

Castle Falkenstein

Destinées Vaporeuses, une adaptation FATE de Château Falkenstein

Présentation :

Destinées Vaporeuses est une adaptation du jeu de rôle Château Falkenstein (édité par Talsorian Games en 1994) au système FATE. L'adaptation est basé sur le Free FATE et FATE Core avec des éléments récupérés de Bulldogs !, Dresden Files RPG et du Spirit of Steam and Sorcery qui était une bonne idée mais trop fouillis et touffue à mon goût.

Vous trouverez des différences notables avec le système original mais toutes ces variations sont expliquées ici. Seule la lecture de FATE core ou le Free FATE suffit pour jouer. Il est recommander de connaitre Château Falkenstein mais vous trouverez ci-dessous quelques éléments de ce merveilleux univers.

Château Falkenstein : aventures épiques à l'ère de la vapeur.

Château Falkenstein est un monde proche du notre mais avec de nombreuses variantes. Dans ce 19^e siècle merveilleux, la fiction a rejoint la réalité pour donner un mélange iconoclaste.

Le monde de Château Falkenstein est centré sur la Nouvelle-Europe, une version alternative de notre Europe Victorienne : les personnages romanesques en chair et en os, la magie, les inventions fantastiques dignes de Jules Verne, ainsi que la présence de Faeries, de Nains et de Dragons ajoutent du piment à la saveur victorienne. Dans ce monde, on peut rencontrer les personnages fameux des livres de l'époque, on peut engager Sherlock Holmes pour lutter contre Moriarty, ou affronter l'Homme Invisible dans des affaires d'espionnage, à moins que l'on ne soit menacé par Dracula lui-même.



Les Dragons se sont pour la plupart réfugiés dans des régions reculées, où ils se consacrent à leurs collections rares pour garder un lien avec leur passé. Parfois, ils prennent forme humaine pour se mêler à la bonne société.

La magie, appelée Thaumaturgie, est pratiquée par des ordres secrets, comme la Maléfique Loge de Râ, et des sociétés publiques comme les Templiers ou les Druides.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>



Tous se livrent une guerre mystique pour accroître leurs pouvoirs ou, au contraire, contrarier les plans d'ordres malfaisants.

Les Nains et leur maîtrise des métaux ont permis des avancées technologiques qui ont transformé le monde en règne de la vapeur. L'homme de la rue s'émerveille devant les prouesses technologiques des savants, les puissants participent à des bals flamboyants, les élégantes choisissent leurs robes chez Worth.

Pendant ce temps-là, les Faes continuent leurs jeux immémoriaux. Ces créatures ont traversé le Voile féérique pour s'installer en Nouvelle-Europe. Regroupés en deux Cours, celle des Seelies, nommée la Cour de Lumière, et celle des Unseelies, la Cour Sombre, ils s'affrontent depuis des millénaires pour décider du sort de l'espèce humaine qu'elles ne peuvent manipuler suite au Premier Pacte signé par Auberon, le roi de la Cour de Lumière.

Mais le monde de Château Falkenstein n'est pas sans danger. Le chancelier Bismark s'est allié aux seigneurs de la Vapeur britanniques et à la Cour Sombre pour s'emparer de la nouvelle Europe et mettre en œuvre un empire de la Vapeur. Face à cela Auberon, l'Empereur Napoléon III et le roi Ludwig II de Bavière ont formé le Second Pacte pour s'opposer à l'oppression prussienne. La bataille de Königsträß a mis fin à la guerre ouverte mais le conflit et désormais larvé et intrigues et complots s'accumulent au cœur de la Nouvelle Europe.

Saurez faire face aux milles dangers qui se dresseront vers vous ? Une seule façon de le dire...

1) Création de personnages

Créer un personnage à Destinées Vaporeuses se déroule en 4 étapes.

a) Etape 0 - Conversion de personnages et Archétypes.

Pour convertir des personnages existants à Château Falkenstein, vous pouvez utiliser l'échelle de niveau suivante.

Faible -1

Moyen 0

Apprenti +1

Bon +2

Excellent +3

Exceptionnel +4

Extraordinaire +5

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>

Castle Falkenstein

Quelques concepts de carrières et les compétences recommandées.

Agent secret: au service secret d'une nation pour déjouer les complots. Agilité, discrétion, tir.

Anarchiste: partisan de l'explosion d'une société sclérosée par l'action, parfois violente, pour apporter la justice sociale. Charisme, instruction, tir

Arnaqueur: menteur invétéré, escroc habile, charmeur insaisissable. Attraction, charisme, relations.

Artisan nain : Traditionaliste nain obsédé par son « Grand Œuvre ». Mêlée, physique, bricolage.

Artiste. Peintre extravagant, musicien virtuose ou acteur encensé par la critique. Charisme, interprétation, relations.

Aventurière. Echanger robes et corsets contre un pantalon et une arme pour affronter les dangers du monde. Charisme, escrime, tir.

Cerveau. Dominer le monde à l'aide de votre Grand Projet, quoi d'autre ? Bricolage, charisme, instruction.

Demi-mondaine. Subjuguer les hommes, ourdir ou déjouer des complots dans les salons mondains ou dans le lit d'un grand hôtel. Attraction, charisme, relations.

Détective conseil. Résoudre des mystères et arrêter les criminels. Instruction, perception, tir.

Diplomate. En ces temps troublés, les nations ont besoin d'hommes et de femmes prêts à s'investir pour leur pays. Instruction, perception, relations.

Écrivain. Scribouillard raté ou auteur à succès en quête d'inspiration. Charisme, instruction, relations.

Explorateur. De nombreuses terres sont encore à découvrir et de nombreux secrets à dévoiler. Agilité, courage, tir.

Gentilhomme, gente dame. L'élite de la bonne société. Finances, charisme, relations.

gentleman-cambrioleur. Charmant, malin et surtout malhonnête. Agilité, charisme, discrétion.

Hussard fougueux. L'élite de l'armée, sabre au clair, menton levé face au danger ! Agilité, escrime, tir.

Ingénieur de calcul. Disciple de Babbage et Lovelace, à l'aube d'une ère de la machine pensante. Bricolage, instruction, perception.

Ingénieur mécanicien. L'ère de la vapeur exige de plus en plus d'experts. Bricolage, physique, perception.

Inventeur. Révolutionner la science ? A quoi bon quand on peut développer des gadgets bien pratiques. Bricolage, instruction, perception.

Journaliste. Enquêter, fouiner, révéler les vérités qui dérangent ! Discrétion, perception, relations.

Lutin. Petit, malin et espiègle en toute circonstance. Tir, discrétion, perception.



Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>



Médecin. Sauver des vies, découvrir de nouveaux remèdes, protéger la vie. Instruction, médecine, perception.

