



LE JEU DE RÔLE GÉNÉRIQUE



SAVAGE WORLDS

LE JEU DE RÔLE GÉNÉRIQUE

« FAST, FUN & FURIOUS »

Dans des mondes fantastiques et sauvages, tout autant que dans de lointaines galaxies, de grands héros combattent, pour l'or, la gloire, la justice, ou tout simplement pour survivre. Qu'ils portent une armure de mithril et une épée magique, qu'ils soient des commandos surentraînés équipés du dernier matériel high-tech, qu'ils soient humains ou non, ils ont tous quelque chose en commun : ce sont des héros, et les légendes de leurs exploits leur survivent, et inspirent tous ceux qui se délectent de ces histoires.

Le système de jeu de *Savage Worlds* a pour but de simuler de telles aventures extraordinaires – du moins dans nos imaginations. Il propose pour ce faire un système de règle générique éprouvé par dix ans de playtest pour représenter les héros et les mondes sauvages qu'ils arpentent. Des règles simples en surface mais complètes et détaillées pour jouer en campagne.

Le jeu se concentre sur l'action plutôt que sur les chiffres et les statistiques et tout est fait pour que le meneur de jeu puisse se consacrer en priorité aux personnages, à leurs adversaires et aux univers fantastiques auxquels ils donnent vie.

Savage Worlds, le jeu de rôle générique contient :

- toutes les règles de création de personnage pour tous les univers possibles et imaginables,
- toutes les règles de jeu, nécessitant un set de dés complet, ainsi que des cartes et jetons de poker,
- tous les conseils pour mener une partie et jouer dans des univers différents,
- un bestiaire complet pour le meneur de jeu
- ET PLUS ENCORE !



www.black-book-editions.fr



www.peginc.com

ISBN : 978-2-36328-108-1



9 782363 281081

BBESW01

Prix : 24,90 €



Crédits

Savage Worlds

Un jeu de : Shane Lacy Hensley, with Clint & Jodi Black, Matthew Cutter, John Goff, Joel Kinstle, Piotr Koryś, Jordan Peacock, Teller et Simon Lucas

Illustrations de couverture : Joewie Aderes (pogieknight@yahoo.com ; loztvampir3.deviantart.com)

Playtests et conseils : "Evil" Mike McNeal, "Chaos" Steve Todd, Jay & Amy Kyle, Paul "Wiggy" Wade-Williams, Randy Mosiondz, Ed Wetterman, Preston DuBose, Cheyenne Wright, Sean Patrick Fannon, Sean Preston, Tappy, Bill, and Stu of The Happy Jacks RPG Podcast, Chris Fuchs et Bill Stilson

Graphismes : Cheyenne Wright

Relectures : Matthew Cutter & Jodi Black

Illustrations intérieures : Joewie Aderes, Chris Appel, Nate Bell, Leanne Buckley, Richard Clark, Storn Cook, Lecuona Esnaola, Bartłomiej Fedyczak, Gil Formosa, Carl Frank, Jesus Garcia, Andy Hopp, Emmo Huang, Jon Joseba, Tomek Jedruszek, Todd Lockwood, Chris Malidore, Carlos NCT, Magdalena Izabela Partyka, Jordan Peacock, Marta Poludnikiewicz, Daniel Rudnicki, Christophe Swal, Tomasz Tworek et Cheyenne Wright

Remerciements spéciaux à : Frank Uchmanowicz et Jim Searcy @ Studio2, et Dancin' Dirk Ringersma

À nos mères et pères, pour leur infinie patience avec nous.

Pour Black Book Éditions

Directeur de publication : David Burckle

Traduction, gouvernance et retouches : Yannick « Torgan » Le Guédart

Traduction, relectures et retouches : Ghislain Bonnotte

Design et travaux additionnels : Damien Coltice

Mise en page : Clémence Ballereau et Damien Coltice

Torgan remercie Eric « Surcapitaine » Nieudan pour m'avoir fait découvrir ce jeu, Ego, FX, 2-Gun Bill, Nevada Jim, et tous les participants enthousiastes de *Torgan.net* et du la section SaWo du *SDEN*.

www.black-book-editions.fr

www.peginc.com

Savage Worlds et le logo Pinnacle sont © 2012 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. © 2011 Solomon Kane Inc. Solomon Kane® et ses logos, personnages, noms, et ses spécificités sont des marques déposées Solomon Kane Inc. Tous droits réservés. Knight Errant est © John M. Goff et est utilisé avec sa permission. Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de Pinnacle Entertainment Group. Version française 1.0 basée sur l'édition *SW Deluxe*.

Achévé d'imprimer en août 2012 en France.

Édité par Black Book Éditions.

Dépôt légal : août 2012.

ISBN : 978-2-36328-108-1



Table des Matières

Savage Worlds

<i>Savage Worlds</i> , le jeu de rôle	7
Les ingrédients du jeu	8
Le meneur de jeu	9
Les personnages joueurs	9
La feuille de personnage	10
Qui est le MJ ? Qui sont les joueurs ?	11
Introduction	12
Pour commencer	13
Les Univers <i>Savage Worlds</i>	14
Campagnes à Plot Points	14
Sauvagerie !	14
Space 1889 : Red Sands	15
Deadlands	16
Weird Wars : Weird War II	18
The Savage World of Solomon Kane®	20
Rippers	22

Création de personnage

Création de personnage	25
1. Race	26
2. Traits	26
3. Atouts & Handicaps	28
5. Histoire Personnelle	28
Archétypes	29
Races	33
Créer de nouvelles races	37
Compétences	39
Liste des Compétences	40
Handicaps	47
Atouts	54
Atouts de background	54
Atouts de Combat	57
Atouts de commandement	61
Atouts de pouvoir	62
Atouts professionnels	63
Atouts Sociaux	66
Atouts étranges	67
Atouts de Jokers	68

Atouts Légendaires	68
Progression	70
Rangs	70
Personnages légendaires	70
Résumés	72
Création du personnage	72
Compétences	72
Résumé des Handicaps	73
Résumé des Atouts	75

Équipement

Équipement	81
Encombrement	82
Quelques notes	84
Armures	85
Armes à distance et accessoires	85
Armes spéciales	86
Armures	88
Armes de contact	90
Armes à distance	92
Armes lourdes et montées sur véhicules	94
Objets divers	95
Armes spéciales	96
Notes sur les véhicules	96
Munitions	97
Véhicules terrestres	98
Véhicules aériens	100
Véhicules maritimes	101

Règles du jeu

Les règles de jeu	103
Jokers et Extras	104
Jets de Trait	104
Le dé Joker	105
Jetons	106
Jetons du MJ	106
Combat	107
Initiative	108
Le décompte	109

Les jokers	109	Aventures épiques	165
Retenir son action	109	Dégâts handicapants	165
Surprise	110	Échecs critiques catastrophiques	166
Combat sans figurines	110	Fanatiques	166
Mouvement	110	Les vrais héros ne meurent jamais	166
Actions	112	Un joker, c'est fou !	167
Attaques	113	Langues	167
Dégâts	114	La naissance d'un héros	167
Effets des dégâts	115	Pas de Points de pouvoir	167
Les jets d'encaissement	117	Sang et tripes	168
Règles de situations de combat	118	Spécialisation	de
Résumé des options de combat	129	Compétences	168
Guérison	131	Conflits sociaux	169
Guérison naturelle	132	Voyages	171
Suites	132	Durées et distances	171
Exemple de combat	133	Rencontres	172
Règles de situation	137	Règles de véhicules	173
Règles de situation	138	Mouvement	173
Alliés	140	Manœuvres	174
Poursuites	143	Collisions	176
Scènes dramatiques	147	Combats entre véhicules	177
Terreur	150	Dégâts	177
Dangers	152	Pouvoirs	181
Bleus et bosses	153	Pouvoirs	182
Chaleur	153	Créer un Arcaniste	182
Chute	154	Utiliser ses pouvoirs	183
Faim	154	Arcanes	184
Feu	154	Arcanes (Magie)	184
Froid	155	Arcanes (Miracles)	184
Irradiation	155	Arcanes (Psionique)	184
Maladies	155	Arcanes (Super-pouvoirs)	185
Noyade	157	Arcanes (Science étrange)	185
Poison	157	Aspects	188
Soif	158	Pouvoirs	192
Sommeil	158	Pouvoirs (liste)	211
Interludes	159	La maîtrise du jeu	215
Table d'interludes	159	La maîtrise du jeu	216
Combats de masse	161	Réunir les personnages	218
Personnages dans les combats de masse	162	Garder la cohésion	219
Après la bataille	163	Types de campagnes	219
Règles d'univers	165		



LE JEU DE RÔLE GÉNÉRIQUE

Horreur	221	Loup-garou [Joker]	254
Mener le jeu	222	Minotaure	254
Les nouveaux joueurs	223	Mule	255
Équilibre	223	Ogre	255
Expérience	224	Orque	255
Jetons	224	Orque, chef de clan [Joker]	256
Interpréter les jets de dé	225	Ours	256
Le rythme	225	Requin, grand blanc	256
Les Extras	226	Requin, mangeur d'hommes	257
Alliés	227	Robot (sentinelle)	257
Créer des mondes	229	Serpent, géant constrictor	258
Le nom	229	Serpent venimeux	258
Aventures emblématiques	230	Squelette	258
Le genre	230	Taureau	259
L'univers	231	Troll	259
Les races	233	Vampire, ancien [Joker]	259
Nouveaux Atouts et Handicaps	234	Vampire, jeune	260
Taillez dans le gras !	234	Ver géant [Joker]	261
Note finale	235	Zombie	262
Bestiaire	237	Exemples d'aventures	265
Aptitudes monstrueuses	238	Knight errant : retour sur investissement	266
Bestiaire	244	Neiges sanglantes	270
Alligator	244	Le sauvetage de l'USS Kaine	274
Araignée géante	245	Les feux d'Ascalon	278
Chat	245	Moscow connection	282
Cheval de selle	246		
Cheval de guerre	246	Appendices	287
Dragon [Joker]	246	Tables	288
Drake [Joker]	247	Index	318
Élémentaires	248	Gabarit Moyen	320
Essaim	249	Gabarit de virage	321
Fantôme	250	Gabarit de Cône	322
Gobelin	251	Grand Gabarit	323
Liche [Joker]	252	Petit Gabarit	324
Lion	252	Feuille de personnage	325
Loup géant	253	Fiche d'allié	326
Loup / Chien	253	Fiche de PNJ	326





SAVAGE WORLDS

INTRODUCTION



SAVAGE WORLDS





SAVAGE WORLDS, LE JEU DE RÔLE

« Dos à dos avec votre compagnon, sans aucun espoir de fuite, la horde des morts-vivants fond sur vous, hurlant leur rage et leur soif de sang... »

Que faites-vous ? »

Bienvenue dans *Savage Worlds*, le jeu de rôle générique. Comme vous le savez peut-être, *Savage Worlds* est un jeu de société d'un genre bien particulier. C'est un jeu de rôle. Ici, les joueurs et le meneur de jeu partagent ensemble une aventure palpitante. Ils ne jouent pas simplement pour gagner la partie, mais pour passer un bon moment entre amis et faire vivre à leurs personnages une aventure unique, digne des meilleurs films d'aventure ou d'enquête...

Savage Worlds est un jeu de société : il se joue à plusieurs, assis autour d'une table. Vous n'avez besoin ni de déguisement, ni d'armes en plastique, ni d'ordinateur, ni d'aucun accessoire compliqué. Seulement quelques amis et les ingrédients de jeu présentés ci-dessous.

Les ingrédients du jeu

Pour jouer à *Savage Worlds*, il vous faut donc :

- **un meneur de jeu**, ce rôle est tenu par la personne qui a lu cet ouvrage et l'aventure qui va être jouée,
- **un groupe de 1 à 6 joueurs** (plus, c'est possible, mais ce n'est pas forcément facile pour le meneur de jeu),

► **une aventure**, qui décrit les événements et les situations que vont vivre les joueurs au cours de la partie. Ce livre contient plusieurs mini aventures dans des univers différents, et vous pouvez aussi vous procurer le kit d'introduction à *Deadlands* (en téléchargement gratuit sur le site www.black-book-editions.fr) idéal pour débiter (et avec des règles light de *Savage Worlds* adaptées à *Deadlands*,

► **des feuilles de personnages** (vous pouvez au choix télécharger gratuitement le PDF mis à disposition sur le site de Black Book éditions et l'imprimer ou photocopier celle se trouvant à la fin de ce bouquin,

► **un écran de jeu**, pour dissimuler aux joueurs le contenu de l'aventure. Côté meneur de jeu, il résume également quelques points de règles importants. Vous pouvez le confectionner vous-même ou vous procurer celui de *Deadlands* (à paraître).

► **des crayons à papier** et des gommages,
 ► **un set de dés complet** comprenant un dé à 4 faces (d4), deux dés à 6 faces (d6), un dé à 8 faces (d8), un dé à 10 faces (d10), un dé à 12 faces (d12) et un dé à 20 faces (d20),
 ► **des jetons de poker** de trois ou quatre couleur différentes (une quarantaine au moins),
 ► **deux jeux de cartes** à jouer complets (comportant chacun deux jokers),
 ► ... et une table et des chaises, pour être bien installés !



Le meneur de jeu

Comme vous le savez peut-être, le meneur de jeu (aussi appelé MJ) tient un rôle essentiel. Il est le garant du bon déroulement d'une partie de *Savage Worlds*. Voici les fonctions principales qu'il remplit :

- c'est lui qui décrit les situations aux joueurs,
- c'est lui qui joue la plupart des adversaires et des personnages du jeu (sauf les personnages des joueurs),
- c'est lui qui s'assure du bon déroulement de l'aventure (lui seul a lu l'aventure avant de commencer la partie),
- et enfin, c'est lui l'arbitre. En cas de litige sur les règles de jeu et sur la façon dont progresse l'histoire, c'est lui qui prend les décisions finales qui s'imposent.

Le rôle de meneur de jeu est primordial pour le déroulement de la partie. Cela dit, il n'a pas tous les pouvoirs non plus, puisque le scénario de l'aventure et les règles sont là pour le guider.

Les personnages joueurs

En jeu de rôle, les personnages joueurs (ou PJ) sont à la fois des pions de jeux de plateau et les héros d'un film.

Le joueur décide librement des actions de son personnage, mais il n'est jamais assuré qu'elles vont réussir comme il le voudrait. Le personnage possède des caractéristiques et des capacités précises, indiquées sur sa feuille de personnage. **C'est l'aspect « jeu » du jeu de rôle.**

Selon les moments, le joueur peut parler de son personnage à la troisième personne

(« Mike parle au shérif »), à la première personne (« Je parle au shérif »), ou comme s'il était son personnage (« Eh Shérif ! J'ai une question à te poser ! »). Aucune méthode n'est meilleure qu'une autre : suivez votre instinct et n'hésitez pas à passer de l'une à l'autre. **C'est l'aspect « rôle » du jeu de rôle.**

Enfin, en jeu de rôle, rien n'est jamais complètement écrit à l'avance. C'est aux joueurs de prendre l'aventure à bras le corps et de faire, en toute liberté, les choix qui leur semblent les plus appropriés ! Attention toutefois, ils ne peuvent pas se permettre de faire tout et n'importe quoi, car le meneur de jeu est là pour préserver une certaine logique (grâce aux règles et à l'aventure). Souvenez-vous : c'est toujours le meneur de jeu qui a le dernier mot en cas de litige !

La feuille de personnage

La feuille de personnage décrit l'ensemble des caractéristiques techniques et des capacités spéciales des personnages. Vous devez créer de toute pièce vos propres personnages en remplissant une feuille de personnage vierge (elle se trouve en fin d'ouvrage, mais vous pouvez également la photocopier ou l'imprimer depuis notre site internet : www.black-book-editions.fr).

Un conseil pour utiliser au mieux la feuille de personnage : munissez-vous de quelques trombones. Insérés sur le bord de la feuille, ils vous aideront à comptabiliser les blessures, la fatigue et les munitions de votre personnage.

NOM DU PERSONNAGE

Pseudo :
Nom :
Date de création :

DESCRIPTION

Taille : Poids :
Sexe : Age :
Signe particulier :

TRAITES

ATTRIBUTS

AGILITÉ d
AMBI d
FORCE d
INTELLIGENCE d
VIGUEUR d

COMPÉTENCES

d
d
d
d
d
d
d
d
d
d

CARAC. DÉRIVÉES

BASE **MOD.**

ALLURE
CHARISME
PARADE
RÉSISTANCE
TREMPE
POUVOIR DE PERSUASION

ÉQUIPEMENT

Armes Zone Protection

Incantement :

ATOUTS

HABILITÉS

ARMES **DÉGÈS** **POUVOIR** **CD** **MUR.** **PA** **NOTES**

NOTES/POUVOIRS **PP** **POUVOIR** **DURÉE** **EFFETS**

© 2013 Black Book Éditions et Tournier Inc. Photographies et illustrations réalisées pour usage personnel uniquement.



Qui est le MJ ?

Qui sont les joueurs ?

Maintenant que vous savez ce dont vous avez besoin pour jouer, il faut décider qui, dans votre groupe d'amis, tiendra le rôle important du meneur de jeu. Si vous avez acheté *Savage Worlds* et que vous lisez ces lignes, il y a de fortes chances pour que cela soit vous qui teniez ce rôle. Mais ce n'est pas obligatoire.

Il n'y a qu'une règle simple à retenir : le meneur de jeu est celui qui a lu l'aventure.

► **Si vous êtes le meneur de jeu**, vous devez lire une bonne partie de cet ouvrage, notamment les chapitres *Création de personnage*, *Règles du jeu* et *La maîtrise du jeu*, ainsi que l'aventure que vous allez faire jouer (que vous l'ayez écrite vous-même ou que vous ayez jeté votre dévolu sur une des aventures présentées en fin d'ouvrage).

Bien sûr, une fois que vous aurez lu tout ça, vous pourrez piocher dans les règles avancées du chapitre *Règles de situation*, page 137, ainsi que dans les différents adversaires des personnages joueurs du chapitre *Bestiaire*, page 237.

► **Si vous êtes joueur**, vous pouvez lire les chapitres *Création de personnage*, *Équipement*, et *Règles de jeu*, cela évitera au meneur de jeu de tout vous expliquer !

Vous savez tout ! Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter bonne lecture et bon jeu !

SAVAGE WORLDS : LA GENÈSE

En 1996 sortait l'un des jeux de rôle les plus marquants de la décennie : *Deadlands*, le jeu de rôle western fantastique. Doté d'un système de jeu original, il utilisait notamment tous les dés habituels (du d4 au d20) ainsi que les jetons et cartes du poker.

Quelques années plus tard, Shane Lacy Hensley, l'auteur de *Deadlands*, publia *The Great Rail Wars*, une sorte de wargame basé dans l'univers de *Deadlands* qui utilisait une variante simplifiée de ses règles de jeu.

Ce système fut très apprécié par la communauté et c'est ainsi que Shane et son équipe se mirent à travailler à l'élaboration d'un système de JdR basé sur cette version simplifiée.

En 2003, *Savage Worlds*, le jeu de rôle générique, vit le jour, avec sa fameuse devise « *Fast, Fun & Furious* ». Après de nombreux playtests et réédition, vous tenez entre les mains la traduction de la dernière version en date, la plus aboutie, appelée *Deluxe Edition* en anglais.

SW : JEU DE RÔLE GÉNÉRIQUE

Il n'est pas rare de tomber sur un univers de jeu attirant dépourvu d'un système calibré et playtesté. Avec *Savage Worlds*, vous disposez désormais d'un outil simple et complet pour vous jeter dans tous les univers de jeu possibles et imaginables ! Grâce à ce système, vous pouvez également inventer vos propres univers et scénarios et les faire partager au plus grand nombre sur Internet, avec le label *Savage Worlds Fans* (plus d'info sur le site www.black-book-editions.fr).



