaisser que la moitié des dégâts (arrondis à l'inférieur).

7 POINTS

Talentueux (Races sans modificateur de caractéristiques uniquement) – Choisissez 1 Talent. Vous bénéficiez de toutes les propriétés de ce Talent. Posséder un talent de fait pas de vous un Humain.

SPÉCIALITÉS

0 POINT

Vétéran – Votre caractéristique la plus faible augmente de 2 et votre caractéristique la plus élevée diminue de 2.

1 POINT

Charmant – Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.

Compétence de terrain – Vous êtes toujours considéré comme ayant des outils donnés (*voir FC, page 177*).

Compétence d'Origine – Choisissez 1 compétence d'Origine supplémentaire.

Connaissances générales – Vous obtenez 2 Études supplémentaires (*voir FC, page 67*).

Crac ! – Vos jets de dégâts basés sur la Force infligent 1 point de dégâts supplémentaires.

Croyant – Vous obtenez 1 Alignement et 1 Étude en rapport avec cet Alignement. Vous ne pouvez avoir plus d'un Alignement.

Cuir épais 2 – Vous portez l'équivalent d'une armure légère qui vous confère une Réduction des Dégâts 2. Cette RD ne se cumule pas avec une autre armure (la meilleure protection s'applique). Si vous obtenez un cuir épais plus d'une fois, il vous confère une RD égale à la plus élevée + 1 par instance supplémentaire (par ex. : cuir épais 4, cuir épais 3 et cuir épais 1 confèrent une RD 6).

Curieux – Vous obtenez 2 Intérêts supplémentaires (*voir FC, page 67*).

Défense agile – Votre Défense de base augmente de 1.

Domaine de compétence – Vous obtenez 1 domaine imposé ou au choix d'une compétence donnée.

Don supplémentaire – Vous obtenez 1 don donné ou au choix parmi n'importe quelle arborescence autre que les dons Ethniques.

Élégance – Votre bonus d'Apparence augmente de +1.

Empathie animale – La Disposition initiale des animaux non-antagonistes augmente de 5.

Expert d'une arborescence – Vous êtes considéré comme possédant 2 dons supplémentaires d'une arborescence donnée (par exemple, Bases du Combat) pour tout effet basé sur le nombre de ces dons que vous possédez.

Encouragement – Une fois par scène, vous pouvez encourager vos coéquipiers pendant 1 minute pour leur conférer un bonus moral de +1 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la scène.

Héroïsme – Durant toute scène Dramatique, vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de compétence.

Increvable – Vous subissez exactement 1 point de dégâts par dé lorsque vous subissez des dégâts non-létaux suite à un jet d'Athlétisme/Dépassement (les dés ne sont pas lancés).

Indestructible – Chaque fois que vous subissez une diminution de caractéristique, celle-ci est réduite de 1 (minimum 0).

Indice gratuit – Une fois par session, vous pouvez réclamer un indice au MJ. S'il refuse, vous recevez 1 dé d'action.

Linguiste – Vous connaissez 2 Langues supplémentaires (*voir FC, page 67*).

Maniement supplémentaire – Vous obtenez un maniement donné, ou vous obtenez un maniement ou une manœuvre supplémentaire.

Manœuvre supplémentaire – Vous obtenez une manœuvre donnée supplémentaire.

Petits boulots – Vous obtenez un bonus moral de +4 aux jets vous permettant de gagner votre vie pendant un Temps Mort (*voir FC, page 75*).

Sans laisser de trace – Les DD des jets de Pistage pour suivre votre trace augmentent de 10.

Tir à l'arc – Vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires aux personnages standards avec un arc.

2 POINTS

Camouflage naturel – Vous obtenez un bonus d'équipement de +5 aux jets de Discrétion sur un terrain donné à un choisir dans une liste.

Célèbre – Votre Légende augmente de 2.

Chasseur de gibier – Vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires aux animaux et bêtes standards.

Chasseur de démons – Vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires aux extérieurs et horreurs standards.