Mercenaire. Faire le sale boulot pour une paie conséquente. Escrime, mêlée, tir.

Noble. Même dans une république, l'aristocratie se doit de montrer l'exemple. Finances, instruction, relations.

Pixie. Mignon, facétieux fae de 15 cm de haut. Aisance sociale, discrétion, mêlée.

Savant. La science avance à grands pas mais de grandes choses sont encore à découvrir. Bricolage, instruction, perception.

Savant fou. La science ne peut stagner pour de sombres questions d'éthique, il est temps de repousser les frontières du possible. Bricolage, instruction, perception.

Seigneur dragon. Les dragons millénaires ont pris forme humaine pour se lier avec leurs anciennes proies. Perception, physique, sorcellerie.

Seigneur/dame fae. L'aristocratie du monde fae, sublime et hautain. Attraction, perception, relations.

Thaumaturge. Membre d'un ordre mystique, toujours en quête de secrets occultes. Courage, instruction, sorcellerie

b) Etape 1- Aspects en 3 parties.

Les aspects sont le cœur de la création de personnage mais aussi de la mécanique de FATE. Ici il faut créer 8 aspects pour caractériser le héros, son caractère, ses relations mais aussi son allure !

i) Origine

Concept Haut en couleur : Seigneur Dragon aventurier, Maître voleur au style flamboyant, le concept décrit en quelques mots le personnage et ce qui ressort de lui dès qu'on l'aperçoit.

Problème : Dépendant aux plaisirs éphémères de l'opium, intransigeant avec la justice, pourchassé pour un crime qu'il n'a pas commis, le problème décrit quelque chose qui colle aux basques du personnage sans qu'il ne puisse s'en débarrasser.

Jeunesse : Education stricte chez les sœurs, Paola la petite sœur malade, ce petit camarade mort sous mes yeux, il s'agit de décrire un événement ou un élément de votre jeunesse qui vous a marqué et vous suis toujours.

ii) Vie actuelle

Hobby : fabriquer des gadgets technologiques, parier sur les courses de chevaux, collectionner les écrits mystiques, il s'agit d'une marotte qui distingue le personnage des autres.

Style : Distingué et guindé, flamboyant et provocant, rustre et populaire, le style représente l'apparence du personnage car, c'est bien connu, notre style est l'expression de notre personnalité.

Appartenance (ordre, régiment, société ou club) : Ordre thaumaturgique, 44^e régiment de cavalerie légère, société de l'exploration des arts nouveaux ou nain de la cité de Vilde Heim, nous appartenons tous à une communauté. Il faut savoir en tirer profit et la soutenir le moment venu.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>

Castle Falkenstein

iii) Commune :

Cette partie représente ce que les personnages joueurs ont en commun. Quelles furent leurs aventures, confrontations ou simples discussions qui les amenèrent à se côtoyer régulièrement. L'aspect décrit ce qui résume pour le personnage, ce qui ressort de sa rencontre avec un autre PJ.

Première rencontre : « Cette coquine me fera tourner en bourrique ! », « ensemble, rien d'impossible ! »

Deuxième rencontre : « je n'ai pas confiance en ce faquin », « mon ami, mon mentor, mon frère ».

b) Races

Plusieurs « races » sont accessibles aux joueurs pour leur personnage. La race doit être systématiquement mentionnée dans le concept haut en couleur du personnage. Le coût indiqué par des [X] réduit d'autant le « refresh ». Pour les races de pnjs, regardez le chapitre 8.

Automates [0] (-1)

Création d'un savant adepte de Babbage et Lovelace, vous êtes le summum de la science et la technique.



Corps métallique. 1 en armure. [-1]

Corps invulnérable (optionnel) Nécessite corps métallique. 2 en armure, lourd (-1 aux actions de mouvement) [-1]

Gadget intégrés. Dispose de 3 améliorations intégrées dans le corps. [-1]

Programmable [-2] Moyennant du temps et un jet de bricolage de difficulté 3 réussi, un autre personnage peut modifier vos cartes perforées pour remplacer un score de compétence par un autre. L'effet est permanent jusqu'au prochain changement.

Immortel [-1]. Vous ne pouvez mourir réellement et vous êtes immunisés aux poisons et maladie.

Ne respire pas [0]

Juste une machine [+1] Vous n'êtes pas mieux considéré qu'une automote. -1 pour toute interaction sociale positive.

Pas de guérison naturelle. [+4] Vous n'êtes pas capable d'éliminer le stress et les conséquences naturellement. Seul un jet de bricolage réussi peut vous réparer. Suivre les règles de médecine.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>

Castle Falkenstein

Seigneur Dragon. [-5]

Vous êtes un dragon, un vrai. Très ancien, vous avez amassé une grande quantité de trésors dans votre demeure. Mais il est temps maintenant de se fondre parmi les humains pour tromper l'ennui.

Forme humaine [-1] Vous pouvez prendre forme humaine à volonté. Sous cette forme vous êtes incapable de voler et de cracher du feu.

Vol [-2]. Sous forme draconique, vos ailes vous permettent de vous déplacer sur de longues distances. Jet sur physique (trajet long) ou agilité (manœuvre aérienne) selon les circonstances.

Jet de flammes [-2]. Sous forme draconique, vous crachez du feu sur une zone. Jet sur physique pour infliger des dégâts.

Large (-1). Sous forme draconique vous êtes immense. +2 pour être touché, +2 en physique pour porter, +2 en intimidation.

Immortel [0]. Vous êtes très âgé mais vous n'êtes pas invulnérable pour autant !

Craints [+1]. Même sous forme humaine, les autres ressentent votre puissance. -1 pour se faire des amis ou alliés autrement que par le charisme.



Nains. [-2]

Taciturnes et obtus, les nains ont troqués leurs pouvoirs Faes afin de pouvoir manipuler le métal dans leurs cités souterraines. Chaque nain gagne son nom complet après la réalisation de son Grand Œuvre d'artisan, à l'image de Grimm « Maïtringénieur ».



Insensible au feu [-1]. 2 points d'armure contre le feu.

Résistance à la sorcellerie. [-1] Les effets magiques sont toujours diminués de 2. Cela fonctionne même si le nain est consentant au sort.

Amour du métal. [-1] Pour fabriquer des objets métalliques les nains dispose d'un bonus de 2 pour réduire le temps où améliorer la qualité.

Vision nocturne [-1]. Aucune pénalité pour voir dans le noir.

Obsession pour le Grand Œuvre [+1]. Une fois par séance, l'Hôte peut contraindre gratuitement l'aspect « obsédé par le grand œuvre » caractérisant la nature naine du personnage.

Taciturnes [+1] Leur sale caractère affecte les nains et impose un -1 en aisance sociale et attraction sur une première impression.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>

Castle Falkenstein

Faes

Les Faes suivantes sont les races jouables. Pour les informations sur les autres races Faes, rendez-vous au chapitre 5.