INTRODUCTION

Dans des mondes fantastiques et barbares, tout autant que dans de lointaines galaxies, de grands héros combattent, pour l'or, la gloire, la justice, ou tout simplement pour survivre. Qu'ils portent une armure de mithril et une épée magique, qu'ils soient des commandos surentraînés équipés du dernier matériel high-tech, qu'ils soient humains ou non, ils ont tous quelque chose en commun : ce sont des héros, et les légendes de leurs exploits leur survivent, et inspirent tous ceux qui se délectent de ces histoires.

Le système de jeu de *Savage Worlds* a pour but de simuler de telles aventures extraordinaires – du moins dans nos imaginations. Il

propose pour ce faire un formalisme pour représenter les héros et le monde sauvage qu'ils arpentent, des règles simples en surface mais complètes et détaillées en profondeur.

Le jeu se concentre sur l'action plutôt que sur les chiffres et les statistiques. Tout est fait pour que le meneur de jeu puisse se consacrer en priorité aux personnages, à leurs adversaires et aux univers fantastiques auxquels ils donnent vie.

Pour les joueurs, *Savage Worlds* comporte un système de progression particulièrement riche et ouvert, qui leur permettra de créer n'importe quel type de personnages, du roublard charismatique au journaliste curieux.

Certaines règles génériques s'appliquent difficilement à certains types d'univers, mais en appliquant certaines modifications (voir p. 165 pour les règles spécifiques à l'univers), le meneur de jeu a la possibilité de changer drastiquement l'ambiance du jeu, sans pour autant modifier la mécanique générale. Les joueurs pourront alors explorer de gigantesques Space Hulks hantés revêtus d'armures blindées, combattre des dragons ou arpenter virtuellement la matrice sans avoir à apprendre de nouvelles règles. Mais rajoutez un soupçon d'horreur et d'Ouest sauvage comme dans *Deadlands*, et vous aurez une atmosphère toute différente en un instant.

Pour commencer

Voici tout ce qu'il vous faudra pour débiter à *Savage Worlds* !

Des dés

Savage Worlds utilise les 6 dés de jeu traditionnels : à 4, 6, 8, 10, 12 et parfois 20 faces. Vous trouverez ces dés dans votre magasin de jeu préféré.

Traditionnellement, nous utilisons ces abréviations pour désigner ces dés : d4, d6, d8, d10, d12 et d20. Si vous lisez 2d6+1 par exemple, cela signifie qu'il faut lancer deux dés à six faces et additionner le résultat des deux dés, puis ajouter 1 au résultat.

Chaque joueur aura besoin d'un jeu complet de dés. Le meneur de jeu pourra juger utile d'en disposer de deux voire plus, afin d'accélérer l'action et de faire agir les méchants de concert.

Des cartes

Savage Worlds utilise un jeu de cartes standard de 54 cartes en gardant les deux Jokers. Les cartes servent à déterminer l'Initiative en combat et à accélérer cette phase du jeu.

Il existe même un jeu de cartes officiel pour *Savage Worlds* !

Un univers de jeu

Vos amis et vous allez-vous explorer les ruines d'un monde post-apocalyptique ? Mener un groupe d'aventuriers à travers votre univers fantastique favori ? Jouer de puissants seigneurs vampires ? Ou combattre le mal sur les champs de Bataille de *Weird Wars* ?

Saisissez-vous du livre de votre univers de jeu préféré dans votre magasin favori ou bien créez le vôtre. Les Univers *Savage Worlds* officiels proposent de nouveaux Atouts et Handicaps, des règles spéciales, des sorts, des armes, de l'équipement, de nouveaux monstres et bien plus encore !

Vous trouverez plus de détails sur nos Univers *Savage Worlds* des pages 15 à 23.

Des figurines et un tapis de combat

Les règles sont prévues pour être jouées sur une table avec des figurines. C'est pourquoi les portées des armes et les capacités de mouvements sont données en cases (et non en mètres ou toute autre obscure mesure anglo-saxonne). L'utilisation de figurines et d'un plateau de jeu comportant des cases aideront les joueurs à mieux comprendre les situations d'un point de vue tactique et à interagir avec leur environnement. C'est le style de jeu que nous recommandons avec la plupart des univers. Mais les figurines ne sont certainement pas une obligation. Vous trouverez p. 110 des règles pour estimer les distances dans un style de jeu purement descriptif, ainsi que pour déterminer si un héros se trouve dans la zone d'effet d'une explosion.

LES UNIVERS SAVAGE WORLDS

Il existe de nombreux univers officiels pour *Savage Worlds* : de *Deadlands* (et ses déclinaisons *Hell on Earth* et *Lost Colony*) à *Rippers*, en passant par *Necessary Evil*, *Space 1889*, *Solomon Kane* ou *Weird Wars*. Vous trouverez un court aperçu de ces univers dans les pages qui suivent.

Campagnes à Plot Points

Comme tout notre système de jeu, nos campagnes sont destinées à faciliter la vie du meneur de jeu. C'est pourquoi la plupart des Univers *Savage Worlds* sont désignés sous le nom de campagnes à Plot Points : une trame de fond pour ce monde de campagne et une série d'aventures résolvant l'intrigue principale. Entre ces étapes majeures, les Plot Points, le meneur dispose également de *Savage Tales*, de courts scénarios qu'il peut intercaler en fonction des actions des joueurs qui pourraient les faire sortir temporairement de la trame principale. Le meneur de jeu peut bien entendu ajouter lui-même ses propres histoires, se basant (entre autres) sur les backgrounds propres aux personnages.

L'idée est de communiquer une grande trame de fond (comme l'inondation du monde de 50 Fathoms), tout en laissant au meneur toute latitude pour construire et mener sa partie comme il l'entend. Dans 50 Fathoms, les héros forment un groupe d'explorateurs, de marchands ou même de pirates, navigant dans un monde sur le point d'être submergé par les eaux. Ils peuvent choisir leur destinée, mais finiront par participer au combat contre les Sorcières des mers, les créatures responsables de la destruction de Caribdis.

Savage Tales

Nous appelons les aventures que trouverez dans nos livres des *Savage Tales* : il s'agit d'aventures courtes allant droit au but qu'un meneur peut préparer en quelques minutes. Pour ce faire, nous concentrons l'écriture sur les détails fondamentaux du scénario.

Idéalement, un meneur devrait pouvoir identifier les envies et les projets des personnages pour une session donnée, lire une page ou deux et être prêt à jouer. Bien sûr, il sera toujours temps de broder et d'en rajouter durant la partie, mais l'idée est là : être prêt en quelques minutes, tout en disposant d'une histoire intéressante et de quelques détails croustillants.

Sauvagerie !

S'il s'avère que vous aimez *Savage Worlds*, vous souhaitez peut-être tester quelques-uns de nos univers ou d'autres ressources que vous trouverez sur internet. Les sites de Pinnacle (www.peginc.com – en anglais) et de Black Book Éditions (<http://www.black-book-editions.fr> – en français) constitueront vos principales sources d'informations officielles, mais les sites de fans sont également légions sur le web.

Décor

Du space opera aux westerns en passant par les aventures puritaines, un grand nombre d'univers sont disponibles. La philosophie de *Savage Worlds* a toujours été de faire les choses un peu différemment. La plupart de ses univers ont un petit quelque chose d'unique

qui les rend spéciaux. Evernight, par exemple, commence dans un monde de fantasy classique, avec ses nains et ses elfes, mais change drastiquement lorsque de gigantesques objets pointus tombent du ciel et déversent sur le monde un terrible danger venant de derrière les étoiles.

Certains de ces univers, comme Deadlands par exemple, sont plus ouverts dans le sens où ils disposent de multiples campagnes à Plot Points présentées séparément. The Flood, par exemple, met en scène le Révérend Ezekiah Grimme et ce qu'il reste de la Californie après le tremblement de terre : le Grand labyrinthe. Stone and a Hard Place en revanche se concentre sur le plus mortel des porte-flingue, le plus terrible des tueurs de héros : Stone. Vous trouverez également des aventures classiques comme Coffin Rock, et des extensions comme le Smith & Robards Catalog qui vous présentera des dizaines d'inventions disponibles à la vente.

Les Companions

Nos companions mettent l'accent sur de nouveaux Atouts et Handicaps, des pouvoirs, monstres et des règles particulières adaptées à un type d'univers comme la fantasy, l'horreur ou la science-fiction.

Les aventures

En dehors des univers, vous trouverez aussi sur notre site des aventures se suffisant à elles-mêmes. Zombie Run, par exemple, est une aventure du type Survival Horror dans le style de la série Walking Dead.

Les accessoires

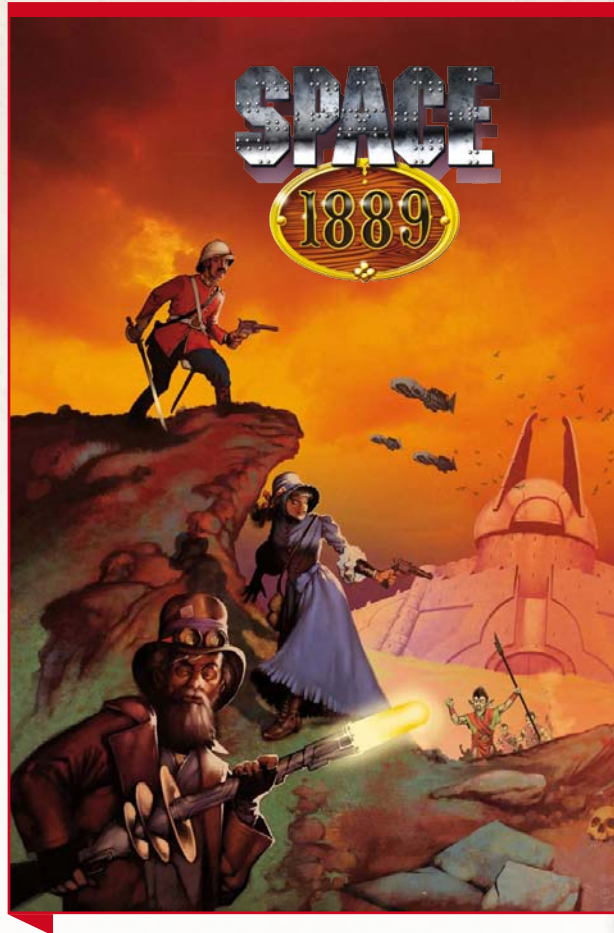
Nous avons déjà mentionné notre jeu de cartes d'action et d'aventure. Nous proposons également des jetons de poker adaptés à chacun de nos univers.

Space 1889 : Red Sands

Mars a désespérément besoin de héros !

Space 1889® de Frank Chadwick's embarque les personnages dans une grande aventure intergalactique.

Alors que les empires terriens combattent dans les plaines rouges de Mars, un être maléfique du nom de Kronos acquiert une technologie inconnue issue d'une race depuis longtemps disparue, et menace de libérer la planète rouge de ses envahisseurs terriens, et ce de manière définitive.





Deadlands

Nous sommes en 1879, mais cette histoire n'est pas la nôtre.

Un chamane vengeur nommé Raven a ouvert les portes de enfers et relâché les Manitous, des créatures maléfiques, qui ont déferlé sur la Terre, entraînant dans leur sillage monstres et magie. Quelques héros ont réussi à dompter la magie libérée et s'en servent pour combattre ce mal à l'état pur. D'autres se reposent plutôt sur un bon vieux six-coups, à moins qu'ils ne préfèrent un de ces gadgets issue de la Science étrange.

Et certains sont même trop solides pour la mort elle-même, et se relèvent de leurs tombes, luttant en permanence contre un manitou pour le salut même de leur âme.



Weird Wars : Weird War II

Dans la violence et l'horreur de la guerre, de sombres choses se lèvent.

De tous temps, des monstres ont rodé dans les ombres, s'abreuvant de la peur et de la terreur provoquée par la guerre. Les scientifiques et cellules occultes du Troisième Reich ont bien réalisé cela et ont poussé leurs recherches dans ce sens, déterrants des secrets interdits, regroupant d'anciennes reliques et recrutant des créatures inhumaines pour assurer leur contrôle du monde.

Jamais un conflit n'a couvert l'ensemble du globe et engendré un si grand nombre d'horreurs. Le temps manque, mais les Alliés ont créé une organisation secrète dédiée à combattre les créatures du Troisième Reich et priver ce dernier d'un avantage qui pourrait être décisif.





The Savage World of Solomon Kane®

Un homme sans terre. Un vagabond, Un puritain.

Solomon Kane est beaucoup de choses, mais plus que tout, c'est un héros. En ces temps de sauvagerie et d'horreur, il voyage aux confins de la Terre et combat le mal qui s'y cache. Depuis le confins de l'Afrique sauvage jusqu'aux forêts d'Europe, des montagnes gelées de Cathay jusqu'aux jungles sanglantes d'Amérique du Sud, il combat bouchers sans pitié, reines immortelles et même des démons ailés dans sa quête de juste vengeance.

Maintenant, c'est au tour de votre héros de suivre la voie de Kane. Que vous soyez un voyageur puritain, un pirate égaré ou un soldat de fortune, assistez à l'avènement d'une ère de légendes, où le destin a choisi ses champions. Kane a commencé un combat contre un mal ancien si puissant qu'il pourrait détruire l'humanité, mais maintenant, c'est à vous de porter le flambeau dans les ténèbres.





Rippers

Traquez les créatures de la nuit – ou devenez-en une !

Les Rippers sont une cabale secrète d'occultistes, de guerriers, de sorciers et de héros qui combattent des créatures des ténèbres sur toute la surface du globe. Mais leur volonté, la science et la technologie ne sont pas leurs seules armes. Abraham Van Helsing et le « Docteur Jack » ont appris aux Rippers à extraire l'essence même des créatures qu'ils combattent, et à se l'implanter !

Les guerriers qui survivent au processus deviennent meilleurs plus puissants, combattant avec les griffes d'un loup-garou ou les dents d'un homme-piranha. Mais d'autres deviennent fous suite à ces implantations et deviennent ce qu'ils ont toujours combattu. De chasseurs, ils deviennent des proies.

Et au moins l'un d'entre eux est devenu le pire traître que les Rippers aient connu...







CHAPITRE UN



*CRÉATION DE
PERSONNAGE*



CRÉATION DE PERSONNAGE

Les grands héros sont davantage qu'une suite de caractéristiques et de chiffres, mais dans un système de jeu, c'est sans aucun doute un point de départ. Pour créer votre héros, munissez-vous d'une feuille de personnage (disponible sur le site de Black Book Éditions), ou photocopiez celle que vous trouverez à la fin de cet ouvrage, et suivez les étapes suivantes.

1. Race

Les humains sont les personnages les plus courants mais certains univers *Savage Worlds* proposent de jouer des aliens bizarres, d'agiles elfes ou d'autres races exotiques – vous trouverez des exemples p. 33. Vous pouvez choisir n'importe quelle race disponible dans votre univers particulier.

► Les humains sont la race standard dans *Savage Worlds* et débutent le jeu avec un Atout supplémentaire (cf. Étape 3).

2. Traits

Les personnages sont définis par des Traits : les Attributs et les Compétences. Ils fonctionnent de la même façon. Attributs et Compétences sont classés par types de dés allant du d4 au d12, d6 étant la moyenne chez un humain adulte. Plus gros est le dé, plus vous êtes doué !

Les Attributs

Chaque personnage commence le jeu avec un d4 dans chaque Attribut. Vous disposez de 5 points à répartir comme vous le souhaitez pour les augmenter. Améliorer l'un d'entre

eux d'un type de dé (par exemple, de d4 à d6) coûte 1 point avec une limite : vous ne pouvez aller au-delà du d12.

► **Agilité** : elle représente la souplesse, la rapidité et la dextérité de votre héros.

► **Âme** : elle représente la sagesse innée et sa volonté. L'Âme est particulièrement importante car il aide votre héros à se ressaisir après une blessure.

► **Force** : elle reflète la puissance et la condition physique générale. La Force sert également à déterminer les dégâts de votre personnage en combat de corps à corps.

► **Intellect** : il reflète la connaissance de votre héros sur son monde et sa culture, sa capacité de réflexion et sa finesse d'esprit.

► **Vigueur** : il représente l'endurance, la résistance aux maladies, poisons ou toxines et le niveau de douleur et de dégâts physiques que votre héros peut supporter.

Les Compétences

Les Compétences représentent les aptitudes apprises comme le Tir, le Combat, les connaissances professionnelles ou scientifiques et ainsi de suite. Elles sont générales et englobent tous les aspects qui leur sont reliés. Par exemple Tir englobe les fusils, les arcs, les lance-roquettes et toutes les armes à distance.

Vous disposez de 15 points à répartir entre vos Compétences. Chaque dé de Compétence coûte 1 point (en commençant à d4) tant qu'il est inférieur ou égal à l'Attribut dont il dépend (noté entre parenthèses près du nom de la Compétence). Chaque dé de Compétence supérieur à l'Attribut dont il dépend coûte 2 points.

EXEMPLE

Combat dépend d'Agilité. Un personnage ayant d8 en Agilité peut prendre Combat en ne dépensant qu'un point par type de dé jusqu'à d8. Prendre un d10 coûtera 2 points et un d12 coûtera 2 points de plus.

De même que pour les Attributs, aucune Compétence ne peut dépasser d12.

Caractéristiques dérivées

Votre fiche de personnage comporte encore quelques trous, en particulier les caractéristiques dérivées :

L'**Allure** représente la rapidité de déplacement en cases du personnage dans un round de combat standard. Les humains se déplacent de 6 cases dans un round. Chaque case représente un carré de 2 mètres de côté dans le « monde réel ».

Le **Charisme** réunit l'apparence, les manières et l'effet que le personnage provoque chez les autres. Notez +0 sauf si vous avez choisi un Atout ou un Handicap modifiant ce score. Les jets de Persuasion et de Réseaux sont modifiés par le Charisme qui sert également au MJ à déterminer la réaction des personnages non-joueurs envers votre héros.

La **Parade** est égale à 2 plus la moitié de la Compétence Combat du personnage (2 s'il ne possède pas Combat), à quoi on ajoute les bonus pour les boucliers ou certaines armes. La Parade représente la Difficulté des attaques de corps à corps dont votre personnage est la cible. Si la Compétence de Combat est supérieure à d12, d12+1 par exemple, on ajoute la moitié du bonus arrondi à l'inférieur. Par exemple, avec d12+1 en Combat, on a une Parade de 8, alors qu'on a une Parade de 9 avec d12+2.

La **Résistance** indique le seuil de souffrance du héros, sa capacité à encaisser les coups. La Résistance est égale à 2 plus la moitié de votre Vigueur, à quoi on ajoute l'Armure (utilisez la valeur d'armure pour le torse). La Résistance pour une Vigueur supérieure à d12 est calculée de la même manière que la parade.



3. Atouts & Handicaps

Les grands héros sont bien plus qu'une simple liste de Compétences et d'Attributs. Ce qui les rend uniques, c'est ce mélange de dons particuliers, de pouvoirs spéciaux et de défauts tragiques.

Un personnage choisit des Atouts en les équilibrant avec des Handicaps. Vous trouverez une liste détaillée d'Atouts et de Handicaps dans les paragraphes suivants. Vous en découvrirez encore d'autres dans les univers *Savage Worlds* publiés.

Vous pouvez choisir jusqu'à un Handicap Majeur et deux Handicaps Mineurs. Un Handicap Majeur donne 2 points et un Handicap Mineur 1 point.