Cogneur – Le DD des jets pour résister aux dégâts non-létaux que vous infligez augmente de 4.

Compétence aguerrie – Si vous dépensez un dé d'action pour améliorer un jet d'une compétence donnée et que vous échouez malgré tout, vous récupérez ce dé une fois l'action résolue. Contre plusieurs cibles, vous ne récupérez votre dé que si le jet échoue contre chacune d'entre elles.

Compétences liées – A chaque fois que vous gagnez un rang dans une compétence donnée, vous obtenez un rang dans une autre compétence. Cela ne vous permet pas d'augmenter la seconde compétence au-delà de son rang maximal.



Don supplémentaire – Vous obtenez 1 don Ethnique au choix.

Économe – Votre Prudence augmente de 2.

Empathie raciale – La Disposition initiale des personnages non-antagonistes qui partagent votre Race augmente de 5.

Engagé – Vous pouvez acquérir une Renommée Militaire pour 20 points de Réputation par rang (voir FC, page 209).

Esprit ouvert – Vous obtenez 1 point de compétence supplémentaire par niveau.

Esprit tenace – Vous obtenez 1 point de Vitalité supplémentaire par niveau.

Exubérant – Votre Panache augmente de 2.

Fascinant – Lorsque vous Provoquez un personnage avec succès, vous pouvez à la place le fasciner pendant 1d6 rounds. Les personnages spéciaux et les opposants majeurs peuvent dépenser 1 dé d'action pour annuler cet effet et s'en immuniser jusqu'à la fin de la scène. Si vous obtenez cette aptitude plus d'une fois, vous pouvez infliger une fois des dégâts à votre cible sans interrompre sa fascination (et ce jamais plus d'une fois, quel que soit le nombre de fois que vous obtenez cette aptitude).

Front uni – Vous obtenez un bonus moral de +2 à la Défense et aux jets de sauvegarde lorsqu'au moins 2 personnages adjacents sont de votre Race.

Noble ascendance – Vous pouvez acquérir une Renommée Noble pour 20 points de Réputation par rang (voir FC, page 209).

Populaire – Vous pouvez acquérir une Renommée Héroïque pour 20 points de Réputation par rang (voir FC, page 209).

Rapide – Votre Vitesse au sol augmente de 3 mètres.

Renvoi – Choisissez un Type imposé ou dans une liste. Une fois par combat, vous pouvez Renvoyer les personnages de ce Type (voir FC, page 253).

Résistance aux infections – Vous lancez deux fois tout jet de Vigueur contre une maladie ou un poison et gardez le résultat que vous préférez.

Sinistre allure – Le DD des jets pour résister aux dégâts de stress que vous infligez augmente de 4.

Vif – Vous obtenez un bonus de +5 à l'Initiative.

3 POINTS

Bouclier humain – Une fois par combat, vous pouvez encaisser les dégâts d'une attaque à la place d'un personnage adjacent. Votre Réduction des Dégâts et Résistances s'appliquent normalement.

Don supplémentaire (au-delà du premier) – Vous obtenez 1 don donné.

Ennemis jurés – Choisissez 2 Types : animal, bête, créature artificielle, élémental, esprit, extérieur, fée, horreur, mort-vivant, plante ou vase. La marge de réussite de vos jets d'attaque, de Détection, de Psychologie et de Survie augmente de 2 lorsque vous ciblez des personnages standards de ces Types. Vous pouvez choisir 1 Type supplémentaire aux Niveaux de Carrière 6, 11 et 16.

Plus que de la chance – Votre nombre de dés d'action initiaux augmente de 1.

Sens des pièges – Vous lancez deux fois tout jet de Réflexes contre un dispositif de sécurité ou un piège et gardez le résultat que vous préférez.



EXEMPLES

Maintenant que vous avez entre les mains tout ce qu'il faut pour créer une nouvelle Race, un nouveau Talent ou une nouvelle Spécialité à *Fantasy Craft*, voyons un peu ce que cela peut donner sur quelques exemples.