Seigneur/dame fae [-1] (-2)

Nobles fae dirigeant la cour lumineuse, les seigneurs et dames Faes noient leur ennui en parcourant le monde des humains.

Enchantement [-2] 1 point de destin et un jet en opposition de charisme/attraction réussi pour prendre le contrôle d'une personne et le faire plier à sa volonté le temps d'une scène. La victime ne mettra pas sa vie en danger mais fera tout pour satisfaire le personnage.

Beauté féérique [-1]. +1 en aisance sociale pour ceux qui sont sensibles à la grâce des Faes.

Grâce féérique [-1] +1 pour toutes les actions réclamant de la grâce comme l'équilibre, la danse.

Charme [-1] (optionnel) le fae est en mesure de jeter des illusions comme un sorcier. CF chapitre sur la sorcellerie.

Immortel [0]. Vous êtes très âgé mais vous n'êtes pas invulnérable pour autant !

Répulsion fae [+1] repoussé par les objets et situations spécifiques (les objets en fer, symboles religieux et tabous maritales). 2 points de destin pour éviter les effets sur contraintes.

Sensibilité au fer [+2]. Le fer perturbe le lien magique du personnage avec le monde. +2 de dommages contre du fer, +4 de dommages contre du fer froid.



Lutin [0]

30 cm, facétieux et serviables, les lutins adorent les humains pour qui ils ont accomplissent de grandes tâches contre un peu de lait et de biscuits.

Petite taille [-1] +4 pour se cacher, +2 pour repérer les détails, petit-2en physique.

Accomplir une grande tâche [-2] diminue le temps pour réaliser une tâche physique ardue de 4 paliers.

Répulsion fae [+1] repoussé par les objets spécifiques et situations spécifiques (les cadeaux et les habits portés à l'envers). 2 points de FATE pour éviter les effets sur contraintes.

Sensibilité au fer [+2] +2 de dommages contre du fer, +4 de dommages contre du fer froid.

Pixie [-3] (-4)

10 cm et rempli de bonne volonté et de courage, les Pixies s'intéressent aux amours des humains.

Petite taille [-1] +4 pour se cacher, +2 pour repérer les détails, petit-2en physique.

Vol [-2] vos ailes de papillon vous permettent de vous déplacer avec grâce et élégance. Jet sur physique (trajet long) ou agilité (manœuvre aérienne) selon les circonstances.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE



Charme d'amour [-1] Un point de destin pour déclarer l'aspect « amoureux » sur une cible.

Ethérété [-3] Pour un point de destin, la fae peut prendre une forme lumineuse immatérielle. Aucun dégât physique ne peut l'affecter mais le Pixie ne peut interagir physiquement avec le monde des humains.

Charme [-1] (optionnel) le Pixie est en mesure de jeter des illusions comme un sorcier. CF chapitre sur la sorcellerie.

Répulsion fae [+1] repoussé par les objets spécifiques. 2 points de FATE pour éviter les effets sur contraintes.

Sensibilité au fer [+2] +2 de dommages contre du fer, +4 de dommages contre du fer froid.

c) Compétences et Atouts associés

Vous trouverez ici la liste des compétences, légèrement différentes de FATE afin de mieux coller au système de Château Falkenstein original. Vous trouverez les compétences FATE correspondantes entre parenthèses.

Comme d'habitude il y a 20 points à répartir : 1 compétence à +4, 2 compétences à +3, 3 compétences à +2, 4 compétences à +1.

Vous avez la possibilité de prendre des compétences à -1 pour augmenter les autres compétences.

On ne peut augmenter une compétence qu'une fois de cette façon. Pour monter une compétence de +4 à +5 il faut en prendre 3 à -1 ; pour passer une compétence de +3 à +4, 2 compétences à -1 ; pour les autres un point de compétence pour le prix d'une compétence au niveau faible.

Chaque compétence est accompagnée d'une liste d'atouts (Stunts) associés que vous pouvez prendre. Prendre un atout réduit le score de départ de destin (refresh) d'un point. Le score de base de points de destin est de 5.

Agilité (athletics)

Araignée humaine. +2 pour grimper et annule les malus de circonstance (surface glissante, vent violent) en dépensant un point de destin.

Saut puissant. Abaisse systématiquement la difficulté de 2 pour sauter.

Trop rapide pour être touché. +1 en esquive lors d'une position défensive.

Aisance sociale (rapport – empathy)

Amitié express. Pour un point de destin, se fait un ami de quelqu'un qu'il a rencontré il y a 5 minutes.

Psychologie. Vous pouvez guérir une conséquence mentale légère en discutant avec la personne affectée.

Populaire. Utilise aisance sociale à la place de relations dans un endroit où il est connu.

Toujours prêt. +2 pour déterminer l'initiative dans les conflits sociaux.

Arts

Réputation. Utilises Arts à la place de charisme.

Virtuose. +1 dans un art spécifique.

Vous savez qui je suis? (Exige virtuose) Une fois par séance, le virtuose peut utiliser son score en arts à la place de n'importe quel compétence sociale.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE



Mécène (exige Virtuose). Le personnage est financé par un mécène. Il peut utiliser Arts à la place de finances.

Attraction

Beauté fatale. Le personnage est capable de troubler ses adversaires et peut utiliser Attraction en combat pour obtenir un avantage.

Toutes les attentions. Le physique du personnage lui permet d'utiliser attraction à la place de charisme.

Bricolages – (burglary – engineering)

Toujours les bons outils. Le personnage n'a jamais de malus pour cause d'absence d'outils adaptés.

Serrurier. Diminue de 2 la vitesse pour ouvrir une serrure.

Gadget. Le personnage dispose d'un gadget spécial qui contient 3 améliorations.

Réparateur express. Le personnage diminue le temps de 2 paliers pour réparer un engin endommagé.

Ingénieur thaumaturge (+5 en bricolage obligatoire) Le personnage peut concevoir des engins fonctionnant grâce à la magie. CF chapitre ingénierie thaumaturgique.

Charisme – (intimidation – leadership)

Compagnon. Le personnage a un acolyte qui l'accompagne et lui offre trois bonus dans les défis sociaux, physiques ou mentaux.

Personne ne bouge ! Utilise son charisme pour bloquer en combat.

Règne de la terreur. Le personnage est terrifiant et utilise son score de charisme pour déterminer sa réputation.

Commandeur. Le personnage est un meneur d'homme et dispose d'un +1 quand il donne des ordres.

Courage – (resolve – conviction)

Paroles inspirées. La résolution du personnage lui permet d'utiliser courage pour bloquer une action physique.

Animé par la foi. 1 point d'armure en pour résister au stress mental/social.