Pour 2 points vous pouvez :

- ▶ Augmenter un Attribut d'un type de dé (vous pouvez le faire avant de prendre vos Compétences).

- ▶ Choisir un Atout.

Pour 1 point vous pouvez :

- ▶ Gagner un point de Compétence.
- ▶ Doubler vos fonds de départ (si vous débutez avec 500 \$ vous obtenez 500 \$ de plus).

5. Histoire Personnelle

Terminez la création du personnage en détaillant son histoire et son passé. Déterminez les raisons de son implication ainsi que ses buts. Vous pouvez également choisir de commencer la partie avec votre personnage en l'état, et rajouter ces détails plus tard.

Il peut être aussi intéressant de discuter avec les autres joueurs afin de déterminer si les personnages se connaissent dès le début de l'aventure, et si oui, des circonstances de leurs rencontres. Vous pourrez aussi optimi-

NOTES DE CONCEPTION : ROLEPLAYING

Nous avons presque tous tendance à jouer un type de personnage précis, peu importe l'univers ou le système de jeu. Il n'y a absolument aucun problème avec ça, et quoi qu'il arrive, le plus important est de se faire plaisir.

Toutefois, *Savage Worlds* peut fournir une occasion de sortir de la routine, et d'essayer quelque chose de totalement différent. Peut-être avez-vous toujours joué le grand costaud, celui qui est toujours en première ligne et qui sert de pierre angulaire à tout le groupe. Lors de la prochaine partie, essayez un mage. Vous trouverez peut-être ça très amusant.

De la même manière, nous encourageons les meneurs de jeu à varier eux aussi les plaisirs. Certaines des parties les plus passionnantes dans lesquelles nous avons joué mettaient en scène des personnages très curieux : esclaves kobolds, ancêtres aux physiques défaillants ou animaux intelligents. Nous vous encourageons à essayer quelque chose de totalement différent à l'occasion. Vous pourrez toujours revenir dans un univers où vous vous sentez à l'aise lors de la session suivante.

ser le groupe de personnages, afin de disposer d'un vaste assortiment de Compétences différentes. Mais choisissez quoi qu'il arrive un personnage que vous avez envie de jouer. Il n'y a pas de raison que vous preniez le rôle de seigneur du groupe si vous n'en ressentez pas l'envie.

ARCHÉTYPES

1

Vous aurez parfois besoin de créer rapidement un personnage pour un scénario ou une convention. Dans ce genre de situation, un archétype peut s'avérer un bon choix. Il suffit d'y adjoindre un nom, quelques Handicaps, de l'équipement, puis de répartir les quelques points de Compétence restant, et vous êtes prêts à jouer.

Les archétypes qui suivent sont tous des humains Novice, incluant l'Atout gratuit de cette race.

ADEPTE DES ARTS MARTIAUX

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d8, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d10, Intimidation d6, Perception d6, 6 points à répartir

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 7, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Arts martiaux

DÉTECTIVE

Attributs : Agi d6, Âme d6, For d6, Int d8, Vig d6

Compétences : Combat d6, Perception d8, Persuasion d6, Recherche d8, Réseaux d8, Tir d6

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 5, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Contacts, Investigateur

« FACE »

Attributs : Agi d6, Âme d8, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d10, Réseaux d6, Sarcasmes d6, Tir d4

Allure : 6, **Charisme** : +2, **Parade** : 4, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Séduisant, Volonté de fer



GUERRIER, ARME LOURDE

Attributs : Agi d6, Âme d6, For d10, Int d4, Vig d6

Compétences : Combat d10, Intimidation d6, Perception d6, 4 points à répartir

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 7, **Résistance** : 6

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Balayage, Costaud



GUERRIER, ESCRIMEUR

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d12, Discrétion d6, Perception d6, Sarcasme d8

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 8, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Combat à deux armes, Florentine

LEADER

Attributs : Agi d6, Âme d8, For d4, Int d8, Vig d6

Compétences : Combat d6, Connaissance (Batailles) d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6, 3 points à répartir

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 5, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Commandement, Leader naturel

MAGE

Attributs : Agi d4, Âme d8, For d4, Int d10, Vig d4

Compétences : Combat d4, Connaissance (Arcanes) d6, Perception d8, Recherche d6, Magie d10, 4 points à répartir

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 4, **Résistance** : 4

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Arcanes (Magie), Nouveau pouvoir, Points de pouvoir

PILOTE AUTOMOBILE

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d4, Perception d6,
Conduite d8, Tir d6, 7 points à répartir

Allure : 6, **Charisme :** —, **Parade :** 4,
Résistance : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : As, Vif

PILOTE D'AVION

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6,
Vig d6

Compétences : Combat d4, Perception
d8, Pilotage d10, Réparation d8, Tir d6,
1 point à répartir

Allure : 6, **Charisme :** —, **Parade :** 4,
Résistance : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : As, Vigilant

PISTOLERO

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6,
Vig d6

Compétences : Combat d6, Perception d6,
Sarcasme d6, Tir d10, 4 points à répartir

Allure : 6, **Charisme :** —, **Parade :** 5,
Résistance : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Ambidextre, Combat à deux armes

PIRATE

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d4,
Vig d8

Compétences : Combat d8, Intimidation
d6, Navigation d6, Perception d6, Sar-
casme d6, Tir d8, 1 point à répartir

Allure : 6, **Charisme :** —, **Parade :** 7,
Résistance : 6

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Acrobate, Poigne ferme

PRÊTRE, GUÉRISSEUR

Attributs : Agi d6, Âme d8, For d6, Int d6,
Vig d6

Compétences : Combat d6, Foi d8, Soins
d8, Perception d6, 4 points à répartir

Allure : 6, **Charisme :** —, **Parade :** 5,
Résistance : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Arcanes (Miracles), Guérisseur

SAVANT FOU

Attributs : Agi d6, Âme d6, For d4, Int d8,
Vig d6

Compétences : Connaissance (Sciences)
d8, Connaissance (autre) d6, Perception
d6, Réparation d8, Science étrange d10,
Tir d6

Allure : 6, **Charisme :** —, **Parade :** 2,
Résistance : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Arcanes (Science étrange), Brico-
leur de génie

SCIENTIFIQUE

Attributs : Agi d4, Âme d6, For d4, Int d10,
Vig d6

Compétences : Connaissance (Sciences)
d10, Connaissance (autre) d10, Percep-
tion d8, Recherche d6, Réparation d6

Allure : 6, **Charisme :** —, **Parade :** 2,
Résistance : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Débrouillard, Érudit, Touche-à-tout

NOTES DE CONCEPTION – ARCHÉTYPES

Créer des personnages dans *Savage Worlds*, c'est simple et rapide, mais c'est toujours un peu de temps : les joueurs doivent choisir ce qu'ils souhaitent jouer, puis le créer en cherchant dans les règles de base et éventuellement les règles d'univers. Les archétypes vous permettent de pouvoir jouer avec un minimum d'effort. Ils sont également tout à fait appropriés pour faire jouer de jeunes enfants ou des joueurs sans expérience du jeu de rôle. Utilisez les archétypes, et laissez les joueurs remplir les trous, comme le nom de son héros, d'où il vient et ce qu'il a de spécial. Si vous êtes meneur de jeu et que vous voulez intégrer rapidement à une partie en cours un nouveau joueur, utilisez un archétype pour remplir une feuille de personnage, ajoutez un peu de back-ground et quelques handicaps, et basta, votre nouveau est prêt à jouer !

TIREUR D'ÉLITE

Attributs : Agi d10, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d6, Perception d6, Sarcasme d6, Tir d10, 5 points à répartir

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 5, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Vigilant

VOLEUR

Attributs : Agi d8, Âme d6, For d6, Int d6, Vig d6

Compétences : Combat d6, Crochetage d6, Discrétion d8, Escalade d6, Perception d6, Sarcasme d6, Réseaux d6

Allure : 6, **Charisme** : —, **Parade** : 5, **Résistance** : 5

Handicaps : un Majeur, deux Mineurs

Atouts : Assassin, Voleur





RACES

Tous les héros ne sont pas humains. Suivent quelques races communes à plusieurs univers de jeux. Utilisez-les telles quelles, ou modifiez-les pour les adapter à un univers particulier. Immédiatement suivant les descriptions des races, vous trouverez un ensemble de conseils pour créer vos propres races.

Androïdes

Les androïdes sont des machines intelligentes, dont l'apparence peut varier du tout au tout en fonction de l'univers. Certains pourraient se faire passer pour des humains, alors que d'autres ne sont faits que de métal. La version présentée ici est une version classique, incluant des connaissances et des émotions humaines. D'autres versions sont possibles, modi-

fiant, supprimant ou ajoutant des capacités en fonction du rôle des androïdes dans l'univers.

► **Règles d'Asimov** : un androïde ne peut, par ses actions ou son inaction, nuire à un être intelligent. Il reçoit le Handicap Pacifiste (Majeur).

► **Créature artificielle** : les androïdes ont un bonus de +2 pour récupérer d'un état Secoué, ne subissent pas de malus liés aux dégâts, et sont immunisés aux poisons et aux maladies. Ils ne peuvent pas guérir naturellement. Soigner un androïde nécessite l'utilisation de la Compétence Réparation (utilisée comme la Compétence Soins, sans tenir compte de « l'heure d'or »).

► **Paria** : les races organiques font rarement confiance aux androïdes qui sont généralement

mal vus par les sociétés où ils évoluent. Ils subissent un malus de -2 à leur Charisme lors de leurs échanges avec des races autres que la leur.

► **Programmation** : les androïdes commencent avec d6 dans une Compétence au choix, représentant leur programmation initiale.

► **Dépendance énergétique** : au cours de la création du personnage, le joueur doit déterminer la source d'énergie qui alimente l'androïde. S'il n'a pas accès à cette source d'énergie au moins une fois par jour, il subit un niveau de fatigue chaque jour jusqu'à être en État critique. Le jour suivant, il s'éteint complètement, et ne peut être réactivé que grâce à un jet de Réparation ainsi qu'une recharge nécessaire pour quatre heures au minimum. Cette source d'énergie remplace le besoin de nourriture et d'eau, à moins bien sûr qu'il s'agisse là de la source d'énergie en question.

► **Contre-nature** : les pouvoirs d'Arcane ciblant un androïde, qu'ils soient en son bénéfice ou non, subissent un malus de -2. Ce malus ne s'applique pas aux pouvoirs causant des dégâts, qui affectent les androïdes normalement.

Atlantes

Des profondeurs insondables de l'océan vient le peuple mystérieux des Atlantes. Résistants et puissants sous les flots, ils sont bien plus vulnérables à l'air libre ou simplement à la chaleur. Leur civilisation est avancée, et leur science est une merveille à voir fonctionner.

► **Civilisation avancée** : les Atlantes sont en général plus intelligents que les autres races de l'univers. Ils commencent avec d6 en Intellect au lieu de d4.

► **Aquatique** : les Atlantes vivent et respirent sous l'eau naturellement. Ils ne peuvent pas se noyer dans l'eau, se déplacent à une Allure égale à leur dé de Natation, et débute avec d6 en Natation.

► **Déshydratation** : un Atlante doit s'immerger dans de l'eau au moins une heure par

période de 24 heures. Dans le cas contraire, il subit un niveau de fatigue chaque jour jusqu'à être en État critique. Le jour suivant, il meurt.

► **Robuste** : les Atlantes naissent et grandissent habitués à la pression des profondeurs marines. Ils débute avec d6 en Vigueur au lieu de d4.

Aviens

Les aviens sont simplement des humains avec des ailes. Ils ont tendance à être très fins, et ont les os creux, ce qui accentue encore plus leur fragilité.

► **Vol** : les aviens peuvent voler à leur Allure normale, et même « courir » lorsqu'ils volent. Il leur coûte 2 points d'Allure pour monter d'une case.

► **Os creux** : les aviens ont -1 en Résistance.

► **Quasiment humains** : les aviens peuvent choisir un Atout gratuitement à condition de remplir les prérequis.

Demi-elfes

Les demi-elfes naissent de l'union entre un elfe et humain. Ils ont l'agilité des Elfes sans avoir leur délicatesse et ont aussi hérité de la faculté de voir dans l'obscurité.

La plupart des demi-elfes sont acceptés par leurs familles, mais certains sont rejetés soit par une partie soit par l'autre et vivent alors méprisés ou exilés.

Leur durée de vie est plus proche de leurs parents humains : ils vivent environ une centaine d'années.

► **Héritage** : un demi-elfe hérite soit de la faculté de d'adaptation des humains soit de la grâce des elfes. Il choisit donc entre un Atout gratuit (comme pour les humains) et débute avec d6 en Agilité au lieu de d4.

► **Vision nocturne** : leurs yeux amplifient la lumière à l'instar d'un chat et permettent de voir dans l'obscurité. Ils ignorent les malus aux attaques pour les obscurités Légère et Forte.

► **Paria** : les demi-elfes ne sont pas des parias au sens où l'entend le Handicap, mais n'étant pas considérés par les humains ou les elfes comme faisant vraiment parti des leurs, ils sont souvent contraints de parcourir le monde privés de leurs racines. Ils subissent un malus de -2 en Charisme.

Demi-orques

Les demi-orques naissent de deux façons possibles : d'une humaine et d'un orque ou alors d'un orque et d'une demi-orque.

Les demi-orques sont acceptés par les clans orques mais rejetés par la plupart des autres races, humains, nains et elfes compris. Certains d'entre eux choisissent néanmoins de rejoindre les races « civilisées », tournant le dos à leurs racines barbares, comme cherchant à prouver leur valeur.

La couleur de peau des demi-orques est similaire à celle des humains, avec peut-être de petites teintes de vert issues de leur ascendance orque. Leurs traits sont durs et anguleux. Ils ont la même espérance de vie que les humains, mais rares sont les demi-orques qui meurent de vieillesse.

► **Infravision** : capable voir dans le spectre infrarouge, un demi-orque divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour cause de luminosité faible.

► **Paria** : la plupart des êtres civilisés se méfient des demi-orques. Ils subissent un malus de -2 à leur Charisme.

► **Puissant** : les demi-orques héritent de la force de leur ascendance orque. Ils débutent avec d6 en Force au lieu de d4.

Elfes

Les elfes sont fins, grands, ont les oreilles pointues et des yeux profonds de couleurs très variées. Qu'ils viennent des forêts ou de vallées secrètes, ils sont plus agiles que les humains, mais aussi plus frêles. Leurs vies longues — près

de 300 ans — tendent également à les rendre plus sages. Ils ont le teint clair et leurs cheveux possèdent toutes les couleurs des humains avec en plus des tons argentés et bleus.

► **Agile** : les elfes sont gracieux et agiles. Ils débutent avec d6 en Agilité au lieu de d4.

► **Deux mains gauches** : les elfes ont une antipathie innée pour les objets mécanisés et ont le Handicap Deux mains gauches. Ils évitent tous les objets mécaniques.

► **Vision nocturne** : dans l'obscurité, les yeux des elfes amplifient la lumière comme ceux des chats. Ils ignorent les malus aux attaques pour les obscurités Légère et Forte.

Humains

Les humains, dans la plupart des univers, devraient bénéficier de leur avantage habituel : un Atout gratuit de leur choix. Cette option représente leur diversité et leur faculté d'adaptation par rapport aux autres races.

Si vous souhaitez plus de variété, n'hésitez pas à donner aux humains des capacités basées sur leur culture plutôt que sur leur race. Par exemple, un humain issu d'une culture de marins pourrait commencer avec d6 en Natation et en Navigation. Une culture est créée exactement de la même manière qu'une race (voir p. 37).

Nains

Les nains sont petits, trapus et robustes. Ils vivent au fond de vastes cavernes creusées dans les montagnes. C'est un peuple fier et guerrier dont l'inimitié pour les races des orques ou des gobelins est proverbiale.

Les nains vivent environ 200 ans. Dans la plupart des univers fantastiques ils sont décrits le teint rougeaud tirant sur le jaune et avec toute sorte de couleur de cheveux.

► **Vision nocturne** : les yeux des nains sont accoutumés à l'obscurité qui règne sous terre. Ils ignorent les malus aux attaques pour les obscurités Légère et Forte.

- **Lent** : les nains ont une Allure de 5.
- **Robuste** : les nains sont robustes et débute avec d6 en Vigueur au lieu de d4.

Rakashans

Les rakashans sont des humanoïdes dotés d'attributs félins. Leur apparence varie entre les couleurs vives du tigre, la peau mouchetée du léopard ou l'élégance exotique du chat siamois. Ils ont hérités des félins leur instinct cruel de prédateur, ainsi que leurs crocs et leurs griffes acérées.

On les trouve dans leurs cités isolées et exotiques, aux abords des terres civilisées, ou en tant qu'éléments en marge de la société. S'ils leur apparence est trop agréable pour qu'ils soient craints des autres races, ils sont quand même trop différents pour être facilement acceptés.

- **Agile** : ils ont la grâce naturelle de leurs ancêtres et débute avec d6 en Agilité au lieu de d4.
- **Sanguinaires** : les rakashans, à l'instar des félins, sont sans pitié pour leurs ennemis. Ils ne font pas de prisonniers et n'éprouvent aucun remords à châtier les ennemis capturés. Il subissent un malus de -4 en Charisme vis à vis des races « civilisées ».
- **Ennemi juré** : la société rakashane s'est épanouie au dépend d'une autre race. Choisissez une race parmi celles disponibles dans votre univers. Les membres des deux cultures subissent un malus de -4 lorsqu'ils interagissent et, sans la présence d'un but commun ou de la présence de force de l'autorité, ont tendance à s'attaquer à vue.
- **Griffes** : leurs griffes rétractiles font For + d6 de dégâts et octroient un bonus de

+2 à la Compétence Escalade, sur toute paroi n'étant pas totalement lisse.

- **Vision nocturne** : dans l'obscurité, leurs yeux amplifient la lumière et ignorent les malus aux attaques pour des obscurités Légère ou Forte.

Sauriens

Les hommes lézards vivent au cœur de jungles humides ou de déserts profonds où leur civilisation reste inconnue des autres.

Peu de gens ont étudié leur société ainsi la rumeur prétendant que leurs cultes exigent des sacrifices humains reste à vérifier.

- **Paria** : les autres peuples se méfient de ces êtres qui ne clignent jamais des yeux et trouvent répugnant leur habitude de dévorer la viande crue et si possible encore frétilante. Ils subissent un malus de -2 à leur Charisme.

► **Armes naturelles** : les crocs, les griffes et la queue d'un saurien lui permet de mordre, griffer ou frapper à For + d4 de dégâts.

- **Sens sauriens** : les sauriens savent goûter l'air. Ils ajoutent +2 à leurs jets de Perception. Cette faculté innée signifie qu'ils sont toujours considérés comme actifs pour les règles de discrétion.

► **Sang froid** : bien que les sauriens ne soient pas à proprement parler des créatures à sang froid, ils sont très mal à l'aise dans des environnements glacés : ils subissent un malus de -4 pour résister aux effets du froid.



Créer de nouvelles races

Le système suivant vous permettra de créer des races ou des cultures dans la même veine que les races présentées dans les pages précédentes. Le meneur de jeu pourra l'utiliser pour créer les races de son univers, ou pourra permettre aux joueurs eux même de créer leur race sur mesure dans un univers où les variations de races sont très nombreuses.

En tant que meneur de jeu, choisissez un nombre de points d'Atouts raciaux autorisés (en général entre 2 et 4). Les races ainsi créées seront relativement différentes et intéressantes, sans prendre le risque de déséquilibrer le jeu.

Une race débute avec une Capacité raciale +2. C'est l'équivalent de l'Atout gratuit des humains. D'autres capacités positives doivent être contrebalancées avec des désavantages. Par exemple, une capacité +2 doit être associée à une capacité -2, ou à deux capacités -1.