Nouvelle Race

Mettons que je veuille créer une Race pour jouer un hobgobelin. Commençons simplement par le concept. Qu'est-ce qui caractérise un hobgobelin ? Tout d'abord, il est tenace, agile, mais souvent plus intelligent que la plupart des gobelinoïdes, doté d'une formation militaire et apte à se battre aussi bien en formation compacte qu'en escarmouches de guérilla.

Côté Taille, Type et Vitesse, on a affaire à un Humanoïde de Taille M, disposant d'une Allonge de 1 et avec une vitesse au sol de 9 m. Coût nul.

Pour ce qui est des caractéristiques, les hobgobelins auraient tendance à avoir des bons points un peu partout. Difficile à gérer. Leur agilité et leur robustesse les qualifient pour +2 en Dextérité et Constitution. Sans malus nulle part ailleurs, cela coûtera quand même 4 points !

Parmi ses autres attributs, un hobgobelin sait se faire extrêmement discret, mais est aussi un adepte des tactiques militaires complexes. Il a également le talent naturel de voir très bien à la lumière des étoiles et de résister aux pires affections. Il obtient donc *Camouflage inné*, *indestructible*, *Tactiques instinctives* et *vision nocturne*, pour un total de 4 points.

Mais avant tout, les gobelins sont de redoutables guerriers, que les humains et autres races civilisées craignent autant qu'ils méprisent. Ainsi, ils sont *honnis*, ce qui "coûtera" -1 point.

Le hobgobelin totalise donc 7 points de création, comme prévu. Même si cette race très simple ne présente rien d'exceptionnel, la voici au moins disponible pour les joueurs les plus téméraires. En résumé, on a donc :

HOBGOBELIN

Type : Humanoïde bipède de taille M (1×1) avec une Allonge de 1. Vos blessures maximales sont égales à votre valeur de Constitution.

- *Caractéristiques* : +2 Dextérité, +2 Constitution
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Camouflage inné* : Votre rang maximal de Camouflage est égal à votre Niveau de Carrière + 5. Seul le plus haut bonus de toute aptitude innée s'applique à chaque compétence.
- *Honni* : La Disposition initiale des non-gobelinoïdes diminue de 10.
- *Indestructible* : Chaque fois que vous subissez une diminution de caractéristique, celle-ci est réduite de 1 (minimum 0).
- *Tactiques instinctives* : Vous obtenez 1 rang et un bonus moral de +1 à tous vos jets de Tactiques. Appliquez ce rang avant de dépenser vos points de compétence.
- *Vision nocturne* : Vous ignorez les effets d'une luminosité douce ou faible.

Nouveau Talent

Flegmatique. Calme face au danger, toujours philosophe, sage en apparence même si un casse-cou se cache à l'intérieur. Voilà un Talent qui manque et que j'ai envie de créer. La bonne nouvelle, c'est que le concept est inclus dans la définition du Talent.

Un personnage flegmatique aura tendance à avoir une Sagesse au-dessus de la normale (+2), mais sera plutôt lent, donc avec une Dextérité un peu moindre (-2), ce qui coûtera 1 point. Pour compléter ce défaut, on va créer une aptitude *apathique*, qui infligera un malus de -5 à l'Initiative et permettra de récupérer 1 point en échange.

En contrepartie, le personnage sera insensible au stress et donc *meilleur sous pression*, 3 points. Il aura aussi tendance à faire les choses *lentement mais sûrement*, 2 points. Pour finir, il sera capable d'anticiper les réactions d'autrui avec une assurance étonnante. L'aptitude *décision partagée*, 2 points, semble parfaitement correspondre. Ceci nous donne un Talent doté de 7 points de création :



FLEGMATIQUE

Vous ne perdez jamais votre sang froid.