Volonté de fer. Votre volonté s'impose d'elle-même et vous obtenez +1 en charisme et Courage mais vous ne pourrez plus utiliser aisance sociale avec vos interlocuteurs désormais fâchés.

Encaisse tranquillement. Le personnage est si solide mentalement qu'il dispose d'une conséquence modérée supplémentaire pour éliminer le stress mental.

Discrétion – (stealth – sleightOfhand)

Main leste. Votre personnage est si rapide qu'il peut voler un objet à quelqu'un en dépensant un point de destin.

Cool hand. Votre personnage est un professionnel et ne subit aucun malus de circonstance lorsqu'il effectue un travail de précision.

Toujours une porte de sortie. Quel que soit les circonstances le personnage trouve toujours le moyen de s'échapper d'un lieu.

Cible mouvante. Le personnage peut utiliser discrétion à la place de tir pour se protéger dans l'ombre.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE



Escrime – (weapons)*

*Escrime ne s'applique que pour le combat à l'épée et canne. Les combats avec des armes de rustres (bâton, matraque) se font avec mêlée.

La main à la garde. Pas de malus pour dégainer.

Parade impénétrable. En position de défense, le personnage est invulnérable et bénéficie d'un +3.

Riposte. Si vous réussissez une défense avec style vous pouvez infliger un point de stress à l'adversaire.

En plein cœur. Une fois par combat, contre un point de destin vous pouvez ajouter 3 à vos dégâts.

Finances (ressources)

L'argent parle. Le personnage peut utiliser Finances à la place d'aisance quand l'argent entre en ligne de compte.

Style de vie aisé. Diminue la difficulté de 2 pour acquérir un objet.

Investissement. Contre un point de destin vous pouvez tenter un jet de finances a +4.

Instruction-(academics – science)

Linguiste. Le personnage arrive à se faire comprendre dans toutes les langues après un jet d'instruction réussi.

Bibliothèque vivante. Les connaissances académiques du personnage sont telles qu'il n'a pas besoin de bibliothèque pour faire des recherches.

Le bouclier de la raison. Vous pouvez utiliser instruction à la place de courage quand vous pouvez rationaliser la situation.

Explorateur. Grand voyageur, le personnage dispose d'un +1 pour se rappeler de quelque chose sur la région et ses habitants.

Interprétation - deceit

Maître du déguisement. Le personnage a +2 pour se déguiser.

Mensonges honnêtes. La sincérité paye, ou presque ! +2 quand les mensonges contiennent une part de vérité.

Le vieux singe. On ne vous la fait pas. Utilisez interprétation pour détecter les mensonges.

Maître de la feinte. +2 pour placer une manœuvre en combat.

Jeux – (gaming)

Gains. Le personnage a gagné de l'argent au jeu. Il utilise une fois par partie jeu à la place de finances.

Ne jamais bluffer un bluffeur. Jeu à la place d'aisance ou d'interprétation pour distinguer le mensonge.

Médecine

Médecin militaire. Le nombre de cases enlevées correspond au rang de réussite.

Pas si sérieux qu'il n'y paraît. Immédiatement après une blessure et en dépensant un point de destin, le personnage réduit une blessure d'un niveau.

Le plus grand soin. Vous diminuez de 2 paliers le temps de guérison d'un patient dont vous êtes en charge.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE



Mêlée – (fists)

Bagarreur. Le personnage aime la bagarre et gagne +1 en défense quand il est en infériorité numérique.

Vicieux. Le personnage sait tirer parties des faiblesses de l'adversaire et gagne un +1 dès qu'il utilise un aspect de l'adversaire.

Retourner la situation. Après une défense réussie le personnage utilise son action pour placer une manœuvre.

Position parfaite. Votre posture intimide vous utilisez mêlée à la place de charisme.

Perception- (alertness – investigation)

Scène de crime. Rien n'échappe au personnage qui dispose d'un +2 pour trouver des détails sur le lieu d'un meurtre.

Sens du danger. Le personnage sent le danger arriver et peut effectuer une manœuvre défensive avec un bonus de +2 sur une embuscade.

Attentif aux détails. Peut utiliser perception à la place d'aisance pour détecter un mensonge.

Toujours sur mes gardes. Le personnage agit promptement et bénéficie d'un +2 pour déterminer l'initiative.

Physique – (might – endurance)

Supporter la douleur. Le personnage prend une blessure majeure de plus.

Juste une égratignure. Le personnage annule une attaque sur un point de destin. Une seule fois pas combat.

Lutteur. +2 pour retenir quelqu'un entre ses bras.

Solide. +1 d'armure durant une bagarre.

Pilotage (drive – pilot)

Une main sur le manche. Le personnage peut effectuer une autre action pendant qu'il pilote/conduit.

Le pied sur la pédale. Le personnage est un as de la vitesse et bénéficie d'un +2 pour sa vitesse.

Relations - contacting

Propagateur de rumeurs. +2 pour créer un avantage social.

Le poids de la réputation. Peut utiliser relations à la place de charisme en société.

Je connais la personne. +1 pour obtenir des informations et -1 en temps.

Sorcellerie – mysteries

La sorcellerie est réservée aux thaumaturges, dragons et seigneur fae.

Vision astrale. Le sorcier utilise sorcellerie à la place de perception pour détecter les effets magiques.

Le talent d'Eldritch. Pour un point de destin et une fois par jour, le sorcier peut utiliser sorcellerie à la place d'une autre compétence.

Convergence harmonique. Le sorcier est capable d'utiliser les énergies harmoniques et obtient un +3 au lieu d'un +2 quand il invoque l'aspect « magie changeante ».

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE



Invocations silencieuses. La maîtrise de la sorcellerie permet d'éviter les imprécations et permet de lancer des sorts en silence.

Survie – (survival)

Pisteur. Le personnage a un bonus de +2 lorsqu'il traque un homme ou un animal.

Compagnon animal. Le personnage a un animal dressé à son service qui l'accompagne partout quand cela est possible.

Hommes des bois. Utilise survie à la place de discrétion pour se cacher.

Tir- (guns)

Sniper. La distance n'est pas un problème. Le personnage ajoute une zone à sa portée habituelle avec une arme.

Dernière balle. Le personnage peut déclarer que c'est « sa dernière balle » et disposer d'un +3 en dégâts avant d'être à court.

Tir cadré. Utilise un point de destin pour créer un aspect permettant de tirer sur un adversaire.

d) Exemple de création de personnage.

Voici Désiré Augier, pilote d'aérostat et grande gueule au grand cœur. Il accompagne Lord Thaddeus, un jeune lord maniéré épris d'aventure et mademoiselle Fiona, une jeune aventurière au sang chaud.

Concept haut en couleurs : Pilote au cœur d'or

Problème : Grande gueule qui ne sait pas se taire

Jeunesse : Vétéran de la bataille de Köningsträz

Hobby : traîner dans les bouges de Paname

Style : rustique et populaire

Appartenance (ordre, régiment, société ou club) : 2^e régiment de L'Aéronavale Française.