Donnez à chaque capacité un nom évocateur. Si vous souhaitez que vos nomades des steppes aient d6 en Équitation, appelez cette capacité « Né sur une selle ». De cette manière, vous donnerez vie à vos races, au delà d'un enchaînement de statistiques. Si vous souhaitez une capacité qui n'est pas décrite ci-dessous, déduisez simplement sa valeur en vous basant sur les exemples fournis.

Capacités +3

► Commencer à d8 dans un Attribut, et cet Attribut peut monter à d12+2 de manière habituelle, et jusqu'à d12+4 avec les Atouts Expert et Maître.

► Un Atout de rang Aguerri gratuit (peu importe les prérequis, à l'exception des autres Atouts nécessaires).

► Robuste (un deuxième état Secoué ne résulte pas en une blessure).

Capacités +2

► +1 en Parade.
► +1 en Taille.
► +1 en Résistance.
► +2 en Armure (affecté par les armes à Pénétration d'Armure).

► +2 en Charisme.
► +4 pour résister aux effets négatifs de l'environnement (chaleur, froid, pression, ...).
► +10 Points de pouvoir pour une Arcane spécifique.

► Aquatique (ne peut pas se noyer dans l'eau, se déplace sous l'eau avec une Allure égale au dé de Natation, d6 en Natation).

► Allure 10.
► Créature artificielle (voir p. 239).
► Un Atout de rang Novice gratuit (peu importe les prérequis, à l'exception des autres Atouts nécessaires).

► Membre supplémentaire (permet une action supplémentaire, sans pénalité d'actions multiples. On peut sélectionner cette capacité plusieurs fois).

► Poison (les victimes Secouées suite à une attaque par arme naturelle doivent réussir un jet de Vigueur ou être paralysé pour 2d6 rounds).

► Commencer avec d6 dans un Attribut.
► Vol (Allure normale, course possible — voir la capacité monstrueuse p. 238).

Capacités +1

► Allonge +1.
► +2 pour résister aux effets négatifs de l'environnement (chaleur, froid, pression, ...).

► +4 pour résister aux effets négatifs d'un type d'environnement (chaleur ou froid par exemple).

► +5 Points de pouvoir pour une Arcane spécifique.

► Enfouissement, Marche sur les murs, ou capacité similaire.

► Commencer avec d6 dans une Compétence.

► Immunité au poison ou à la maladie.
► Sens surdéveloppé (+2 en Perception avec un sens).

► Vision nocturne ou Infravision.
► Armes naturelles, comme des griffes, faisant For+d6 de dégâts.

► Poison puissant (nécessite la capacité Poison. Chaque fois que cette capacité est sélectionnée, le jet de Vigueur subit un malus de -1).

► Semi-aquatique (gain d'un niveau de fatigue toutes les 15 minutes passées sous l'eau sans respirer. Lorsque l'État critique est atteint, le personnage doit faire un jet de Vigueur par minute sous peine de se noyer. La fatigue se récupère à la vitesse de un niveau par 15 minutes à l'air libre).

Capacité -3

► Un Attribut ne peut pas dépasser d6.
► Augmenter un Attribut nécessite deux points par dé lors de la création du personnage et deux progressions par la suite.

Capacité -2

► -1 en Parade.
► -1 en Résistance.
► -4 pour résister aux effets négatifs de l'environnement (chaleur, froid, pression, ...).
► Augmenter un Attribut nécessite deux points par dé lors de la création du personnage.
► Déshydratation (doit s'immerger dans de l'eau au moins une heure par période de 24 heures. Dans le cas contraire, il subit un niveau de fatigue chaque jour jusqu'à être en État critique. Le jour suivant, il meurt).
► Handicap Majeur (ou effet équivalent).
► Allure 3 ou moins (dé de course d4).

Capacité -1

► -2 en Charisme.
► -4 pour résister aux effets négatifs d'un type d'environnement (chaleur ou froid par exemple).
► Handicap Mineur (ou effet équivalent).
► Allure 5.
► Ennemi racial (-4 en Charisme envers une race donnée).



COMPÉTENCES

Vous trouverez ici les Compétences utilisables dans la plupart des univers *Savage Worlds*. L'utilisation d'une Compétence en situation normale — guider un navire pour qu'il rentre au port, réparer un moteur avec toutes les pièces et les outils nécessaires, ou chevaucher un cheval dans une prairie — ne devrait pas donner lieu à un jet de dé. Seules les situations de stress, lorsque le temps est compté ou que la réussite est loin d'être acquise, devraient donner lieu à un test de Compétence.

Familiarisation

Les Compétences sont globales et générales pour faciliter le jeu, mais parfois, il peut s'avérer dramatiquement approprié de

mettre l'accent sur le fait qu'un personnage n'est pas dans son élément.

Lorsqu'un héros sur trouve à utiliser une Compétence dans un domaine radicalement différent de celui auquel il est habitué, il peut subir un malus de -2 à ses jets. Combien de temps s'applique ce malus dépend bien entendu de la Compétence concernée, mais quelques jours d'utilisation normale ou quelques heures d'utilisation intensive semble constituer un bon compromis.

Les domaines qui sont familiers à un personnage doivent se baser sur son background et son histoire, le MJ étant seul juge au final.

Si vous souhaitez des règles plus précises sur le sujet, consultez les règles de Spécialisation de Compétence dans les règles d'univers (p. 168).

Culture générale

Plutôt que de forcer un personnage à investir ses points de Compétences dans une douzaine de Connaissances qui reflètent son histoire personnelle qui ne seront que rarement utilisées, nous utilisons le concept de Culture générale. Votre héros connaît l'histoire de son pays, les règles de vie en communauté, les personnages important de sa région et possède des notions de géographie générale ainsi que. Tout cela constitue sa Culture générale et est représentée par son Attribut Intellect.

Si l'histoire du personnage implique qu'il sait quelque chose sur un sujet donné, ajoutez +2 ou plus à son jet et si le sujet lui est étranger retirez 2 ou plus au jet. Dans le cas contraire, le personnage fait simplement un jet d'Intellect.

Chaque fois qu'un jet de Culture générale intervient dans une aventure, le MJ demande un jet d'Intellect auquel il accorde un bonus ou un malus basé sur l'histoire personnelle du personnage.

Pour savoir avec quel brio un personnage exécute une tâche ordinaire, le MJ peut demander un jet qui soit plus approprié à la nature de la tâche. Savoir comment l'on danse la valse, par exemple, est un jet de Culture générale, mais si l'on veut évaluer la virtuosité avec laquelle le personnage exécute la valse, le MJ demandera alors un jet d'Agilité (sans bonus ni malus).

EXEMPLE

Supposons qu'une aventure annonce : « Ceux qui réussissent un jet de Culture générale s'aperçoivent que cette caverne n'est pas naturelle mais qu'elle fut taillée par des êtres civilisés. » Un nain en connaît plus sur la taille des pierres qu'un elfe, aussi aura-t-il un bonus de +2 à son jet. Un humain qui n'a qu'une connaissance moyenne sur le sujet ne bénéficiera d'aucun modificateur. Un elfe, qui

a passé le plus clair de son temps dans les forêts, ne pourra pas se prononcer à moins qu'il n'y ait des signes évidents et subira donc un malus de -2.

Connaissances Spécialisées

Un joueur peut souhaiter que son personnage possède une Connaissance spécifique ou plus spécialisée. C'est une pratique encouragée dans la mesure où elle lui permettra d'obtenir plus de précisions et d'information sur un sujet donné. Dans l'exemple ci-dessus imaginons que notre nain possède la Connaissance (Taille des pierres). Non seulement il pourra dire que la caverne n'est pas naturelle mais il pourra en plus préciser par quelle race et à quelle époque elle fut construite.

Bien connaître une région donnée s'avère tout aussi utile. Dans un univers fantastique, par exemple, les habitants du coin peuvent savoir que les Montagnes de la Terreur sont le repaire d'abominables harpies. Par contre, quelqu'un possédant la Connaissance (Montagnes de la Terreur) peut faire un jet pour voir s'il connaît une route sûre à travers les montagnes ou s'il connaît le sommet précis où se trouve le repaire des créatures.

Les Compétences de Connaissance devraient être utilisées pour des sujets ayant un impact fort dans la campagne. Pour le reste, n'hésitez pas à utiliser la Culture générale.

Liste des Compétences

Combat (Agilité)

Combat englobe toutes les attaques de corps à corps quelle que soit l'arme de mêlée utilisée. La Difficulté pour toucher un adversaire est sa Parade (2 plus la moitié de son score de Combat). Consultez le chapitre 3 pour les règles de combat, ainsi que pour découvrir les nombreuses manœuvres disponibles pour vos combattants.

Conduite (Agilité)

Conduite permet à votre héros de conduire les véhicules terrestres ou aéroglisseurs courants de son univers. Vous trouverez des règles pour la gestion de véhicule p. 173. Cette Compétence est également utilisée lors des Poursuites (p. 143).

Connaissance (Intellect)

Connaissance est une Compétence passe-partout qu'il faut spécialiser comme par exemple Connaissance (Occultisme) ou Connaissance (Science). Le joueur choisit une spécialité qui reflète l'éducation et le vécu du personnage. Cette Compétence peut être sélectionnée plusieurs fois, avec des spécialités différentes. Un archéologue, par exemple, devrait avoir Connaissance (Histoire) et Connaissance (Archéologie).

Les spécialités générales comme Science sont acceptables mais le MJ accordera un bonus au personnage ayant une spécialité spécifique comme Connaissance (Biologie).

Quelques exemples de spécialités : Bataille (utilisé lors des Combats de masse, voir p. 161), Histoire, Ordinateurs, Électronique, Journalisme, Langues diverses, Loi, Stratégie ou Médecine (bien que pour soigner quelqu'un, la Compétence Soins est nécessaire) ou Sciences.

► **Culture générale** : un personnage n'a pas besoin d'avoir une Compétence de Connaissance pour savoir quelque chose dans un domaine particulier. C'est la Culture générale qui couvre ce cas (voir p. 40), si bien sûr cela correspond au background du personnage. Un mercenaire avec un penchant pour la lecture, ou un jeune étudiant en histoire n'aurait pas forcément besoin d'avoir la Compétence Connaissance (Histoire). Pour répondre à une question traitant d'Histoire, ces personnages pourraient faire un jet de Culture générale sans modificateur, là où les autres subiraient un malus de -2 voire -4.

► **Langues** : les Connaissances peuvent également servir à refléter les connaissances de langues étrangères. Meilleure est la Compétence, plus le personnage est capable de parler avec aisance, jusqu'à la capacité de simuler les accents régionaux ou les dialectes locaux. Pour les univers où de nombreuses langues cohabitent, vous trouverez des règles spéciales p. 167.



TABLE DE CONNAISSANCE (LANGUE)**Comp. Capacité**

d4	Le personnage est capable de lire, écrire, et parler par des mots et des phrases simples.
d6	Le personnage peut tenir une conversation prolongée quoique avec quelques hésitations.
d8	Le personnage parle la langue couramment.
d10	Le personnage peut imiter des accents et des dialectes particulier de la langue.
d12	Le personnage peut réciter des passages complets de la littérature.

Crochetage (Agilité)

Crochetage permet de crocheter une serrure mécanique ou électronique. On l'utilise également pour désamorcer les pièges sauf si le piège demande une Compétence plus appropriée.

Discrétion (Agilité)

Discrétion représente la faculté de se cacher et de se déplacer en silence, mais aussi de camoufler des objets ou de subtiliser de petits objets à l'insu de tous. Dans les univers *Savage Worlds*, il est crucial de savoir quand votre héros s'est fait repérer et quand il passe inaperçu.

Lorsqu'un personnage souhaite s'infiltrer à l'insu d'ennemis, déterminez tout d'abord si les « sentinelles » vis-à-vis desquelles vos héros tentent d'être discrets sont actives ou inactives. Des sentinelles inactives ne sont pas attentives à leur environnement. Chaque membre du groupe a besoin d'un succès standard sur son jet de Discrétion pour passer inaperçu. Rater son jet de Discrétion en présence de sentinelles inactives les rend actives.

Des sentinelles actives font des jets Opposés de Perception contre la Discrétion des héros.

Rater son jet contre des sentinelles actives signifie que le personnage est repéré.

Appliquez les modificateurs suivants aux jets de discrétion :

MODIFICATEURS DE DISCRÉTION

Situation	Modificateur
En rampant	+2
En courant	-2
Pénombre	+1
Obscurité	+2
Ténèbres	+4
Couverture légère	+1
Couverture moyenne	+2
Couverture complète	+4

► **La dernière étape** : s'approcher discrètement à 5 cases ou moins d'un ennemi (en général pour une attaque de mêlée) nécessite un jet Opposé de Discrétion contre la Perception de l'adversaire, que la sentinelle soit active ou inactive.

► **Mouvement** : en temps normal chaque jet de Discrétion permet de couvrir une distance égale à cinq fois l'Allure du personnage. En combat, un jet de Discrétion ne couvre que le mouvement possible en un seul round.

► **Discrétion de groupe** : en dehors des situations de combat, on ne fait qu'un seul jet de Discrétion pour chaque groupe de personnages semblables (voir p. 106 pour les jets de groupe). C'est l'Allure la plus basse des membres du groupe qui est utilisée pour déterminer la distance parcourue. Les adversaires font eu aussi un jet de Perception de groupe.

En situation de combat, les jets de Discrétion et de Perception sont individuels.

Équitation (Agilité)

Équitation permet de monter, contrôler et chevaucher tout animal de monte courant de votre univers. Quand un personnage combat

à dos de monture, il utilise la Compétence la plus basse entre Combat et Équitation. Vous trouverez des règles supplémentaires pour gérer les combats montés p. 122.

Escalade (Force)

Les personnages peuvent être amenés à escalader des obstacles sous la pression, comme grimper une falaise pour attaquer des archers postés au dessus, ou encore pour échapper à un monstre indicible.

Ne faites pas de jet pour grimper à une échelle, à la corde ou aux arbres bien pourvus en branches sauf si avis contraire du MJ (être poursuivi, blessé, etc.). En cas de situation tendue, un jet d'Escalade est nécessaire, et on applique les résultats ci-dessous. Souvenez-vous qu'une case représente deux mètres dans le monde réel.

► **Échec** : le personnage ne progresse pas. Si le jet d'Escalade donne un résultat de 1 ou moins, le personnage tombe. Reportez-vous à la section sur les dégâts de chute (p. 154). Si le héros était assuré, il est arrêté dans sa chute et subit un niveau de fatigue.

► **Succès** : le héros grimpe verticalement d'un nombre de cases égal à la moitié de son dé de Force. Par exemple, un héros avec d6 en Force grimperait de 3 cases (donc 6 mètres) en un round.

► **Relance** : comme avec un succès, mais le personnage parcourt 2 cases supplémentaires.

► **Dégâts de chute** : voir p. 154.

► **Escalade préparée** : séparez les longues ascensions en trois étapes approximativement égales. Échouer à un jet d'Escalade après une étape signifie généralement que le héros tombe de la hauteur de cette étape s'il est n'est pas assuré.

► **Cordes** : les personnages assurés ne subissent en général qu'un niveau de fatigue dû à des Bleus et bosses (voir p. 153), Bien sûr, le meneur de jeu peut décider que la corde rompt à cause du choc. C'est extrêmement rare en réalité, mais pour un effet dramatique, lancez un d6. Sur un 1, la corde rompt et le personnage chute de toute la longueur de la section escaladée.

Intimidation (Âme)

Intimidation est l'art d'effrayer un adversaire par la force de sa volonté, que ce soit par une menace ouverte ou voilée ou tout simplement avec un énorme flingue. Il s'agit d'un jet Opposé d'Intimidation contre l'Âme de l'adversaire. Consultez la section sur les Épreuves de volonté pour plus d'informations (p. 125).

Jeu (Intellect)

Jeu est une Compétence fort utile dans plusieurs univers, des saloons du Far West aux casernes militaires. Voici un moyen rapide pour simuler une demi-heure d'une partie de jeu sans lancer les dés pour la moindre phase du jeu en question.

Les participants s'accordent d'abord sur la mise. Cinq dollars, cinq pièces d'or, etc. sont conseillés pour une partie ordinaire. Chacun joueur fait ensuite un jet de Jeu. Le plus bas résultat paie au résultat le plus élevé la différence entre les deux jets multipliée par la mise. Le résultat le plus bas suivant paie au deuxième résultat le plus élevé la différence multipliée par la mise et ainsi de suite. Celui qui reste isolé au milieu ne paie rien mais ne gagne rien non plus.

MODIFICATEURS D'ESCALADE

Situation	Modificateur
Équipement d'escalade antique ou médiéval	+2
Équipement d'escalade moderne	+4
Prises rares ou petites	-2
Surface mouillée ou glissante	-2

EXEMPLE

Kali obtient 10 à son jet et Yuri seulement 4. La différence est 6, donc Yuri paie 60 \$ à Kali, soit 6 fois la mise de départ de 10 \$.

► **Tricher** : tricher octroie un bonus de +2 à un jet de Jeu. Le MJ peut changer ce modificateur en fonction du type de jeu ou de la méthode pour tricher. Si le personnage obtient 1 sur le dé de Jeu (sans tenir compte du dé Joker) il se fait prendre. Les conséquences varient selon l'univers de jeu mais sont le plus souvent fort sévères.

Lancer (Agilité)

Lancer s'applique à toutes les armes qui se lancent, grenades, couteaux, haches, lances, etc. La Difficulté pour toucher est toujours de 4 mais certains facteurs comme la distance peuvent la modifier.

La Cadence de Tir d'une arme lancée est de 1 par main. Un personnage humain pourrait donc faire deux attaques de lancer dans un round, subissant les malus pour Actions multiples ainsi que les malus pour la main non directrice (voir p. 112).

Natation (Agilité)

Natation détermine si un personnage nage ou coule comme une pierre lorsqu'il se trouve dans l'eau, ainsi que sa vitesse de déplacement en milieu aquatique. Son Allure est alors égale à la moitié de sa Compétence Natation par Round (arrondir au supérieur). Un fort coureur compte comme terrain difficile et divise ce chiffre de moitié. Il n'est pas possible de « courir » quand on nage pour bénéficier d'un bonus de déplacement.

► **Retenir sa respiration** : un personnage peut retenir sa respiration sous l'eau pendant un nombre de rounds égal à 2 plus son dé de Vigueur ou la moitié de ce temps sans avoir eu le temps reprendre sa respiration.

► **Noyade** : vous trouverez les règles de noyade p. 157.

Navigation (Agilité)

Navigation permet aux personnages de manœuvrer tous les types de bateaux courants de leur univers. Ils savent aussi effectuer la plupart des tâches liées à ces bateaux (science des nœuds, réparation simple de moteur, etc.).

Perception (Intellect)

Perception représente la vigilance d'un héros et son habilité à découvrir objets ou indices. Son domaine inclut les jets pour écouter, repérer les embuscades et même percevoir le mensonge, la peur et les émotions chez d'autres personnages. Plus un personnage obtient de Relances sur son jet de Perception, plus le meneur de jeu devrait lui révéler de détails.

Persuasion (Âme)

Persuasion représente la faculté d'inciter les autres à faire selon votre volonté. Les PNJ ont l'une des cinq attitudes suivantes envers les héros : Hostile, Récalcitrant, Neutre, Amical ou Serviable. Un jet réussi de Persuasion améliore d'un cran son attitude, ou de deux avec une Relance. Un échec détériore son attitude d'un cran, ou de deux sur un résultat de 1 sur le dé de Persuasion (sans tenir compte du dé Joker). Lors d'un échange, la plupart des Extras ne changeront pas d'attitude de plus de deux crans par rapport à leur attitude initiale, mais le meneur de jeu en reste le seul juge.