- *Caractéristiques* : +2 Sagesse, -2 Dextérité
- *Vitesse de base* : 9 m
- *Apathique* : Vous subissez un malus de -5 à l'Initiative.
- *Décision partagée* : Par une action complexe, vous pouvez Préparer simultanément 2 actions, chacune avec des déclencheurs et réactions différents. Lorsque le premier déclencheur se produit, l'autre action est perdue.
- *Lentement mais sûrement* : Le coût d'activation des erreurs critiques de vous et vos coéquipiers augmente de 2 pendant un Temps Mort.
- *Meilleur sous pression* : Vous obtenez un bonus de +2 aux jets que vous améliorez avec un dé d'action.

Nouvelle Spécialité

Les psioniques ne sont pas inclus de base dans *Fantasy Craft*... qu'à cela ne tienne ! Comme avec les autres classes de base, on va modifier le psion pour en faire une Spécialité. Et pour le reste, il suffira de faire un Mage avec les bons sorts et les bons choix de dons. On en revient au concept. Qu'est-ce qui fait qu'un lanceur de sorts est un psion ? Il n'a pas besoin d'incanter, il utilise des pouvoirs de type télépathie et télékinésie et il est infiniment plus classe que le magicien moyen avec son grimoire poussiéreux.

OK, que peut-on tirer de tout ça ? Le don déjà, Incantation silencieuse, 1 point. Cela représentera bien le fait que le psion n'a besoin que de la puissance de son mental pour lancer un sort. Pour ce qui est du style, un petit coup d'*exubérant* devrait permettre de monter son Panache, 2 points. Et sa capacité à se rendre sympathique peut s'accompagner de *charmant*, 1 point.

Les pouvoirs maintenant. On est partis du principe qu'un psion allait poursuivre sa carrière essentiellement en tant que Mage, puisqu'il lance des « sorts ». Si l'on veut rester dans le concept du psion, il va falloir l'encourager à utiliser des Disciplines liée à la télépathie et la télékinésie, comme Charme et Force. On va donc créer une aptitude spéciale pour notre psion, appelée *le pouvoir de l'esprit*, qui lui permettra d'augmenter son Niveau

de Lanceur de +1 lorsqu'il utilisera les sorts de ces Disciplines. Compte tenu de la puissance de cette aptitude, son coût est fixé à 3 points.

Le psion totalise donc 7 points de création. On lui ajoutera une condition d'accès qui n'aura aucun effet sur son coût total : option de campagne *sorcellerie*. En effet, si le MJ décide de ne pas autoriser du tout la magie dans sa campagne, alors cette Spécialité n'a pas grand intérêt. Au final :

PSION

Manipuler les pensées d'autrui et déplacer des objets par la pensée n'ont rien d'extraordinaire pour vous.

Condition : Option de campagne *sorcellerie*

- *Don supplémentaire* : Incantation silencieuse
- *Charmant* : Une fois par session, vous pouvez améliorer la Disposition d'un PNJ non-antagoniste de 5.
- *Exubérant* : Votre Panache augmente de 2.
- *Le pouvoir de l'esprit* : Votre Niveau de Lanceur augmente de +1 lorsque vous lancez un sort des Disciplines de Charme et Force.

À VOTRE TOUR !

Vous avez tout ce qu'il vous faut entre les mains pour créer de nouvelles Origines à *Fantasy Craft*. Prenez votre courage à deux mains, essayez, critiquez, éliminez, recommencez jusqu'à ce que ça vous convienne ! Si vous ne trouvez pas la combinaison de caractéristiques ou l'aptitude qui vous convient, inventez-la !

Pour vous donner un ordre de grandeur, si vous souhaitez vous baser sur les Options de PNJ pour créer de nouvelles aptitudes d'Origine : le coût en points d'une aptitude se situerait entre 1× et 2× le coût en PX de l'Option (si positif), et entre 1/2× et 1× le gain en PX (si négatif), à moduler selon l'utilité/l'handicap réel de l'aptitude au cours de la partie *pour un PJ*.

Et si vous avez le moindre doute, rendez-vous sur [notre forum Fantasy Craft](#) ou, pour les anglophones, sur [le forum de Crafty Games](#) ! Vous trouverez toujours quelqu'un pour répondre à vos questions.