Première rencontre (Thaddeus): je vais lui montrer ce qu'est un homme, un vrai !

Deuxième rencontre (Fiona): un joli brin à préserver d'elle-même.

Le pilotage est la première activité de Désiré et bricolage n'arrive forcément pas loin. Mais il est aussi fort et impressionnant, plutôt enclin à parler fort qu'à chercher des compromis.

Bricolages - +3

Réparateur express.

Charisme - +3

Personne ne bouge !

Courage- +2

Finances - +1

Interprétation -1

Mêlée +2

Perception- +2

Physique - +3

Solide.

Pilotage - +4

Une main sur le manche

Relations -1

Survie - +1

Tir- +1

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>

Castle Falkenstein

2) Sorcellerie

La sorcellerie est très puissante mais complexe dans Château Falkenstein. Les rituels d'invocation sont longs car il faut lier les différents champs telluriques et dégager l'énergie magique dans de bonnes conditions. Tout est question de temps.

a) Temps d'Invocation



Afin de lancer un sort, le personnage détermine les paramètres d'effet de son sort (portée, durée d'effet, etc.), la somme de ces paramètres va déterminer la durée logique du rituel. Plus il est puissant, plus il est long. Aussi on utilise les tables ci-dessous et on ajoute les chiffres correspondant pour déterminer le temps d'invocation.

Invocation

- 0- Instantanée
- 1- une action
- 2 - 30 secondes
- 3- 1 minute
- 4 - 15 minutes
- 5 - 1 heure
- 6 - 1 journée
- 7 - 1 semaine

invocation	Portée	Zone d'effet	Durée d'effet
0	Personnelle	Une personne	Instantané
1	Proche	2 personnes	quelques instants
2	A vue	une zone	15 minutes
3	Quelques kilomètres	2 zones	1 heure
4	Dans une autre ville		1 journée
5	un autre pays		1 une semaine
6	Une autre planète		1 mois
7	Une autre dimension		une année

Le joueur lance alors les dés avec une difficulté de 0. Le facteur de réussite lui permettra soit de diminuer la durée du rituel à raison de +1 par palier (réussir un jet de +3 permet de passer d'une

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE



heure d'invocation à 30 secondes) ; les bonus non utilisés vont permettre d'augmenter la puissance du sort qui est par défaut de 0 (soit dans le cas précédent une puissance de +3 si le bonus est non utilisé pour réduire la durée du sort)

b) Harmoniques:

Les rituels servent à assembler les flux d'énergie mystique qui parcourent la terre. Seul le talent du sorcier et le temps lui permettent d'assembler les énergies au lancement du sort. Malheureusement les flux sont de plusieurs natures et il faut les trier pour éviter des effets secondaires indésirables. Cependant un mage débutant ou très pressé peut utiliser les flux de natures différentes pour lancer le sort plus vite. On appelle cela une harmonique.

L'aspect "magie changeante" est activé à plein temps. Chaque fois que le sorcier veut augmenter sa réussite il peut activer l'aspect pour obtenir un +2 à son jet.

Toutefois cela ne se fait pas sans risque! Des effets inattendus apparaissent alors. Un sort d'endormissement peut provoquer un tremblement de terre, une illusion engendrer des dérèglements mentaux ou une clairvoyance attirer des esprits.

Quelques exemples en fonction de la nature des harmoniques.

Spirituelle: les esprits interviennent, des fantômes suivent le sorcier et viennent hanter ses nuits, des objets marqués par un passé trouble s'animent, etc.

Matérielle: la matière change et évolue. Un meuble se transforme en pierre, une porte s'agrandit, une lame de fer devient du verre, etc.

Mentale: le sorcier est victime d'hallucinations, développe un dérangement mental, les gens changent d'attitude autour de lui, etc.

Élémentaire: des flammes parcourent le sol, la terre tremble, la foudre tombe, la végétation pousse là où c'est impossible, etc.

c) Les sorts sauvages:

Parfois la magie est tout simplement incontrôlable. On dit alors que le sort est sauvage, il s'active en ayant de plus grands effets qu'attendu et peuvent se retourner contre leur lanceur!

Chaque fois que le jet sorcellerie indique ++++ ou ---- le sort devient sauvage. Le Hôte crée alors un aspect de situation ou de scène. Si le résultat est ++++ le joueur du sorcier gagne une invocation gratuite de cet aspect. Si c'est ---- c'est l'Hôte qui obtient l'invocation gratuite.

Exemples : *Marcus l'Illuminati lance une illusion de dragon pour effrayer les soldats qui le menace. Avec un ++++, son sort devient sauvage et le Dragon prend réellement forme et se mets à dévorer les pauvres bougres.*

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>



d) Ordres mystiques et livres thaumaturgiques

Les dragons et seigneurs fae ne sont pas contraint à tel ou tel ouvrage. Les nombreuses années passées à parcourir le monde leur a permis d'accumuler des savoirs d'origines diverses.

La fraternité des illuminés de Bavière.

Les fameux illuminati travaillent à l'amélioration du monde par l'éducation et l'acquisition des connaissances. Ce sont des érudits mais leur goût pour les secrets les rend paranoïaques et peu sociables.

Aspect : *Nos frères protègent le monde dans l'ombre.*

Manuscriptum mentalis: un ouvrage qui traite de manipulation mentale, de contrôle et de suggestion. +2 point de stress mental à chaque fois qu'ils affectent l'esprit d'une victime.

Mots clés : manipulation mentale, suggestion, contrôle, Oubli, Dominer la volonté, Séduction et ravissement, assommer, barrière mentale.

Parchemins du mouvement dimensionnel de Roen: un livre qui traite du voyage dans les dimensions et qui permet de créer des portails pour visiter le monde astral ou le monde des Faes. Le temps d'invocation est réduit de 2 paliers pour créer des portails dimensionnels.

Ordre hermétique de la Golden Dawn.

L'ordre hermétique de la golden Dawn est un ordre très puissant qui cherche à assoir son pouvoir sur la nouvelle Europe. A l'image de leur fondateur Aleister Crowley, ils sont assoiffés de puissance et disposent d'une grande influence parmi les puissants comme les Seigneurs de la Vapeur anglais.

Pour arriver à leurs fins ils n'hésitent pas à utiliser la magie noire.

Aspect : *le pouvoir appartient à ceux qui savent le prendre.*

Livre noir de la nécromancie. Un livre impie qui permet de jouer avec les flux vitaux qui animent les vivants.

Animation des morts : diminue de 2 paliers la durée d'invocation pour animer des morts.

Drainer la force vitale : le nécromant utilise son pouvoir pour vider le vivant de son énergie. +2 en stress sur une victime unique.