► **Charisme** : Persuasion est toujours modifiée par le Charisme du personnage.

► **Personnages joueurs** : la Persuasion ne devrait jamais être utilisée entre les personnages joueurs. Leurs joueurs ont le contrôle total des réactions de leurs personnages.

► **Table de réaction** : si le meneur de jeu n'a pas décidé d'une attitude initiale pour un Extra, il peut utiliser la table ci-dessous :

TABLE DE RÉACTION

2d6	Réaction initiale
2	Hostile — le PNJ est ouvertement hostile et fait de son mieux pour s'opposer au héros. Il n'aidera pas à moins d'être très grassement récompensé.
3-4	Récalcitrant — le PNJ n'aidera pas le personnage à moins qu'il en retire quelque chose.
5-9	Neutre — le PNJ n'a pas d'opinion sur le personnage. Il aidera pour une petite récompense si la tâche est simple, mais demandera quelque chose de plus substantiel pour une tâche plus difficile.
10-11	Amical — le PNJ fera de son mieux pour aider le héros. Il remplira des tâches simples gratuitement (ou pour très peu), et acceptera des tâches difficiles contre une paye raisonnable ou d'autres faveurs.
12	Serviable — le PNJ n'attend que d'avoir l'occasion d'aider le héros, et le fera probablement gratuitement ou pour très peu, en fonction de la nature de la tâche.

Pilotage (Agilité)

Pilotage permet d'utiliser tous les types d'appareils aériens ou volants communs (avion, hélicoptère, jet-packs, etc.) de son univers.

Pistage (Intellect)

Pistage permet de suivre les traces d'un ou de plusieurs individus sur tout type de terrain. Chaque jet couvre une piste suivie sur 2 kilomètres mais le MJ peut modifier cette distance en fonction des circonstances. Appliquez les modificateurs suivants :

MODIFICATEURS DE PISTAGE

Situation	Modificateur
Pister plus de 5 individus	+2
Neige récente	+4
Boue	+2
Surface poussiéreuse	+1
Temps pluvieux	-4
Pister sous luminosité faible	-2
Traces datant de plus d'un jour	-2
La cible a tenté d'effacer ses traces	-2

Recherche (Intellect)

Recherche permet d'obtenir des informations avec une bibliothèque, internet, les rubriques nécrologiques ou toute source d'information écrite. Pour soutirer des informations à des personnes, on se sert de la compétence Réseaux.

Réparation (Intellect)

Réparation représente la capacité à remettre en état gadgets, véhicules, armes et autres machines. Un personnage subit un malus de -2 à son jet s'il ne dispose pas des outils de base nécessaires à la réparation. Obtenir une Relance sur un jet de Réparation permet de diminuer de moitié le temps de l'opération.

Réseaux (Intellect)

Réseaux permet d'obtenir des informations dans la rue, les bars ou par des contacts en utilisant la menace, la corruption ou en offrant des verres. Enquêter dans une bibliothèque ou sur des documents écrits utilise la Compétence Recherche. Réseaux est toujours modifié par le Charisme du personnage.

Sarcasme (Intellect)

Sarcasme est une attaque contre l'amour-propre d'un individu en le ridiculisant par la parole ou le geste. Faire un Sarcasme est un jet Opposé contre l'Intellect de la cible. Consultez la section sur les Épreuves de volonté (p. 125) pour plus d'informations.

Soins (Intellect)

Soins consiste à savoir comment guérir les plaies et traiter les blessures. De manière générale, chaque Succès ou Relance permet au soigneur d'éliminer une blessure. Le médecin subit comme malus à la fois ceux de ses propres blessures, mais aussi de celles de son patient.

Consultez les règles sur la guérison (p. 131) pour de plus amples informations.

Survie (Intellect)

Survie permet de trouver nourriture, eau ou abri en milieu hostile. On ne fait qu'un seul jet de Survie par jour. Un succès permet d'obtenir le nécessaire pour un individu et une Relance pour cinq. Chevaux et bêtes de grande taille comptent pour deux. Enfants, chameaux et ceux ayant un faible appétit comptent pour moitié. Ceux qui ont bénéficié du jet ne font pas le jet de fatigue imposé par manque de nourriture, d'eau ou d'abri.

Tir (Agilité)

Tir concerne toute tentative pour toucher une cible avec n'importe quelle arme à distance (arc, pistolet, lance-roquettes, etc.). La Difficulté du jet est de 4 comme pour la plupart des actions, mais un subit d'importants modificateurs, dont la portée. Consultez le chapitre 3 pour plus de détails.





HANDICAPS

Les Handicaps représentent les défauts qui compliquent parfois la vie de votre personnage. Certains Handicaps sont plus ou moins subjectifs (comme Présomptueux). Ils vous aident à développer le caractère de votre personnage et peuvent même vous rapporter plus de Jetons !

Un personnage peut choisir un Handicap Majeur et jusqu'à deux Handicaps Mineurs. Vous êtes libres d'en prendre plus si vous pensez qu'ils correspondent à la description de votre personnage mais ils ne vous donnent pas de points supplémentaires.

Âgé (Majeur)

Votre héros se fait vieux, certes, mais n'est pas encore prêt pour l'hospice. Son Allure est

réduite de 1. Sa Force et sa Vigueur diminuent d'un type de dé (minimum d4). Elles ne pourront plus jamais être élevées.

Le côté positif, c'est que l'expérience de l'âge lui rapporte 5 points de Compétences supplémentaires à répartir sur toutes Compétences liées à l'Intellect.

Anémique (Mineur)

Votre héros est particulièrement sensible aux maladies, à la fatigue et aux effets de l'environnement. Il subit un malus de -2 à tous les jets de Vigueur pour résister à la fatigue, au poison, aux maladies, etc. Référez vous à la page 152 pour en savoir plus sur la fatigue.

NOTES DE CONCEPTION — HANDICAPS

Certains Handicaps infligent des pénalités, alors que d'autres n'ont d'importance que si le joueur prend la peine de les incorporer à son rôle. C'est tout à fait intentionnel, et cela ne doit pas être une source d'inquiétude. Le jeu a été basé sur l'idée que tous les héros ont leur lot de travers, et que tous les joueurs prendraient un Handicap Majeur et deux Mineurs pour bénéficier de points en plus lors de la création de leurs personnages.

Bien entendu, un Handicap comme Bavard n'est pas très handicapant si le joueur ne le met pas en avant de temps en temps en jouant le rôle de son personnage, mais le meneur de jeu peut choisir lui-même de l'utiliser. Dans un univers médiéval, par exemple, les joueurs ne joueront pas chaque minute qu'ils passeront à se détendre dans une taverne, mais il est tout à fait concevable que le héros trop bavard aura parlé des intentions du groupe d'aller explorer la tombe ancestrale en haut de la colline qui surplombe le village. Peut-être que le groupe trouvera sur place un autre groupe d'aventuriers et de détrousseur les attendant à la sortie de la tombe pour les dépouiller de leur butin.

Les Handicaps permettent aux joueurs de mieux définir le caractère de leur personnage. Être Loyal n'est pas un handicap en soi : la plupart des personnages le sont naturellement envers les autres membres de leur groupe. Mais d'avoir ce Handicap rappelle à tout instant au joueur que son personnage est un gentil, du moins en ce qui concerne ses compagnons. Les décisions qu'il serait amené à prendre seraient bien différentes s'il avait le Handicap Sale caractère par exemple.

Arrogant (Majeur)

Votre héros ne pense pas qu'il est le meilleur, il sait qu'il l'est. Quel que soit le domaine (épée, kung-fu, course) nul ne peut le battre et il le prouve à chaque occasion. Gagner ne lui suffit pas. Il doit totalement dominer son adversaire. Si un adversaire doute de sa supériorité, il cherchera à l'humilier et à lui prouver qu'il peut le battre quand il veut. C'est le genre de personne qui, lors d'un duel, désarmera son adversaire rien que pour le plaisir de ramasser son épée pour la lui rendre avec un sourire condescendant.

Les héros Arrogants cherchent toujours le chef adverse dans un combat, n'attaquant ses subalternes que s'ils se mettent en travers de leur chemin.

Aveugle (Majeur)

Votre héros complètement aveugle. Il subit un malus de -6 à toutes les tâches nécessitant la vue (à peu près toutes ou presque) et -2 à toutes les interactions en société (il ne peut pas déchiffrer les expressions de ses interlocuteurs).

Le bon côté, c'est que les personnages Aveugles obtiennent un Atout supplémentaire de leur choix pour compenser cet Handicap particulièrement pénalisant.

Bavard (Mineur)

On dit qu'une grande gueule peut couler un navire. Votre héros l'est au point qu'il pourrait couler une armada. Il ne sait pas garder un secret, il dévoile tout les plans et même les secrets les mieux gardés de ses amis et choisit toujours le plus mauvais moment pour le faire.

Bizarrerie (Mineur)

Votre héros possède une bizarrerie, rien de grave, mais pouvant lui causer des ennuis. Un escrimeur qui tente d'abord de zébrer ses initiales sur ses ennemis avant de les attaquer, un nain se vantant sans cesse de sa culture ou

une jeune snob qui refuse de s'asseoir, boire ou manger avec les gens de classe inférieure sont tous des exemples bizarrerie.

Boiteux (Majeur)

Une vieille blessure a presque estropié votre héros. Son Allure est réduite de 2 et il n'utilise qu'un d4 pour courir. L'Allure d'un personnage ne peut jamais passer en dessous de 1.

Borgne (Majeur)

Votre héros a dans le passé eu l'œil crevé par un ennemi. S'il ne porte pas un bandeau ou un œil de verre (d'un prix de l'ordre de 500 \$) il subit -1 à son Charisme à cause de sa vilaine blessure. Il subit -2 à tout jet de Trait nécessitant une perception de la profondeur (Tirer, Lancer, sauter d'un mât à l'autre et ainsi de suite).

Chimères (Mineur ou Majeur)

Votre héros croit en des choses qui paraissent étranges pour les autres. Les Chimères Mineures sont inoffensives ou alors le personnage y fait rarement allusion (le gouvernement met des sédatifs dans les sodas, les chiens parlent, on est tous des personnages d'un jeu bizarre, etc.).

Avec une Chimère Majeure, il exprime souvent ses opinions sur le sujet et cela peut s'avérer dangereux (le gouvernement est contrôlé par des aliens, les hôpitaux tuent, je suis allergique aux armures, les zombies sont mes amis).

Couard (Majeur)

Tout le monde n'a pas des nerfs d'acier. Votre héros blêmit à la vue du sang et est terrifié à l'idée même de subir une blessure. Tous ses tests de terreur subissent un malus de -2.

Code d'Honneur (Majeur)

L'honneur est très important aux yeux de votre personnage. Il n'a qu'une parole, traite ses prisonniers avec décence et se conforme

d'ordinaire aux codes de bonne conduite et règles de bienséance de son monde.

Cupide (Mineur ou Majeur)

Votre héros est un grippe-sou qui mesure sa valeur en trésor. Si le Handicap est Mineur il mégote pour le moindre butin acquis durant la partie. Si le Handicap est Majeur il se bat pour tout partage qu'il trouve inégal et peut en arriver au meurtre pour avoir sa part.

Curieux (Majeur)

C'est un vilain défaut et votre personnage est très vilain. Les personnages Curieux sont facilement attirés par l'aventure. Il faut qu'ils fouillent partout et désirent toujours savoir ce qui se cache derrière chaque mystère.

Deux mains gauches (Mineur)

Certaines personnes ne sont tout simplement pas douées avec les appareils modernes. Un personnage affligé de ce défaut subit systématiquement un malus de -2 à ses jets de Réparer. Et chaque fois qu'il utilise un appareil mécanique ou électronique, un résultat de 1 sur son dé de Compétence (sans tenir compte du dé Joker) signifie que l'appareil se détraque. Le remettre en état nécessitera un jet de Réparer à -2 et 1d6 heures de travail.

Dur d'Oreille (Mineur ou Majeur)

Un personnage ayant perdu tout ou partie de son acuité audition possède ce handicap. Un Handicap Mineur fait subir -2 à tous ses jets de Perception liés à l'audition y compris se réveiller à cause du bruit. Un Handicap Majeur signifie que le personnage est sourd et rate automatiquement tous ses jets de Perception liés à l'audition.

Ennemi (Mineur ou Majeur)

Quelqu'un quelque part déteste votre héros et veut sa mort. Le niveau du Handicap dé-

pend de la puissance de l'ennemi et de sa fréquence d'apparition. Un Ennemi Mineur sera un cow-boy solitaire avide de vengeance.

Un Ennemi Majeur sera un cow-boy démoniaque vouant une haine implacable envers votre héros.

Si l'Ennemi est vaincu le MJ s'arrange pour lui trouver un remplaçant à moins que le héros n'efface le Handicap en sacrifiant une Progression.

Étranger (Mineur)

Votre héros n'appartient pas à la société dans laquelle il vit. Un Indien dans une ville du Far West, un alien dans un jeu de science-fiction impliquant des marines, ou un orque dans un groupe composé d'elfes, de nains et d'humains sont des exemples de parias. Les marchands augmentent leurs prix pour le personnage, lui refusent leur aide et le traitent comme s'il était d'un rang inférieur.

En plus des effets de roleplay ci-dessus, le Charisme de votre héros subit tout le temps un malus de -2, sauf quand il est parmi ses semblables.

Frêle (Majeur)

Votre héros est, soit très petit, soit très maigre, voire les deux par rapport à la norme de son peuple. Sa Résistance est réduite de 1 à cause de sa faible stature.

Gamin (Majeur)

Il arrive que des événements incroyables poussent des enfants vers l'aventure. Sachez que choisir ce Handicap signifie débiter avec un gros désavantage. Les héros Gamins ont entre 8 et 12 ans (en âge humain. Adaptez en fonction des races où les tranches d'âge sont différentes). Ils ne disposent que de 3 points à investir dans leurs Attributs et de 10 points dans leurs Compétences.

Le bon côté de la chose, c'est que les Gamins ont beaucoup de chance. Ils débiteront chaque session de jeu avec un Jeton en plus. Ce dernier est cumulable avec les autres Jetons attribués par les Atouts Chanceux ou Très Chanceux.

Quand votre héros arrive à maturité, ce Handicap disparaît naturellement. Il en a déjà bien payé le prix. Il n'obtient plus non plus le Jeton offert par le Handicap lorsqu'il atteint l'âge de 18 ans (ou selon l'âge de la maturité dans l'univers de jeu).

Héroïque (Majeur)

Votre héros ne dit jamais non à une personne dans le besoin. Cela peut ne pas lui plaire mais il se sent obligé de secourir ceux qu'il considère sans défense. C'est le premier à se jeter dans un immeuble en flammes, à accepter de chasser les monstres pour trois fois rien et ne pas savoir résister aux larmes d'une belle infortunée.

Ignorant (Majeur)

Votre héros en sait moins que les autres sur le monde dans lequel il vit. Il subit un malus de -2 aux jets de Culture générale.

Illettré (Mineur)

Votre héros ne sait pas lire. Il peut écrire son nom et sait ce qu'un panneau STOP signifie, mais c'est à peu près tout. Les maths ne sont pas son fort non plus. $2 + 2 = 4$ passe encore mais ne lui parlez pas de multiplication.

Les Illettrés ne savent ni lire, ni écrire, quel que soit par ailleurs le nombre de langues qu'ils savent parler.

Loyal (Mineur)

Votre personnage n'est peut-être pas l'archétype du héros, mais il donnerait sa vie pour ses amis. Il est incapable de laisser tomber ses compagnons s'il a la moindre possibilité de leur venir en aide.

Malchanceux (Majeur)

Votre héros est né moins chanceux que les autres. Il reçoit un Jeton de moins par session de jeu. Un héros ne peut être Malchanceux et Chanceux à la fois.

Manchot (Majeur)

Votre héros est né avec un seul bras ou l'a perdu lors d'un combat passé. Fort heureusement, il lui reste l'autre, le bon. Il subit un malus de -4 pour les tâches qui requièrent deux bras comme Escalade par exemple.

Mauvaise habitude (Mineur ou Majeur)

Votre héros possède une manie grossière et porte sur les nerfs de son entourage. Il se cure le nez, dit « tu vois » à chaque phrase ou bien mâche son chewing-gum en permanence. Une Mauvaise habitude Mineure irrite son entourage mais n'est pas dangereuse. Son Charisme est réduit de 1.

Une Mauvaise habitude Majeure représente une dépendance avilissante voire mortelle. Cela englobe drogues, alcool ou être accro à la réalité virtuelle dans un univers de haute technologie. Un héros privé de sa dose fait un jet de fatigue toutes les 24 h. Le premier jet manqué le rend Fatigué, puis Épuisé. Le stade final est le coma pour l'usage de drogues ou des troubles du comportement pour l'alcool ou la réalité virtuelle.

Des soins médicaux apaisent les symptômes, sinon il doit vivre avec les malus durant 1d6 jours. Par la suite le héros peut effacer le Handicap en échange d'une Progression sinon il rechute dans sa dépendance.

Moche (Mineur)

La nature n'a pas été tendre concernant l'apparence de votre héros. Son Charisme est réduit de 2 et il est généralement rejeté par les membres du sexe opposé.

Myope (Mineur ou Majeur)

La vue de votre héros n'est plus ce qu'elle était. Avec des lunettes il ne subit aucune pénalité et le Handicap est Mineur. S'il perd ses lunettes (50 % de chance que cela arrive lorsqu'il est blessé et aucune si les lunettes sont attachées), il subit -2 à tous ses jets de



Trait pour Tirer ou Percevoir quelque chose situé à plus de 5 cases (10 mètres).

Dans des univers à faible niveau technologique où le héros ne peut pas disposer de lunettes, Myope est un Handicap Majeur.

Obèse (Mineur)

Les personnes corpulentes éprouvent rapidement de grandes difficultés lors des situations physiques dangereuses. Ceux qui ne souffrent pas de leur corpulence ont l'Atout Costaud. Ceux qui en souffrent sont Obèses. Un personnage ne peut être Costaud et Obèse.

Un Obèse ajoute 1 à sa Résistance, réduit de 1 son Allure et il utilise un d4 pour courir. Il aura en outre du mal à trouver des vêtements ou des armures à sa taille, à rentrer dans des lieux exigus ou encore voyager en avion ou dans une voiture compacte.

Pacifiste (Mineur ou Majeur)

Votre héros déteste la violence. Un Pacifiste Mineur ne se bat que lorsqu'il n'a pas d'autre choix et n'accepte pas le meurtre de prisonniers ou de victimes sans défenses.

Un Pacifiste Majeur ne combattrait aucun être vivant dans aucune circonstance. Il peut se défendre, mais ne fera jamais rien qui puisse blesser une créature vivante ou pensante.

À noter que n'entrent pas dans cette catégorie les êtres maléfiques, morts-vivants et créatures similaires. Un Pacifiste Majeur pourrait éventuellement combattre en utilisant des techniques non létales (comme ses poings par exemple). Ce type de personnage ne prendra de telles mesures drastiques que si sa vie en dépend.

Phobie (Mineur ou Majeur)

Les phobies sont des peurs irrationnelles qui empoisonnent le héros pour le reste de sa vie. Chaque fois qu'il est en présence de sa phobie, il subit -2 à tous ses jets de Traits si c'est un Handicap Mineur et -4 s'il est Majeur.

Les phobies ne doivent pas être trop évidentes. Tout le monde a peur des vampires donc il ne s'agit pas d'une phobie, mais simplement de bon sens. L'objet d'une phobie devrait être un élément anodin sur lequel son esprit s'est fixé durant une rencontre qui a produit cette frayeur.