Livre des invocations. Un ouvrage de métaphysique destiné à récupérer quelqu'un ou quelque chose à travers le temps. Diminue de 2 paliers la durée d'invocation pour invoquer quelque chose dans le temps.

Grand ordre de la loge maçonnique.

Les Francs-maçons sont issus des loges templières et des ordres maçons qui ont bâtis les cathédrales. Plus sage que les templiers, ils ont pour principe l'amour, la foi et l'ordre. En plus de leur recherche mystiques, bon nombres d'entre eux sont présent parmi les décideurs des nations afin d'apporter une influence salvatrice pour les peuples néo-européens.

Aspect : *Nous apportons la lumière de la connaissance.*

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE



Le manuscrit de l'alchimie universelle. Traité général relatant les grandes avancées en alchimie et la recherche de la Pierre Philosophale. La Transmutation, permet de transformer la matière non vivante à volonté, malheureusement pour une durée limitée. Diminue de 2 paliers la durée d'invocation pour modifier la matière inerte.

Le royaume des illusions d'Agrivicca Rexus.

Ouvrage spécialisé sur la manipulation de l'esprit humain. Illusions de l'esprit et du corps, Vraie vision, fantômes difficiles à distinguer. Les victimes ont un malus de 2 pour résister aux illusions.

L'ordre du temple de Jérusalem.

Rescapé de l'épuration du 13^e siècle, l'ordre du temple est désormais spécialisé dans l'élimination des ordres occultes maléfiques. Peu enclins au dialogue les templiers combattent à l'aide du feu, de l'acier et de la magie. Les écrits sauvegardés durant les croisades leur apportent une aide précieuse.

Aspect : *Dieu m'accompagne dans mon combat.*

Le livre de la transformation mystique.

Le livre d'Osman le prophète détient les secrets de la chair et les rituels pour la modeler. Changer de taille, investir la forme d'une espèce connue voir inconnue, etc. La durée de transformation est augmentée gratuitement de 2 paliers.

Le grimoire d'Osman sur le mouvement physique.

L'autre ouvrage célèbre du prophète Osman traite du mouvement. Vol, lévitation, télékinésie sont explorés. Diminution de 2 paliers pour améliorer la distance de déplacement.

La loge mystique du temple de Ra.

Les membres de la loge s'adonnent au mariage impie de la magie et de la technologie. A la fois ingénieurs et sorciers, ils développent des rites étranges mêlant machines et manuscrits anciens. Ils n'ont aucune limite dans leur soif de pouvoir ?

Aspect : *Nous sommes le futur.*

Le recueil du contrôle temporel.

Ce livre offre au sorcier la maîtrise du temps. Accélérer le temps, le figer, ralentir des opposants. Diminue de 2 paliers le temps d'invocation sur pour la durée d'action.

Les maîtres théosophiques de la toge blanche.

Ennemis jurés de la Loge du Temple de Ra, les maîtres sont des mystiques technophobes qui abhorrent l'utilisation abusive de la Vapeur. Si leur action est focalisée contre les projets de savants fous, ils sont aussi susceptibles de mener des campagnes virulentes contre des projets bienveillants.

Aspect : *Les hommes ne doivent jouer avec l'ordre naturel du monde.*

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>



Le royaume du rêve de Megron.

L'ouvrage décrit les différentes manières d'induire des rêves sur une victime. Prise de contrôle du rêve, rêves prophétiques, Cauchemars, rêves érotiques, tout n'est qu'une question d'imagination. Diminue de 2 paliers la durée d'invocation pour affecter les rêves.

Manuscrit de la divination paranormale.

Les théosophes sont maîtres dans la divination et la vision ESP. Diminution de 2 paliers pour voir à distance.

Le saint-ordre de saint Boniface.

Directement affilié au Vatican, cet ordre secret de prêtres catholiques lutte activement contre les cultes mauvais. A l'inverse des templiers, les saints hommes sont avant tout des guérisseurs pacifistes. Leurs pouvoirs de guérison et de protection sont terriblement efficaces.

Aspect : *Notre foi protège les faibles.*

L'écrit Rituel de lien psychique.

L'ouvrage est déployé toutes sortes de rituels pour lutter contre les démons. Exorcisme, protection contre les démons, enchainement, cercles magiques sont cités.

Bonus +2 pour tout sort en rapport avec la protection contre les démons.

Royaume de l'esprit inconnu.

L'ouvrage permet de ramener la paix dans l'esprit des malades mentaux ou des victimes de forces obscures. Il apporte un bonus de 2 pour éliminer du stress ou une conséquence mentale.

L'ancienne fraternité du temple druidique.

Symbole du renouveau des anciennes religions, la fraternité Druidique reproduit les rites des anciens prêtres celtes. Neutres dans le conflit qui oppose les ordres entre eux, les Druides ne sont intéressés que par la protection de la nature et de leurs bosquets sacrés. Pourtant leurs pouvoirs sur les éléments en feraient des alliés puissants dans la guerre thaumaturgique secrète.

Aspect : *nous conservons les rites ancestraux en l'honneur de Mère Nature.*

Manuscrit de mutations élémentaires.

Bien que peu enclin à poser sur le papier leur savoir, les druides ont rédigé ce manuscrit qui offre le contrôle des éléments primaires (feu, eau, air, terre). Les druides bénéficient d'un +2 pour déterminer les effets sur le contrôle d'un élément préexistant.

Soulèvement des forces de la nature de Burton.

Un ouvrage terrifiant conservé jalousement par les Druides. Il permet de faire appel à la nature pour qu'elle se déchaîne. Les initiés peuvent invoquer tempêtes, séismes ou tornades. Augmente de 2 paliers la zone d'effet pour soulever un évènement naturel à l'extérieur.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>



Exemples :

Edouard, illuminati souhaite prendre le contrôle d'un garde pour pénétrer dans le château du Von Brunswick où doit se dérouler une réunion de la Golden Dawn, l'ordre ennemi des Illuminés. Il voit le garde et décide de l'endormir pour une 15e de minutes, il est caché mais voit distinctement le garde.

À vue (2) + une personne (0) + 15 minutes d'effet = niveau d'invocation 4! 15 minutes pour lancer le sort! C'est long. Voyons comment Edouard s'en sort. Avec son +4 en sorcellerie il fait un jet de ++ soit 6! Il dépense 3 niveaux pour descendre à une action, ce qui lui reste encore +3. Le garde a +2 en Courage (resolve) et fait -! Soit 2 points de stress auquel s'ajoute le bonus d'Edouard => 4 points de stress! Le garde va faire un gros dodo.

En cas de difficulté Edouard aurait très bien pu activer son aspect d'illuminati pour obtenir un +2 supplémentaire.

André, franc-maçon veut faire une diversion pour échapper à ses poursuivants, des agents prussiens, dans les rues de Lyon. Il lance une illusion de zone pour faire croire que la rue est un cul-de-sac. L'illusion est sur une zone (2) et la lance à portée proche (1) et va durer quelques instants (1) soit 4 => 15 minutes d'incantation! Trop long.

Avec un score de +4 en sorcellerie et un jet de -+++ il obtient un +6! Suffisant pour réduire le temps à instantané (-4) et imposer une illusion crédible (+2 de difficulté auquel s'ajoute le malus de -2 pour les victimes)

3) Machines.

Les engins et machines infernales répondent aux règles classiques pour l'ajout de stunts, aspects et avantages. Toutefois la base de coût d'un engin est basée sur la table suivante. Si l'engin vole ou navigue sur l'eau on ajoute un coût de +1. +2 pour un véhicule sous-marin.

Autonomie.	Taille
-1 - quelques minutes.	-1- minuscule
0- une heure.	0- petit (2 personnes)
1- 6 heures.	1- moyen (4)
2- 24 heures.	2- grand (10)
3- une semaine	3- énorme (100)
4- un mois.	4- immense (500)
5- illimité	5 - titanesque (1000)

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>



Désiré a un magnifique dirigeable blindé qui permet aux aventuriers de partir en voyage. Son autonomie est exceptionnelle (1 semaine – 3) mais il a une faible capacité de transport (moyen -1) soit un coût de $4+1=5$ car c'est un engin volant. Evidemment il est possible de rajouter des options qui vont augmenter le coût de la machine comme une plus grande vitesse, une protection blindée ou une mitrailleuse intégrée.

Au cas où un personnage voudrait concevoir lui-même son engin infernal à vapeur, il doit se procurer les matières premières au coût de la machine -1 et réussir un jet de bricolage fonction de la complexité de l'engin. Les marges de réussites vont permettre de diminuer le temps de fabrication qui peut aller de quelques jours à une année complète (se référer à la table ci-dessous)

Incréments de temps
immédiat
Quelques instants
30 secondes
Une minute
Quelques minutes
15 minutes
Demi-heure
une heure
Quelques heures
une après-midi
Une journée
Quelques jours
Une semaine
Un couple de semaines
Un mois
Quelques mois
Une saison
Un semestre
Une année
Quelques années
Une décennie
Une vie

Désiré souhaite construire son propre dirigeable. Il doit d'abord obtenir les matériaux nécessaires à la construction et réussir un jet de finance de difficulté exceptionnelle (4). Avec son +1 en finances, il lui faudra réussir un +3 ou obtenir de l'aide.

Enfin il devra assembler le dirigeable et réussir un jet de bricolage excellent (+3). En jetant ++ il obtient un succès avec une marge de zéro, suffisant mais il devra passer un mois dans son atelier. Un bonus de +1 lui aurait permis de réduire le temps à 15 jours.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Castle Falkenstein

4) Ingénierie thaumaturgique

L'ingénierie Thaumaturgique est l'outil ultime du monde de Château Falkenstein. Sa découverte en 1870 a permis la victoire sur l'Alliance de Bismarck et elle est extrêmement convoitée depuis. Elle est basée sur les travaux de Léonard Da Vinci, inventeur génial qui réussit à canaliser les forces magiques dans une machine.

Pour créer une machine thaumaturgique, le créateur doit se baser sur la table des sorts sauf pour déterminer la durée et l'aire d'effet car la machine, une fois mis en route va générer le sort pour toute la durée de son activation et sur une zone qui seront fonction de sa taille.

Création d'une machine : définissez un effet spécifique à l'aide de la table des sorts. Sans prendre en compte la durée et la zone d'effet. La « durée d'invocation » représentera la difficulté sur le jet de bricolage. Pour la zone et la durée d'effet utilisez la table ci-dessous. Le score cumulé représente la taille nécessaire pour que la machine fonctionne.



Effets durée	- aire d'effets	Taille
0- quelques minutes	-1 - 15 m- petits objets	-1- minuscule (jouet)
1- une heure	0- 30m- objets moyens	0- petit (un coffre)
2- 6 heures	1 - 300 m- grands objets	1- moyen (un bureau)
3- 24 heures	2 -10 km - objets énormes	2- grand (une automobile)
4- une semaine	3- centaine de km- pâté de maisons	3- énorme (un train)
5- un mois	4- centaines de km- villes entières.	4- immense (un navire)
6- permanent.	5- Un continent	5 - titanesque (un immeuble)

Le redoutable magénieur Rudolph Carsen décide de créer une machine capable d'endormir des personnes sur tout un quartier afin de vider les coffres des riches notables de Vienne. Pour se faire il décide de créer une « machine à rêves prismatiques ». La difficulté pour résister défini par Rudolph sera de +4. En l'absence d'autres paramètres, la difficulté pour son jet sera de +4. Comme il veut que sa machine endorme les gens durant une heure (1) et qu'elles les affectent sur un rayon de 300 mètres (1) sa machine devra faire une taille conséquente de 2 soit équivalent à une automobile. Puissant mais encombrant !

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>

Castle Falkenstein

5) Faes et autres créatures surnaturelles.

Les Faes sont très nombreuses de par leur diversité de pouvoirs et de d'aspects. Voici quelques créatures féeriques qui peuvent servir dans le cadre de vos aventures. Vous pouvez accorder à un joueur le privilège d'en jouer un mais choisissez bien car certains ont des pouvoirs très puissants. Chaque fae est décrit avec ses pouvoirs spécifiques qui sont tous répertoriés plus loin. N'hésitez pas à créer d'autres races en vous inspirant d'une existante.

- Animaux Faes.** Commander les animaux, pas silencieux.
- Cauchemars.** Apparition terrifiante, voir dans le noir.
- Croquemitaines.** Mauvais œil, se cacher dans les ombres, voir dans le noir.
- Dames de la forêt.** Accorder l'inspiration, toucher qui guéri.
- Dames de lacustres.** Beauté féérique, enchantement, soulever la nature.
- Démons de l'eau.** Aquatique, Attirer.
- Esprits de la nature.** Commander les animaux, soulever la nature.
- Géants.** Apparition terrifiante, large, force inhumaine.
- Horde sombre.** Apparition terrifiante, commander les animaux, enchantement.
- Invisibles.** Invisible. Suivant vigilant.
- Kobolds.** Sentir les terres rares, sentir le danger.
- Leprechauns.** Chaussures de cordonnier, donné de la chance.
- Lutins.** Accomplir une grande tâche, petite taille.
- Nymphes.** Attirer, vivre dans les bois.
- Phookas.** Prendre forme animale.
- Pixies.** Charme d'amour, Ethéréité, vol, petite taille.
- Seigneur fae.** Enchantement.
- Selkie.** Aquatique, Prendre forme humaine.
- Sirènes/tritons.** Aquatique, Prendre forme humaine, attirer.
- Spectres.** Apparition terrifiante, Invisible, Sentir le danger.
- Vampires.** Attirer, dur à tuer, immortel, Prendre forme animale humaine.



a) Stunts de FAES et autres créatures

Toutes les Faes ont les faiblesses suivantes en commun.