Et souvenez vous, les phobies représentent des peurs irrationnelles.

Poches percées (Mineur)

Le dicton dit qu'un idiot et son argent ne font pas bon ménage. Votre héros est l'idiot en question. Il débute avec la moitié des fonds usuels pour l'univers de jeu. Il a du mal à économiser ce qu'il gagne. Chaque semaine de jeu environ, son joueur divise ses fonds par deux.

Prudent (Mineur)

Ce personnage incarne l'extrême prudence. Il ne prend aucune décision hâtive, a besoin du maximum d'informations et de peaufiner le moindre détail avant d'agir.

Présomptueux (Majeur)

Rien ne peut résister à votre héros. C'est du moins ce qu'il croit. Il se croit capable de tout faire et ne recule devant aucun défi. Il n'est pas suicidaire mais il prend des risques en dépit du bon sens.

Rancunier (Mineur ou Majeur)

Votre héros n'oublie jamais les offenses qui lui sont faites. En Handicap Mineur, il se venge par des moyens légaux. En Handicap Majeur il ira même jusqu'au meurtre pour se venger d'un affront.

Recherché (Mineur ou Majeur)

Votre héros a commis un crime dans son passé et sera arrêté s'il est repris par les autorités. Cela suppose bien entendu que l'univers de jeu possède des lois et des gens qui les font

respecter. Le niveau du Handicap dépend de la gravité du crime. Des tickets de parkings impayés (dans un univers où conduire est régulièrement utile) constitueront un Handicap Mineur, tout comme un héros recherché pour des crimes plus sérieux mais vivant loin des lieux du délit. Être accusé de meurtre est un Handicap Majeur dans la plupart des univers de jeu.

Rien à perdre (Mineur)

N'avoir Rien à perdre ne signifie pas que votre héros est suicidaire mais qu'il ne tient à la vie que pour atteindre un but qu'il s'est fixé. Peut-être veut-il venger sa famille massacrée ou finir en beauté car il est condamné par une maladie.

Il ne risquera pas sa vie sans raisons valables, mais si l'occasion de réaliser son but se présente, il fera n'importe quoi et prendra tous les risques pour parvenir.

Ce Handicap est Mineur à moins que l'objectif soit assez facile à réaliser (ce qui devrait être très rare).

Salé caractère (Mineur)

Votre héros est désagréable et a très mauvais caractère. On ne l'apprécie pas beaucoup et il fait rarement preuve de gentillesse. Il fait payer le moindre des services qu'il rend et va jusqu'à faire la grimace quand on le récompense. Son Charisme est réduit de 2.

Sanguinaire (Majeur)

Votre héros ne fait jamais de prisonniers à moins d'être sous la surveillance étroite d'un supérieur. Cela peut causer de gros problèmes lors d'une campagne militaire sauf si vos supérieurs approuvent un tel comportement. Le Charisme de votre héros est réduit de 4 si sa cruauté de sa conduite est un fait connu de tous.

Sceptique (Mineur)

Les sceptiques ne croient au surnaturel que quand ils sont à moitié avalés par une créature surnaturelle. Ils rationalisent toute évènement étrange, et même dans ce cas ils se raccrochent à la raison, se persuadant du contraire ou en ignorant purement l'évidence.

Les sceptiques subissent un malus de -2 à leurs tests de terreur lorsqu'ils sont confrontés à l'horreur d'un phénomène surnaturel.

Serment (Mineur ou Majeur)

Le personnage a prêté serment. Qu'il soit Mineur ou Majeur dépend du serment en question. Certains prêtent serment envers un groupe ou une cause (ex : faire le Serment d'Hippocrate ou jurer de débarrasser le monde du mal). Le niveau du Handicap dépend des dangers pris pour rester fidèle au serment et de sa fréquence d'apparition dans la partie.

Quel que soit le serment choisi, il n'est considéré comme un Handicap que s'il met régulièrement le personnage en situation délicate.

Têtu (Mineur)

Votre héros veut toujours avoir raison et n'admettra jamais ses torts. Même devant la preuve évidente de son erreur il continue à se justifier de toutes les manières possibles.

Unijambiste (Majeur)

Avec une béquille (ou une jambe de bois) ce Handicap fonctionne comme le Handicap Boiteux, l'Allure est réduite de 2 et le dé pour courir est un d4.

Sans béquille l'Allure passe à 2 et il ne peut pas courir. Il subit aussi un malus de -2 à tous les jets qui nécessitent de la mobilité, comme Grimper et Combat. Un unijambiste subit aussi un malus de -2 à ses jets de Natation (et -2 à son Allure dans l'eau).



ATOUTS

Vous trouverez ci-dessous une liste des Atouts communs à la plupart des univers de jeux. Vous trouverez d'autres Atouts dans les univers de jeu officiels publiés pour *Savage Worlds*.

Les Atouts sont regroupés par catégories pour faciliter la création du personnage. Un Atout ne peut être choisi qu'une fois sauf si le indication contraire.

► **Prérequis** : sous chaque Atout est indiqué le Rang minimum nécessaire pour pouvoir le choisir. Un héros Novice ne peut prendre un Atout Légendaire par exemple mais un personnage peut toujours prendre un Atout dont le Rang requis inférieur au sien.

► **Atouts améliorés** : certains Atouts proposent une version améliorée (Séduisant et Très séduisant pour Séduisant, Riche et Très riche).

Vous devez avoir la version inférieure d'un Atout amélioré avant de pouvoir prendre ce dernier. Il faut d'abord être Riche avant de pouvoir choisir Très riche par exemple. La version améliorée d'un Atout remplace la version inférieure.

Atouts de background

Ces Atouts sont les avantages innés, reçus en héritage ou liés à l'histoire personnelle du héros. On ne peut en général les choisir que lors de la création du personnage.

Si un joueur choisit un Atout de background plus tard dans le jeu il doit d'abord en discuter avec le MJ. Si ce dernier est d'accord et trouve que c'est justifié le personnage peut obtenir l'Atout lors d'une progression. Un personnage

pourra choisir plus tard l'Atout Séduisant en disant qu'il prend soin de son apparence ou qu'il a subi une chirurgie esthétique. Un héros pourra obtenir l'Atout Arcanes s'il est initié par un autre personnage ou s'il découvre un manuscrit contenant un savoir secret.

Ambidextre

Prérequis : Novice, Agilité d8+

Votre héros utilise ses deux mains avec la même facilité. Il ignore le malus de -2 habituel pour la main non-directrice.

Arcanes

Prérequis : Novice, spécial

Voici l'Atout qu'il vous faut pour être capable d'utiliser la magie, les pouvoirs psioniques ou toute aptitude surnaturelle. Reportez-vous au Chapitre 5 pour plus de détails.

Brave

Prérequis : Novice, Âme d6+

Ceux qui possèdent cet Atout ont appris à maîtriser leurs peurs, à moins qu'ils ne soient tout simplement émotionnellement distants de tout. Quoi qu'il en soit, ils bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de terreur. Si le personnage se trouve dans un univers où la Compétence Tripes est utilisée, il bénéficie d'un bonus de +2 à ces jets également.

Chanceux

Prérequis : Novice

Votre héros semble être béni par le destin. Il obtient un Jeton de plus au début de chaque session de jeu, ce qui octroie lui plus de chance de réussir ses actions et de survivre à d'incroyables dangers.

Très Chanceux

Prérequis : Novice, Chanceux

Votre héros obtient 2 Jetons de plus au début de chaque session de jeu.

Costaud

Prérequis : Novice, Force et Vigueur d6+

Votre héros est très corpulent ou tout simplement très athlétique. Dans tous les cas, sa masse lui permet de mieux résister aux dégâts. Ajoutez +1 à sa Résistance.

En outre, votre héros est également capable de porter 4 fois sa Force en kg sans malus, au lieu de 2 fois chez les gens ordinaires.

Don des langues

Prérequis : Novice, Intellect d6+

Le personnage a un don pour les langues : il commence le jeu en connaissant un nombre de langues égal à son Intellect, et peut faire un jet d'Intellect à -2 pour se faire comprendre en n'importe quel langage qu'il a côtoyé pendant au moins une semaine.

Enragé

Prérequis : Novice

Dès qu'il est blessé (ou même Secoué par une attaque physique) votre héros doit réussir un jet d'Intellect sans quoi il devient Enragé.

L'état Enragé inflige un malus de 2 à la Parade du personnage mais ajoute +2 à sa Résistance, à tous ses jets de Combat et de Force ainsi qu'aux dégâts causés au corps à corps. Le héros ignore en outre tous les malus de blessures, mais il ne peut se servir de Compétences, d'Atout, ou effectuer des manœuvres qui requièrent de la concentration comme Tir et Sarcasme. L'utilisation de la Compétence Intimidation est toutefois toujours possible.

Un personnage enragé attaque sans aucune retenue. S'il obtient un résultat de 1 sur son dé de Combat (sans tenir compte du dé Joker) il touche au hasard une cible adjacente autre que le cible prévue, ami ou ennemi. En l'absence de cible adjacente le coup est juste manqué. Un personnage enragé peut calmer sa rage s'il ne fait aucune action (ni même se déplacer) pendant un round entier et s'il réussit un jet d'Intellect à -2.

Guérison rapide

Prérequis : Novice, Vigueur d8+

Votre héros récupère vite de ses blessures. Il obtient un bonus de +2 à ses jets de Vigueur pour guérison naturelle.

Noble

Prérequis : Novice

Les personnages de haute naissance sont avantagés par la vie mais ont aussi plus de responsabilités. Un Noble possède un statut élevé dans sa société, a droit à un traitement de faveur de la part de ses ennemis, voit son Charisme augmenté de 2 et obtient l'Atout Riche. Il obtient plusieurs Atouts pour le prix d'un mais ses responsabilités en tant qu'aristocrate équilibrent ces avantages.

Un Noble dispose de troupes à ses ordres, de terres, d'une demeure ancestrale et d'autres biens à gérer. Ces aspects sont à définir par le MJ et doivent inclure la charge qui pèse sur le personnage. Un Noble dans un univers fantastique disposera d'une troupe de soldats, d'une forteresse et même peut-être d'une épée magique héritée de son père. Mais cela signifiera aussi qu'il devra gouverner sa province, rendre la justice et surveiller son voisin jaloux qui convoite ses terres, complotant sans cesse contre lui.

Résistance aux Arcanes

Prérequis : Novice, Ame d8+

Que ce soit inné ou par héritage, votre héros résiste à la magie (ou aux pouvoirs psioniques, à la Science étrange, etc.) Il obtient 2 points d'Armure contre les dégâts provoqués par des pouvoirs d'Arcanes et bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets pour résister aux effets de ces pouvoirs.

Utiliser un pouvoir bénéfique sur le personnage subit également les effets de cet Atout et le jet d'Arcane subit un malus de -2.

Grande résistance aux Arcanes

Prérequis : Novice, Résistance aux Arcanes

Idem que ci-dessus mais l'Armure et la résistance passent à 4.

Riche

Prérequis : Novice

Que votre héros soit né avec une cuillère en argent dans la bouche ou bien qu'il ait bien réussi en affaires, une chose est sûre : il est beaucoup plus fortuné que la plupart des gens. Les indications qui suivent concernent notre époque afin que le MJ puisse trouver une équivalence dans l'univers dans lequel évolue votre héros.

Un héros Riche débute avec les trois fois les fonds initiaux prévus. Si la notion de revenu existe dans son monde, il reçoit l'équivalent d'un salaire annuel moderne de 150 000 \$.

Très riche

Prérequis : Novice, Riche ou Noble

Votre héros est riche comme Crésus. Il débute avec les cinq fois les fonds initiaux prévus, et, si c'est approprié, reçoit un revenu annuel de 500 000 \$. Un héros Très riche doit avoir une histoire personnelle très détaillée à valider avec le MJ. Les biens et la fortune qu'il possède impliquent autant de gestion que de lourdes responsabilités.

Séduisant

Prérequis : Novice, Vigueur d6+

Votre héros a beaucoup de charme ou est très beau. Son Charisme est augmenté de 2.

Très séduisant

Prérequis : Novice, Séduisant

Votre héros est d'une beauté à couper le souffle. Son Charisme est augmenté de 4.

Véloce

Prérequis : Novice, Agilité d6+

Le héros se déplace très rapidement. Son Allure est augmentée de 2 et il utilise un d10 au lieu du d6 lorsqu'il court.

Vif

Prérequis : Novice, Agilité d8+

Votre héros est né avec des réflexes presque surhumains. Si vous piochez un 5 ou une carte inférieure en combat, cet pouce la défausser et en piochez une autre jusqu'à ce que vous obteniez une carte supérieure à 5.

Ceux qui ont les Atouts Tête froide et Sang-froid piochent d'abord toutes les cartes supplémentaires liées à ces Atouts, puis choisissent la meilleure de toutes avant d'utiliser l'Atout Vif.

Digilant

Prérequis : Novice

Peu de choses échappent à votre héros. Il est vigilant et très observateur. Il ajoute +2 à tous ses jets de Perception pour entendre, regarder ou percevoir le monde qui l'entoure.

Atouts de Combat

Ces Atouts n'ont qu'un seul but : permettre à votre héros à vaincre ses ennemis au combat.

Arme fétiche

Prérequis : Novice, Combat ou Tir d10+

Le héros ne jure que par une arme qu'il connaît par cœur (Dard, Excalibur, la Vieille Betsy). Quand il se bat avec cette arme il gagne +1 à ses jets de Tir ou de Combat. Il est possible de prendre cet Atout plusieurs fois pour des armes différentes. On peut remplacer une Arme fétiche perdue mais il faut patienter deux semaines pour que revienne le bonus de l'Atout.

Arme fétiche adorée

Prérequis : Vétéran, Arme fétiche

Même chose que pour Arme fétiche mais le bonus est de +2.

Arts martiaux

Prérequis : Novice, Combat d6+

Ce personnage est entraîné aux techniques de combat à mains nues et n'est du coup jamais sujet à la règle sur les Défenseurs désarmés (voir p. 123). Lors d'une attaque réussie à mains nues, il fait des dégâts de For + d4, comme s'il portait une arme légère.

Maître des arts martiaux

Prérequis : Vétéran, Arts martiaux, Combat d10+

Le personnage fait des dégâts de For + d6 lors d'une attaque à mains nues.

Bagarreur

Prérequis : Novice, Force d8+

Votre héros a l'habitude de cogner avec ses poings, et fort ! Quand il touche une cible avec une attaque à mains nues, il ajoute +2 aux dégâts occasionnés.

Cogneur

Prérequis : Aguerri, Bagarreur

Lorsqu'un cogneur obtient une Relance lors d'une attaque à mains nues, il rajoute un d8 au lieu d'un d6 aux dégâts.

Balayage

Prérequis : Novice, Force d8+, Combat d8+

Cet Atout permet au personnage d'attaquer toutes les cibles adjacentes en un seul jet de Combat avec un malus de -2. Faites un jet de dégâts pour chaque cible touchée. Les alliés du héros sont affectés par cette attaque, aussi le héros devra rester prudent quant à l'utilisation de cet Atout. Il n'est pas possible d'utiliser les Atouts Balayage et Frénésie dans le même Round.

Grand balayage

Prérequis : Vétéran, Balayage

Même chose que pour Balayage mais sans le malus de -2.

Blocage

Prérequis : Aguerri, Combat d8+

Les héros endurcis au corps à corps sont plus habiles à se défendre que les autres. Ils savent attaquer mais ont aussi appris à bloquer les coups ennemis. Un héros qui possède cet Atout ajoute 1 à sa Parade.

Grand blocage

Prérequis : Vétéran, Blocage

Même chose que pour Blocage mais le bonus est de +2.

Combat à deux armes

Prérequis : Novice, Agilité d8+

Votre héros n'est pas ambidextre mais sait se battre avec deux armes en même temps. Quand il attaque avec une arme dans chaque main il fait un jet pour chaque attaque mais il ignore le -2 pour la pénalité d'Actions multiples.

Combatif

Prérequis : Aguerri

Votre héros se ressaisit vite après un coup ou une émotion forte. Il ajoute +2 à ses jets d'Âme pour se remettre de l'état Secoué.

Contre-attaque

Prérequis : Aguerri, Combat d8+

Les combattants disposant de cet Atout sont capables de répondre instantanément aux erreurs de leurs adversaires. Une fois par Round, lorsqu'un ennemi rate une attaque de corps à corps contre lui, le personnage peut faire une attaque gratuite en contre attaquant. L'attaque subit un malus de -2, et doit être une attaque normale (pas de désarmement, attaque totale ou toute autre manœuvre), et ne peut être combinée avec d'autres Atouts comme Frénésie ou Balayage. Il peut être utilisé avec la manœuvre Défense, mais pas avec Défense totale.

Grande contre-attaque

Prérequis : Vétéran, Contre-attaque

Comme contre-attaque, mais sans le malus de -2.

Dégaine comme l'éclair

Prérequis : Novice, Agilité d8+

Cet Atout permet au héros de dégainer une arme et d'attaquer dans le même round sans subir le malus usuel de -2. S'il doit faire un jet d'Agilité pour dégainer une arme (voir le Chapitre Combat) il ajoute +2 à son jet.

Esquive

Prérequis : Aguerri, Agilité d8+

L'expérience a appris à votre héros comment esquiver les mauvais coups. Grâce à cet Atout, il sait se mettre vite à couvert ou se déplacer rapidement pour éviter d'être touché. Ses ennemis ont un malus de -1 à leurs jets de Tir et de Lancer, sauf dans les cas d'une attaque surprise.

Quand il tente d'échapper aux effets d'une attaque de zone il ajoute +1 à son jet d'Agilité (si la situation le permet).

Grande esquive

Prérequis : Vétéran, Esquive

Même chose que pour Esquive mais les attaquants subissent -2 à leurs jets d'attaque et le héros ajoute +2 à son jet d'Agilité pour échapper aux effets d'une Attaque de zone.

Extraction

Prérequis : Novice, Agilité d8+

Lorsqu'un personnage se retire d'un combat, les attaquants à son contact gagnent une attaque gratuite — une situation très risquée pour tous ! Fort heureusement, votre héros a l'habitude de ce genre de retraites.

En réussissant un jet d'Agilité lors d'une retraite, un adversaire de votre choix ne disposera pas d'attaque gratuite (voir p. 126).

Grande extraction

Prérequis : Novice, Extraction

Comme Extraction, mais en cas de Relance sur le jet d'Agilité, aucun adversaire au contact du personnage ne bénéficiera d'une attaque gratuite.

Florentine

Prérequis : Novice, Agilité d8+, Combat d8+

Combattre à la Florentine est une technique basée sur l'utilisation de deux armes à la fois. Le héros ajoute +1 à ses jets de Combat contre un adversaire muni d'une arme et sans bouclier. En outre, les bonus d'Attaque à plusieurs de ses ennemis sont diminués de 1 car le héros utilise avec brio ses deux armes pour parer leurs coups.

Frappe éclair

Prérequis : Novice, Agilité d8+

Une fois par round votre héros obtient une attaque de Combat gratuite contre un seul ennemi venant au contact, à condition de ne pas être Secoué. Ceci interrompt automatiquement l'action de l'adversaire et ne coûte pas la sienne au héros s'il est en attente ou n'a pas encore fait d'action dans le round.

Frappe foudroyante

Prérequis : Héroïque, Frappe éclair

Même chose que pour Frappe éclair, mais le héros obtient une attaque de Combat supplémentaire contre chacun des ennemis venant au contact.