Répulsion fae [+1] repoussé par les objets et situations spécifiques (les objets en fer, symboles religieux et tabous maritales). 2 points de destin pour éviter les effets sur contraintes.

Sensibilité au fer [+2]. Le fer perturbe le lien magique du personnage avec le monde. +2 de dommages contre du fer, +4 de dommages contre du fer froid. L'acier

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>



Accorder l'inspiration. Donne l'aspect « inspiré » à l'artiste de son choix. Une fae ne peut être la muse que d'un seul artiste.

Ailes puissantes. +1 en physique pour voler. Peut infliger des dégâts avec.

Apparition terrifiante. +2 pour infliger du stress pour intimider.

Aquatique. Ne se noie pas, nage sans problème

Attirer. +2 de stress pour séduire quelqu'un.

Beauté féérique. +1 en aisance sociale pour ceux qui sont sensibles à la grâce des Faes.

Ce n'est rien. Annule une blessure légère à la fin d'un combat.

Changement d'apparence [-2]. Pour un point de destin, le personnage se transforme en une forme humaine ou animale de son choix.

Charme. Le fae est en mesure de jeter des illusions comme un sorcier. CF chapitre sur la sorcellerie.

Charme d'amour. +2 pour déclarer l'aspect amoureux sur une cible.

Chaussures de cordonnier. Le FAE donne des chaussures à une personne qui ne pourra s'empêcher de danser à l'écoute de musique irlandaise.

Commander les animaux. Pour un point de destin, le personnage commande aux animaux présents

Difficile à blesser. +1 en armure

Domination. +2 de stress pour charmer

Dur à tuer. +2 cases de stress physique.

Enchantement [-2] 1 point de destin et un jet en opposition de charisme/attraction réussi pour prendre le contrôle d'une personne et le faire plier à sa volonté le temps d'une scène. La victime ne mettra pas sa vie en danger mais fera tout pour satisfaire le personnage.

Ethérété [-3] Pour un point de destin, la fae peut prendre une forme lumineuse immatérielle. Aucun dégât physique ne peut l'affecter mais le Pixie ne peut interagir physiquement avec le monde des humains.

Force inhumaine. +3 pour briser des objets

Forme animale. Le FAE peut prendre n'importe quelle forme d'animal. Il dispose des caractéristiques de cette forme sans autre capacité spéciale.

Forme humaine. Un point de destin pour prendre une forme humaine.

Frapper comme un marteau. +2 de dégâts à mains nues.

Grâce féérique. +1 pour toutes les actions réclamant de la grâce comme l'équilibre, la danse.

Griffes. Dégât à mains nues à +2.

Immortel [0]. Vous êtes très âgé mais vous n'êtes pas invulnérable pour autant !

Invisible. Le Fae est invisible en permanence (+4 en discrétion). Il doit dépenser un point de destin pour être vu.

Large (-2). +1 pour être touché, +2 en physique pour porter, +2 en intimidation.

Mauvais œil. Pour un point de destin, le personnage maudit un autre qui subit l'aspect « malchanceux » jusqu'à ce que le fae lève la malédiction. Un fae ne peut maudire qu'un personnage ne même temps.

Pas silencieux. Le FAE ne fait aucun bruit et bénéficie d'un +2 en discrétion s'il ne faut pas faire de bruit.

Petite taille. +4 pour se cacher, +2 pour repérer les détails, petit-2 en physique.

Porter chance. Vous portez chance et l'heureux et unique élu gagne l'aspect « chanceux » jusqu'à ce que vous changiez d'avis.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE



Se cacher dans les ombres. +2 pour se cacher dans le noir.

Sens animaux. +1 en perception.

Sentir le danger.

Suivant vigilant. Vous protéger une personne. Vous sentez systématiquement où se trouve cette personne, quel que soit la distance.

Soulever la nature. Le personnage peut jeter des sorts en relation avec les éléments naturels comme les membres de la Fraternité Druidique (CF p)

Toucher qui guéri. Réduit une blessure d'un niveau pour un point de destin rien qu'en touchant le blessé.

Vivre dans les bois. Le FAE est capable de se fondre dans les arbres ou tout objet en bois. Il bénéficie d'un +4 en discrétion dans cet environnement.

Vol [-2] vos ailes de papillon vous permettent de vous déplacer avec grâce et élégance. Jet sur physique (trajet long) ou agilité (manœuvre aérienne) selon les circonstances.

Voile invisible. Pour un point de destin, le Fae peut cacher un lieu à la vue des humains. S'ils se rendent dans sa direction, ils changent inconsciemment leur trajet afin de l'éviter. Les Fae peuvent détecter un endroit caché à l'aide d'un jet de perception de difficulté 3.

Voir dans le noir. Le fae ne subit aucun malus lié à l'obscurité.

6) Notes d'intention

Les modifications apportées au système FATE ont pour but de coller au mieux à l'esprit et au système original de Château Falkenstein. Si vous sentez que certains aspects du présent travail ne vous conviennent pas, je vous encourage à revenir à la base de FATE Core.

- Les compétences à niveau faible impliquent une « optimisation » des personnages et ajoutent un effet mécanique supplémentaire pour mettre en difficulté vos joueurs. En tant qu'Hôte, vous êtes encouragé à opposer des défis correspondant aux compétences ayant des valeurs extrêmes pour permettre aux joueurs de briller mais aussi de lutter face à des situations qui leur sont inconnues.

Dans le cas de Désiré le pilote au grand cœur, il est évident que le joueur est en attente de grandes scènes de courses poursuite, de batailles aériennes et d'action trépidante. Mais il sera intéressant aussi de le mettre en difficulté dans des scènes sociales où il devra mentir ou rencontrer des personnes qui réagiront mal face à cet ours mal léché.

- La magie peut paraître obscure, inutilement complexe et frustrer les joueurs qui la pratique. C'est intentionnel car sa pratique doit être réservée pour les grandes occasions du fait de sa puissance susceptible de désamorcer n'importe quel défi avec du temps.
- Le niveau de puissance des joueurs est à évaluer. Je joue avec des pjs qui ont 10 points de refresh, ce qui est beaucoup mais permet d'avoir un ton très héroïque. Si le niveau de base de 5 ne vous convient pas, commencer avec niveau de base de 7 points de destin.

Adaptation de Château Falkenstein au système FATE

Par Doc Dandy <http://lesbonsremedes.overblog.com/>