Frénésie

Prérequis : Aguerri, Combat d10+

Frénésie en combat de mêlée permet de faire pleuvoir des coups rapides sur ses adversaires au détriment de la précision. Le héros obtient une attaque de Combat en plus par round avec un malus de -2 à tous ses jets d'attaques. Cette at-

taque doit être appliquée en même temps qu'une autre attaque de Combat mais peut cibler deux ennemis différents adjacents au héros (les Joker lancent deux dés de Combat et un dé Joker). Le malus de -2 s'applique sur toutes les attaques.

Un personnage muni de deux armes ne fait toutefois qu'une attaque en plus.

Frénésie suprême

Prérequis : Vétéran, Frénésie

Même chose que pour Frénésie mais sans le malus de -2.

Improvisation martiale

Prérequis : Aguerri, Intellect d6+

Les héros se trouvent parfois avec du matériel non destiné au combat. Votre héros est capable d'utiliser ce genre d'objets en tant qu'armes improvisées. Il ne subit pas le malus de -1 normalement appliqué aux jets de Combat et à la Parade lorsqu'il s'en sert dans un combat au corps à corps. Voir p. 119 pour plus de détails.

Incrévable

Prérequis : Joker, Novice, Âme d8+

Votre héros a plus de vies qu'un camion rempli de chats. Lorsqu'il doit lancer les dés quand il passe dans un État critique ou sur la Table des blessures il ignore les malus dus aux blessures. Seul les jets de Vigueur sur ces tables sont concernés : il subit toujours les malus pour blessures pour les autres jets de Traits.

Trompe-la-mort

Prérequis : Vétéran, Incrévable

Votre héros est plus dur à tuer que Raspoutine lui-même. Si jamais il est tué, lancez un dé. Sur un résultat impair il est vraiment mort. Par contre, un résultat pair signifie que d'une façon ou d'une autre il échappe à la mort et n'est que dans un État critique. Il peut être fait prisonnier, être dépouillé ou simple-

ment laissé pour mort, mais d'une manière ou d'une autre, il est toujours en vie.

Instinct de tueur

Prérequis : Héroïque

Votre héros déteste perdre. Dans un cas d'égalité sur un jet opposé, il gagne. En outre, s'il fait un 1 sur son dé lors d'un jet Opposé, il peut relancer le dé (mais doit garder le second résultat, même s'il s'agit d'un nouveau 1).

Nerfs d'acier

Prérequis : Joker, Novice, Vigueur d8+

Votre héros a appris à combattre en ignorant la douleur. Il ignore 1 point de malus dus aux Blessures.

Nerfs d'acier trempés

Prérequis : Novice, Nerfs d'Acier

Même chose que pour Nerfs d'acier, mais 2 points de malus pour blessures sont ignorés.

Panache

Prérequis : Novice, Âme d8+

Quand ce héros met tout son cœur dans une tâche, ça se voit ! Quand il dépense un Jeton sur un jet de Trait (y compris un jet d'encaissement), il ajoute +2 au résultat final.

Poigne ferme

Prérequis : Novice, Agilité d8+

Votre héros ignore le malus de -2 de Plateforme instable pour tirer depuis un véhicule ou sur une monture en mouvement.

Rock n' roll !

Prérequis : Aguerri, Tir d8+

Les tireurs expérimentés ont appris à maîtriser le recul provoqué par les armes automatiques. Si un héros muni de cet Atout ne se déplace pas, il ignore le malus de -2 du à l'effet de recul de ce type d'armes.

Sans pitié

Prérequis : Aguerri

Le personnage peut utiliser un Jeton pour relancer un jet de dégâts, y compris pour une attaque de zone.

Tête froide

Prérequis : Aguerri, Intellect d8+

Celui qui garde son calme quand les autres courent aux abris est un adversaire redoutable. Cet Atout permet au héros de piocher une carte en plus pour l'Initiative. Il fait son action sur la meilleure des cartes.

Sang-froid

Prérequis : Aguerri, Tête froide

Même chose que pour Tête froide, mais le héros pioche 2 cartes supplémentaires.

Tireur d'élite

Prérequis : Aguerri

Le héros vise juste et bien. S'il ne bouge pas durant le round il tire comme s'il avait pris la manœuvre Viser. Cet Atout ne fonctionne pas avec une arme ayant une Cadence de Tir supérieure à 1.

Cet Atout s'applique aux Compétences Tir et Lancer.

Tueur de géant

Prérequis : Vétéran

En général plus c'est grand plus c'est dur à vaincre. Mais votre héros sait trouver les points faibles des créatures de grande taille. Votre héros ajoute 1d6 à ses dégâts lorsqu'il attaque des créatures d'au moins trois tailles supérieure à la sienne. Un ogre (Taille +3) avec cet Atout n'obtiendra le bonus que contre des créatures de Taille +6 ou plus. Un humain Tueur de géant (Taille 0) obtiendra par contre le bonus contre l'ogre.

Atouts de commandement

Les Atouts de commandement permettent aux héros d'employer aux mieux leurs alliés et leurs troupes lors des batailles, en les rendant plus efficaces, plus sûrs ou plus résistants.

Ces Atouts s'appliquent sur les alliés sous votre commandement dans un rayon de 5 cases (l'aura de commandement). Si différents héros ont des Atouts de Commandement identiques ils n'en cumulent pas les effets. Si deux héros possèdent l'Atout Commandement, leurs troupes n'en bénéficient pas deux fois mais elles peuvent dans tous les cas profiter des effets d'Atouts de commandement différents comme Inspiration et Ferveur par exemple, même si ces Atouts proviennent de deux commandants différents.

Commandement

Prérequis : Novice, Intellect d6+

Votre héros sait donner des ordres clairs et se faire obéir. Cela rend vos Alliés plus disposés à se battre malgré les coups. Vos alliés ajoutent +1 à leurs jets d'Âme pour se remettre d'un état Secoué.

Ferveur

Prérequis : Vétéran, Âme d8+, Commandement

Une seule phrase prononcée par un grand chef produit parfois des résultats stupéfiants. Un chef doté de cet Atout stimule la ferveur

combative de ses Alliés en criant un slogan, une devise ou simplement des mots d'encouragement. Vos Alliés ajoutent +1 aux dégâts de leurs jets de Combat.

Grande aura de commandement

Prérequis : Novice, Commandement

Une voix forte, des ordres précis, un charisme naturel, ou tout simplement un entraînement hors du commun, quoi qu'il en soit, votre héros est un officier qui sait commander sur le champ de bataille. Son aura de commandement est effective jusqu'à 10 cases au lieu de 5.

Inspiration

Prérequis :

Aguerri, Commandement

Les chefs célèbres et expérimentés sur le champ de bataille motivent les soldats autour d'eux. Ils ajoutent +2 à leurs jets d'Âme pour se remettre d'un état Secoué (incluant déjà le bonus de +1 de l'Atout Commandement). Cela augmente les chances des Alliés de se remettre de leurs blessures légères ou d'un moral en berne qui en temps normal leur aurait fait abandonner le combat.

Leader naturel

Prérequis : Novice, Âme d8+, Commandement

Un lien spécial unit votre héros et ses Alliés. Ce lien lui permet d'utiliser ses Jetons pour n'importe quel Allié sous ses ordres.



Meneur d'hommes

Prérequis : Vétéran, Commandement

Votre héros est fait pour commander. Les mots justes lui viennent naturellement. Tout dans son équipe se passe de manière huilée. Les Alliés sous son commandement utilisent un d10 comme Joker au lieu de d6 lorsqu'ils font des jets de groupe.

Serrez les rangs !

Prérequis : Aguerri, Intellect d8+, Commandement

Cet Atout renforce la détermination des Alliés aux ordres du héros. Les troupes ajoutent 1 à leur Résistance.

Tacticien

Prérequis : Aguerri, Commandement, Joker, Intellect d8+, Connaissance (Batailles) d6+

Le héros a une compréhension naturelle des tactiques militaires impliquant des petites unités, et peut fréquemment tirer parti d'une situation évoluant rapidement.

Au début d'un combat, avant que les cartes d'action aient été distribuées, le héros fait un jet de Connaissance (Batailles). Pour chaque succès et Relance, il reçoit une carte d'action. Ces cartes sont conservées séparément des cartes d'actions normales et ne sont pas mélangées jusqu'à la fin du combat (ni même dans le cas d'un joker). Au début d'un round, le héros peut donner une ou plusieurs cartes à ses alliés, qu'ils soient Extras ou Jokers, qui la considère ainsi alors comme leur carte du round.

Un seul personnage par camp peut utiliser cet Atout durant une rencontre.

Atouts de pouvoir

Les Atouts de pouvoir sont réservés aux personnages possédant l'Atout Arcanes. Vous trouverez les informations sur chaque type

d'Arcane, la façon de s'en servir et sur les pouvoirs disponibles au chapitre cinq.

Drain de l'âme

Prérequis : Aguerri, Arcanes (tout sauf Science étrange), Connaissance (Arcanes) d10+

Quand votre héros a besoin d'urgence de Points de pouvoir il utilise cet Atout pour drainer cette énergie du fond de son âme.

Avant d'utiliser cette dangereuse faculté, le héros décide d'abord du nombre de Points de pouvoir qu'il veut drainer. Il fait alors un jet d'Âme avec comme malus le nombre de points choisis (c'est une Action gratuite). Si le résultat de son dé d'Âme est de 1 ou moins, le héros encaisse une blessure et perd aussitôt conscience durant 1d6 heures. Sur un échec il subit une Blessure. Avec un succès ou mieux le héros obtient les Points de pouvoir désirés et s'en sert aussitôt pour activer un pouvoir (ces points ne se conservent pas).

Nouveau pouvoir

Prérequis : Novice, Arcanes

Cet Atout, qui peut être pris plusieurs fois, permet au héros d'apprendre un nouveau pouvoir. Il en choisit un parmi tous ceux disponibles pour son Arcane.

Points de pouvoir

Prérequis : Novice, Arcanes

Mages, savants fous et autres utilisateurs d'Arcanes ont toujours besoin de plus de pouvoir. Cet Atout leur donne 5 Points de pouvoir en plus.

Cet Atout peut être pris plusieurs fois mais seulement une fois par Rang.

Source de pouvoir

Prérequis : Aguerri, Âme d6+, Arcanes

Cet Atout permet au héros de récupérer 1 Point de Pouvoir toutes les 30 minutes.

Grande source de pouvoir

Prérequis : Vétéran, Source de pouvoir

Le héros récupère 1 Point de Pouvoir toutes les 15 minutes.

Atouts professionnels

Les Atouts professionnels reflètent des années de pratique dans un domaine particulier. Dans certains cas ils représentent également des dons accordés par des puissances supérieures. Ces Atouts permettent de créer un héros spécialisé dans un domaine d'activité de façon plus significative que d'avoir un d12 dans toutes les Compétences de cette activité. Si vous voulez par exemple créer le Savant fou classique, par exemple, créez le héros comme d'habitude, et donnez-lui les Atouts Bricoleur de génie et Bidouilleur.

Les Atouts professionnels symbolisant des années d'entraînement, leurs prérequis sont assez importants. Les joueurs peuvent choisir ces Atouts pendant la création du personnage mais devraient plutôt le faire en respectant l'évolution logique de leurs personnages. Ils obtiennent ces Atouts en s'entraînant pendant leur temps libre ou entre deux aventures. Le temps passé pour les acquérir est subjectif et soumis à l'approbation du meneur de jeu, mais le jeu gagne en crédibilité si un certain temps s'écoule pour le personnage avant d'obtenir ce type d'Atouts.

Cumul : les bonus donnés au même Trait par différents Atouts professionnels ne se cumulent pas. Un héros avec les Atouts Voleur et Forestier n'obtiendra que +2 à ses jets de Discretion et non +4.

Acrobate

Prérequis : Novice, Agilité d8+, Force d6+

Ceux qui ont un entraînement dans la pratique des acrobaties peuvent choisir cet Atout. Il ajoute +2 à tous leurs jets d'Agilité pour

accomplir une manœuvre acrobatique (Ruses incluses) et ajoute 1 à leur Parade quand ne subissent pas de malus d'Encombrement.

Adeptes

Prérequis : Novice, Arcanes (Miracles), Foi d8+, Combat d8+

Les adeptes sont des guerriers bénis qui ont subi un entraînement poussé pour devenir des armes vivantes. Certains le font dans le but de devenir des guerriers ultimes. D'autres le font pour servir la cause de leur divinité.

Leurs attaques à mains nues causent des dégâts de For + d4, et ils sont toujours considérés comme armés.

En outre, lorsqu'ils choisissent cet Atout, et chaque Rang atteint par la suite, ils peuvent choisir de changer l'Aspect d'un des pouvoirs suivants qu'ils possèdent. Le pouvoir ne fonctionne alors plus que sur eux, mais peut être lancé comme une action gratuite. Les pouvoirs sont : Augmentation/Diminution de Trait, Déflexion, Guérison, Frappe et Vitesse. Il est impossible d'activer plus d'un pouvoir par round.

As

Prérequis : Novice, Agilité d8+

Les As sont ces virtuoses plus à l'aise derrière un volant ou des leviers de commandes que sur leurs deux jambes.

Un As ajoute +2 à tous ses jets de Conduite, de Navigation et de Pilotage. Il peut aussi dépenser des Jetons pour faire des jets d'encaissement pour tout véhicule qu'il contrôle. Pour cela, il doit réussir son jet de Conduite, de Navigation ou de Pilotage à -2 (annulant ainsi le bonus de +2 de l'Atout). Chaque succès et Relance annule une Blessure et toute Dégradation critique qui en aurait découlé.

Assassin

Prérequis : Novice, Agilité d8+, Combat d6+, Discretion d8+, Escalade d6+

Les assassins sont des tueurs entraînés à tuer avec une précision mortelle, du moins s'ils sont capable d'approcher suffisamment leur proie. Ils ont un bonus de +2 à leurs dégâts lorsqu'ils frappent une cible ne les ayant pas vu venir (même avec une attaque à distance).

Bidouilleur

Prérequis : Novice, Arcanes (Science étrange), Intellect d10+, Réparation d8+, Science étrange d8+, deux Connaissances scientifiques à d6+

Le Bidouilleur ajoute +2 à tous ses jets de Réparer. En outre, s'il obtient un Relance sur son jet il divise par deux le temps nécessaire pour la réparation. Si une réparation indique qu'une Relance permet de réparer l'objet en moitié moins de temps que d'ordinaire, un savant fou doté de l'Atout Bidouilleur fera alors le travail dans le quart de temps requis avec un Relance.

Bricoleur de génie

Prérequis : Novice, Arcanes (Science étrange), Intellect d8+, Réparation d8+, Science étrange d8+, deux Connaissances scientifiques à d6+

Ces génies de la mécanique sont tellement en avance sur leur temps qu'ils peuvent rapidement bricoler une machine adaptée à toute situation. Une fois par session de jeu un Bricoleur de génie peut fabriquer un gadget « bricolé » à partir de pièces diverses. Il fonctionne comme tout appareil créé par la Science étrange et donne accès n'importe quel pouvoir accessible aux savants fous dans l'univers de jeu (bien que les restrictions liées au Rang s'appliquent). L'appareil possède la moitié des Points de pouvoir de son inventeur. Dès qu'ils sont épuisés le gadget est grillé et ne se recharge plus. Pour créer l'appareil, l'inventeur doit disposer des pièces et du temps nécessaires (au choix du MJ), mais avec un minimum 1d20 minutes).

Champion

Prérequis : Novice, Arcanes (Miracles), Âme d8+, Force d6+, Vigueur d8+, Foi d6+, Combat d8+

Les Champions sont ces êtres saints (ou impies) élus pour lutter au service d'un dieu ou d'une religion. La plupart sont prêts jusqu'au sacrifice pour cette cause. D'autres ont hérité de ce devoir et le remplissent avec réticence. La mission du Champion est de combattre les forces du mal (ou du bien). Il ajoute +2 aux dégâts lorsqu'il attaque des créatures du mal (ou du bien). Sa Résistance est augmentée de 2 contre les dégâts causés par une source maléfique (ou bienfaisante pour un Champion impie), y compris contre les pouvoirs d'arcanes, les armes, les griffes ou les crocs de telles créatures.

Débrouillard

Prérequis : Novice, Intellect d6+, Réparation d6+, Perception d8+

Quand il a besoin d'un outil indisponible, ce personnage sait comment improviser. Il ne subit aucun malus sur ses jets de Traits dus au manque d'outils dans la plupart des situations. En plus, avec quelques objets, outillage ou machines simples il arrive à bricoler un appareil sommaire qui lui permet de se tirer de pièges mortels, d'élaborer des armes pour un plan bizarre ou bien créer un équivalent quand l'objet en question fait défaut. La portée de cet Atout reste soumise à l'appréciation du meneur de jeu mais la créativité devrait être récompensée particulièrement lors de situations difficiles où il n'y a pas trop de solutions.

Érudit

Prérequis : Novice, d8+ dans deux Connaissances choisies

Les Érudits sont des professeurs émérites, des étudiants appliqués et des amateurs enthousiastes qui passent leur temps à étudier

certaines matières. Ils deviennent experts dans ces matières et peuvent répondre à la plupart des questions sur leur domaine d'expertise. Choisissez deux Compétences de Connaissances à d8 ou plus. Chaque fois que vous les utilisez, ajoutez +2 à vos jets de dé. Ceux qui étudient l'histoire militaire ont ainsi un avantage quand ils dirigent des troupes dans une grande bataille. Un bonus de +2 à un jet de Connaissances (Batailles) peut faire la différence entre une victoire foudroyante et une débâcle.

Forestier

Prérequis : Novice, Âme d6+, Survie d8+, Pistage d8+

Un Forestier est un ranger, un éclaireur ou un chasseur, plus à l'aise dans les étendues sauvages qu'en milieu urbain. Excellent pisteur et éclaireur il sait aussi trouver tout ce qu'il faut pour survivre en milieu sauvage.

Il ajoute +2 à ses jets de Pistage, Survie et Discrétion. Le bonus pour la Discrétion ne s'applique qu'en milieu sauvage.

Guerrier saint / impie

Prérequis : Novice, Arcanes (Miracles), Âme d8+, Foi d6+

Acolytes, membres d'églises, paladins, guerriers saints et autres envoyés des dieux doivent combattre les forces démoniaques dans le monde mortel. Cet Atout donne à ces héros un avantage sur de tels adversaires.

En une action, un prêtre ou autre personne sainte peut invoquer sa divinité pour repousser toute créature du mal comme les morts-vivants ou les démons, et créatures de même nature. Cela fonctionne aussi pour les personnages maléfiques ayant l'Atout Arcanes (Miracles).

Repousser le mal coûte 1 Point de Pouvoir et a une portée en cases égale à l'Âme du personnage. Les créatures ciblées dans ce rayon

font un jet d'Âme. Celles qui échouent sont Secouées. Celles qui font un résultat de 1 sont détruites ou encaissent une Blessure automatique s'il s'agit de Jokers.

Un personnage peut aussi être un Guerrier impie serviteur des forces du mal. Dans ce cas il repousse les créatures bienfaisantes comme les anges, les paladins ou les personnages du bien qui ont l'Atout Arcanes (Miracles).

Investigateur

Prérequis : Novice, Intellect d8+, Recherche d8+, Réseaux d8+

Un Investigateur a consacré du temps à investiguer sur d'anciennes légendes, à enquêter dans les rues et à résoudre d'infâmes mystères. Certains sont détectives privés, d'autres des magiciens menant leurs enquête au sein d'univers fantastiques ou encore des professeurs des d'université découvrant des « Secrets Que l'Homme ne Doit Pas Savoir ». Un Investigateur ajoute +2 à tous ses jets de Réseaux, de Recherche et aux les jets de Perception lorsqu'il cherche des indices.

Mage

Prérequis : Novice, Arcanes (Magie), Intellect d8+, Connaissance (Arcanes) d8+, Magie d6+

Un Mage est aussi bien l'apprenti magicien que le sorcier aux pouvoirs effrayants. Ils sont souvent chétifs et ne disposent pas des pouvoirs divins et des capacités de guérison des prêtres. Mais tout cela est largement compensé par de fantastiques pouvoirs. Si sa progression se fait avec discernement un Mage peut lancer la plus grande variété de sorts car il dispose de multiples Atouts de Pouvoir pour consolider ses capacités.

Un Mage apprend son art dans d'austères institutions sous la tutelle de maîtres expérimentés. Chaque Relance obtenu sur son jet de Magie réduit le coût du sort de 1 Point de Pou-

voir. Il doit disposer des points nécessaires à lancer le sort avant de faire le jet.

Mentaliste

Prérequis : Novice, Arcanes (Psionique), Intellect d8+, Psi d6+

Les Mentalistes sont ceux qui contrôlent l'esprit et les pouvoirs psioniques. Certains sont des héros dans un univers pulp, d'autres sont entraînés en secret par leurs gouvernements pour débusquer les traîtres. Leur manipulation fréquente de l'esprit humain leur confère un +2 sur tous jets de Psi opposés que ce soit pour utiliser leurs pouvoirs sur un ennemi ou pour contrer les attaques d'un mentaliste rival.

Touche-à-Tout

Prérequis : Novice, Intellect d10+

Votre héros possède un talent pour toucher à de nombreux domaines. Autodidacte, féru de cours assistés par ordinateur ou juste doté d'une intuition et d'un sens de l'observation phénoménal, ce personnage arrive toujours à savoir comment ça marche.

Chaque fois qu'il doit faire un jet par défaut sur une compétence dérivant d'Intellect, il lance un d4 au lieu du d4-2 ordinaire.

Voleur

Prérequis : Novice, Agilité d8+, Escalade d6+, Crochetage d6+, Discrétion d8+

Un voleur est spécialiste en mystification, en forfaiture et en acrobaties. Il pratique avec

adresse les arts malhonnêtes et est apprécié dans les univers fantastiques où les pièges doivent être détectés, les murs escaladés et les serrures crochetées. Le voleur ajoute +2 à tous ses jets de Escalade, Crochetage et Discrétion. Le bonus à la Discrétion ne s'applique qu'en milieu urbain et non en milieu naturel.

Atouts Sociaux

Obtenir des autres ce que vous voulez est toujours utile, peu importe l'univers de jeu. Ces Atouts vous y aident.

Charismatique

Prérequis : Novice, Âme d8+
Votre héros sait s'y prendre avec les gens même avec ceux qui s'opposent à lui ou à ses efforts. Son Charisme est augmenté de 2.

Contacts

Prérequis : Novice

Que ce soit les Fédéraux, les flics, la Mafia ou une multinationale, votre héros connaît quelqu'un qui en fait partie et est disposé à l'aider à l'occasion (une fois par session de jeu).

Cet Atout peut être pris plusieurs fois, s'appliquant chaque fois à une organisation différente. Le MJ doit également s'assurer que l'organisation reste limitée à une entité. Un héros pourrait avoir un Contacts (US Army), mais sûrement pas un Contacts (Militaires). Pour utiliser son



contact, le héros doit d'abord le joindre. Il fait un jet de Réseaux. Un échec signifie que le contact est injoignable (portable éteint, indisponible, etc.).

Une fois mis en relation le héros fait un jet de Persuasion. Libre au MJ de modifier ce jet et tout résultat selon les circonstances.

Un échec signifie que le contact du héros ne peut rien pour cette fois ci ou bien qu'il n'est pas persuadé que son aide soit nécessaire. Avec un succès, le contact peut fournir des informations mais ne prendra pas de risques pour aider le personnage.

Avec une Relance, le contact fournit des informations essentielles mais n'ira pas jusqu'à trahir ses sources. Deux Relances et plus signifient que votre héros peut compter sur un sérieux coup de main. Le contact prendra de vrais risques pour lui. Si un soutien financier est nécessaire, le contact lui donne un peu plus que nécessaire. S'il a besoin d'une aide musclée, le contact lui fournira soit un expert (un hacker de haut-vol, un expert en sécurité, etc.) soit cinq hommes de main en fonction de l'organisation pour laquelle il travaille (cinq soldats dans l'armée, cinq prêtres exorcistes pour l'Église, cinq gros bras pour la mafia, etc.).

Lien mutuel

Prérequis : Joker, Novice, Âme d8+

Cet Atout représente le lien qui unit des compagnons comme un groupe d'aventuriers. Qu'ils s'entendent bien ou pas, ils ont tissé des rapports étroits au cours de leurs nombreuses aventures épiques.

Un héros doté de cet Atout peut donner ses Jetons à tout autre Joker avec lequel il peut communiquer. Cela représente son soutien verbal ou moral. Le joueur doit dire ce que fait ou dit son personnage pour donner ce soutien, comme un discours ou un petit geste d'encouragement.

Volonté de Fer

Prérequis : Novice, Intimidation d6+, Sarcasmes d6+

Un héros au caractère trempé utilise sa voix, son regard d'acier ou son esprit vif pour déstabiliser ses adversaires. Un personnage doté d'une Volonté de fer ajoute +2 à ses jets d'Intimidation et de Sarcasme et à ses jets d'Âme et d'Intellect quand il résiste à une Épreuve de volonté.

Atouts étranges

Les Atouts étranges ont quelque chose de surnaturel et ne sont adaptés pour les jeux incluant cet élément. C'est bien sûr le MJ qui décide si les héros y ont accès. Les Atouts les plus courants sont listés ci-dessous. Les univers de jeu proposeront plus d'Atouts étranges spécifiques.

Courage liquide

Prérequis : Novice, Vigueur d8+

Votre héros assimile l'alcool de manière bien inhabituelle. Le Round après avoir consommé une boisson alcoolisée (au moins un quart de litre d'alcool fort), la Vigueur du personnage passe au dé supérieur (et la Résistance augmente mécaniquement de 1). Il peut également ignorer le malus d'un niveau de Blessure (cumulable avec d'autres capacités ou Atouts similaires).

L'effet dure une heure. Si le personnage cherche à se saouler, il subit un malus de -2 à tous les jets basés sur l'Agilité ou l'Intellect tant qu'il continue à boire, et 1d6 heures après.

Guérisseur

Prérequis : Novice, Âme d8+

Un héros muni de cet Atout bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Soins qu'ils soient magiques ou non. En outre, jusqu'à cinq compagnons de voyage du guérisseur bé-

néficier aussi de ce même bonus pour leurs propres jets de guérison naturelle.

Lien animal

Prérequis : Novice

Votre héros exerce une étonnante autorité sur son animal de compagnie. Il peut dépenser ses Jetons pour tout animal qu'il contrôle y compris les chiens, montures, familiers, etc.

Maître des bêtes

Prérequis : Novice, Âme d8+

Les animaux aiment votre héros et ne l'attaqueront pas, à moins qu'il ne les attaque en premier lieu où qu'ils ne soient enragés pour une raison quelconque. Il dispose d'un tel magnétisme animal qu'une bête s'est attachée à lui (un chien, un loup, voire même un raptor). Au MJ d'approuver l'animal selon l'univers de jeu. Si l'animal meurt une autre la remplace au bout de 2d6 jours si la situation le permet.

Recycleur

Prérequis : Novice, Chanceux

Une fois par session, le héros peut se rapeler soudainement qu'il a en sa possession un objet utile. Cet objet doit pouvoir tenir en poche ou dans un sac, et le meneur de jeu a toujours le dernier mot quant à ce qui peut être trouvé ou non.

Sixième sens

Prérequis : Novice

Votre héros a cette étonnante capacité à pressentir l'imminence d'un mauvais coup. Chaque fois qu'il va être victime d'une attaque surprise, d'une embuscade ou d'un autre vilain tour du style, il peut faire un jet de Perception à -2 juste avant que cela se produise. En cas de succès, il sait qu'il va que quelque chose va se produire et il s'y prépare. Il sera donc En attente au premier round de combat.

En cas d'échec, le héros utilise les règles de surprise normales si nécessaire.

Atouts de Jokers

Ces Atouts ne fonctionnent que quand votre héros pioche un Joker lors de la phase d'Initiative en combat. Les effets de ces Atouts s'ajoutent aux effets habituels d'un Joker.

Afflux de pouvoir

Prérequis : Joker, Aguerri, Compétence d'Arcanes d10+

Lorsque votre personnage pioche un Joker lors de la phase d'Initiative, il regagne aussitôt 2d6 Points de pouvoir (sans toutefois pouvoir dépasser sa limite habituelle).

Dans le mille !

Prérequis : Joker, Aguerri, Tir ou Lancer d10+

Le héros double le total de ses dégâts s'il réussit une attaque de Tir ou de Lancer dans ce round.

Coup puissant

Prérequis : Joker, Aguerri, Combat d10+

Le héros double le total de ses dégâts s'il réussit une attaque de Combat dans ce round.

Atouts Légendaires

Les Atouts qui suivent sont à part car rares sont les campagnes atteignant ce niveau. La plupart des Atouts Légendaires sont liés à un univers de jeu comme acquérir une forteresse ou la faveur divine. Ceux qui sont présentés ici peuvent s'utiliser dans la plupart des univers de jeu.

Acolyte

Prérequis : Joker, Légendaire

Un héros qui passe son temps à vaincre les forces du mal devient un modèle pour d'autres.

Parmi ceux-là, il y en a un qui désire suivre le héros dans ses aventures épiques. Le héros obtient un Acolyte de Rang Novice. C'est un Joker qui gagne aussi de l'expérience et dont les Compétences complètent ou imitent celles de son héros.

De manière générale, le joueur contrôle son Acolyte comme il le fait pour ses alliés. Il peut arriver de temps en temps que ce Acolyte devienne une source d'ennuis (en se faisant capturer, en se jetant dans la gueule du loup sans prévenir, etc.). Le joueur doit être préparé à ce que son Atout se transforme de temps à autre en Handicap.

Si l'Acolyte meurt, il n'est pas remplacé sauf si l'Atout est de nouveau pris.

Endurci

Prérequis : Légendaire

Votre héros est un vétéran confirmé. Augmentez de +1 sa Résistance.

Coriace

Prérequis : Légendaire, Endurci

Augmentez encore la Résistance de votre héros de +1.

Maître d'Armes

Prérequis : Légendaire, Combat d12+

Augmentez de +1 la Parade de votre héros.

Maître d'Armes Légendaire

Prérequis : Légendaire, Maître d'Armes

Augmentez encore de +1 la Parade de votre héros.

Professionnel

Prérequis : Légendaire, d12+ dans le Trait choisi

Votre héros est devenu chevronné dans un Trait particulier. Ce trait passe à d12+1. Cet

Atout peut-être pris plusieurs fois mais ne peut s'appliquer deux fois au même Trait.

Expert

Prérequis : Légendaire, Professionnel dans le Trait choisi

Comme l'Atout Professionnel, mais le Trait passe à d12+2.

Maître

Prérequis : Joker, Légendaire, Expert dans le Trait choisi.

Le dé Joker du héros devient un d10 quand il fait un jet sous le Trait choisi. L'Atout peut-être choisi plusieurs fois mais ne peut s'appliquer deux fois au même Trait.

Suivants

Prérequis : Joker, Légendaire

Les héros sont souvent entourés de soldats dévoués, de joyeux compagnons ou autres volontaires qui les suivent dans leurs aventures. Chaque fois que cet Atout est choisi, 5 suivants rejoignent votre héros. Cet Atout peut être pris plusieurs fois (pour remplacer les pertes subies au combat par exemple).

Les suivants doivent pouvoir se nourrir et gagner leur vie. Ils prennent en général leur part des trésors, de butin et des récompenses de votre héros. Ils sont dévoués et risquent souvent leur vie pour lui. Ils n'iront toutefois pas jusqu'au sacrifice de leur vie, sauf dans des cas exceptionnels ou dans le cas de Suivants accompagnant votre héros depuis longtemps.

C'est le MJ qui définit les Traits et statistiques des Suivants, mais en général, l'archétype soldat présenté plus loin dans cet ouvrage est utilisé. Les Suivants débutent avec un équipement standard adapté à l'univers. C'est au héros d'acheter tout équipement supplémentaire.

PROGRESSION

À la fin de chaque session de jeu, (en général 4 à 6 heures de jeu), le MJ octroie de 1 à 3 XP (point d'XPérience) à chaque personnage, en se basant sur la table suivante :

XP	SITUATION
1	Le groupe a accompli peu de chose ou alors il s'agissait d'une partie courte.
2	Le groupe a eu plus de succès que d'échecs lors de sa mission.
3	Le groupe a été très efficace, accomplissant de grandes choses pouvant avoir un impact sur la campagne en cours.

Rangs

Quand un personnage gagne des XP, il progresse en Rang. C'est un indicateur permettant de mesurer la puissance approximative du Héros. Au fur et à mesure de leur progression, les personnages ont accès à des Atouts de plus en plus puissants.

TABEAU DES RANGS

XP	Rang
0-19	Novice
20-39	Aguerri
40-59	Vétéran
60-79	Héroïque
80+	Légendaire

Tous les 5 XP, un héros bénéficie d'une Progression. Chaque Progression permet au personnage de s'améliorer d'une des manières suivantes :

- ▶ Choisir un nouvel Atout.
 - ▶ Augmenter une Compétence dont la valeur est égale ou supérieure au Trait associé.
 - ▶ Augmenter deux Compétences dont les valeurs sont inférieures aux Traits associés.
 - ▶ Prendre une nouvelle Compétence à d4.
 - ▶ Augmenter un Attribut d'un type de dé.
- Vous ne pouvez choisir cette option qu'une fois par Rang ou lors d'une progression sur deux après avoir atteint le rang Légendaire. Il n'est pas possible de progresser au-delà de d12 dans un Trait par le biais d'une Progression, mais vous pouvez consulter les Atouts Professionnel et Expert.

Personnages expérimentés

Si le MJ le souhaite, il est possible de commencer le jeu avec un personnage ayant déjà acquis de l'expérience. Créez dans ce cas simplement le personnage au Rang Novice, et octroyez lui le nombre de progressions nécessaires. Un personnage Vétéran par exemple, aura 40 XP et donc bénéficiera de 8 progressions.

La possession de biens supplémentaires, d'équipements particuliers, reste à la discrétion du MJ en fonction de l'univers. De façon générale, les fonds de départ sont doublés pour chaque Rang au-delà de Novice.

Personnages de remplacement : parfois, un personnage meurt lors de ses aventures. Quand cela arrive, le joueur peut recréer un personnage disposant d'une progression de moins que le personnage disparu.

Personnages légendaires

Les personnages légendaires sont bien souvent des figures importantes de leur monde,

influent et détenant le pouvoir politique. Ils disposant en outre de toute une batterie d'Atouts leur permettant de vaincre ceux qui s'opposent à eux.

Lorsque un héros atteint le Rang Légendaire, les règles de progression changent un peu : une Progression a lieu seulement tous les 10 XP et non plus tous les 5 XP. Par contre, il a désormais accès aux Atouts Légendaires,

qui lui permettent d'attirer des suivants, de construire des places fortes ou de fonder de grandes corporations. Les personnages Légendaires peuvent aussi augmenter un Attribut toutes les deux progressions. Seuls quelques Atouts Légendaires sont décrits dans cet ouvrage, la grande majorité étant liés à l'univers de jeu.



RÉSUMÉS

Création du personnage

1) Race

Choisissez la race de votre personnage parmi celles proposées par votre univers de jeu.

2) Traits

► Votre héros débute avec un d4 dans chaque Attribut et dispose de 5 points avec lesquels il peut les augmenter. Augmenter un Attribut d'un type de dé coûte 1 point.

► Vous avez 15 points pour vos Compétences.

► Chaque type de dé investi dans une Compétence coûte 1 point jusqu'à égaliser le dé de l'Attribut dont dépend la Compétence. Au-delà, le coût est de 2 points.

► Le Charisme est égal au total des bonus ou des malus donnés par les Atouts ou les Handicaps.

► L'Allure est de 6 cases.

► La Parade est égale à 2 plus la moitié de la Compétence Combat.

► La Résistance est égale à 2 plus la moitié de Vigueur. Vous pouvez y ajouter le bonus de l'armure portée sur le torse pour accélérer le calcul en cours de partie mais ce bonus ne compte pas pour les autres parties du corps.

3) Atouts & Handicaps

Vous gagnez des points supplémentaires en prenant un Handicap Majeur (2 points) et jusqu'à deux Handicaps Mineurs (1 point chacun).

Pour 2 points vous pouvez :

- Augmenter un Attribut d'un type de dé.
- Choisir un Atout.

Pour 1 point vous pouvez :

- Augmenter une Compétence d'un type de dé.
- Doubler vos fonds initiaux.

4) Équipement

Débutez avec 500 \$ sauf si votre univers de jeu indique autre chose.

5) Histoire personnelle

Rajoutez les détails concernant le personnage qui vous semblent importants.

Compétences

COMPÉTENCE	ATTRIBUT
Combat	Agilité
Conduite	Agilité
Connaissance	Intellect
Crochetage	Agilité
Discrétion	Agilité
Équitation	Agilité
Escalade	Force
Intimidation	Âme
Jeu	Intellect
Lancer	Agilité
Natation	Agilité
Navigation	Agilité
Perception	Intellect
Persuasion	Âme
Pilotage	Agilité
Pistage	Intellect
Recherche	Intellect
Réparation	Intellect
Réseaux	Intellect
Sarcasme	Intellect
Soins	Intellect
Survie	Intellect
Tir	Agilité

Résumé des Handicaps

1

Handicap	Type	Effets
Âgé	Majeur	-1 en Allure, -1 en Force et en Vigueur, 5 points supplémentaires pour des Compétences liées à l'Intellect.
Anémique	Mineur	-2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement.
Arrogant	Majeur	Le personnage est le meilleur dans un domaine, et se sent obligé de dominer les autres.
Aveugle	Majeur	-6 à toutes les actions impliquant la vision, -2 sur les jet sociaux et gain d'un Atout supplémentaire.
Bavard	Mineur	Le personnage ne sait pas tenir sa langue.
Bizarrerie	Mineur	Le personnage a une obsession ou une autre bizarrerie de comportement.
Boiteux	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4.
Borgne	Majeur	-1 en charisme si non masqué, -2 pour tous les jets qui nécessitent une perception de la profondeur.
Chimères	Min/ Maj	Le personnage croit des choses non fondées.
Code d'honneur	Majeur	Le personnage tient toujours sa parole et agit en gentleman.
Couard	Majeur	-2 aux jets d'Âme pour résister à la peur.
Cul-de-jatte	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4. Sans une jambe de bois, l'allure passe à 2, et -2 aux Compétences nécessitant une mobilité.
Cupide	Min/ Maj	Le personnage est obsédé par la richesse.
Curieux	Majeur	Le personnage veut tout savoir.
Deux mains gauches	Mineur	-2 en réparation, un jet de Compétence de 1 sur l'utilisation d'un objet technologique provoque une défaillance.
Dur d'oreille	Min/ Maj	-2 en Perception si mineur. Sourde si Majeur
Ennemi	Min/ Maj	Le personnage a un ou plusieurs ennemis connus.
Frêle	Majeur	-1 en Résistance.
Gamin	Majeur	3 points d'Attributs, 10 points de Compétences, +1 Jeton par session.
Héroïque	Majeur	Le personnage est héroïque et vient en aide à tous ceux qui en ont besoin.
Ignorant	Majeur	-2 en Culture générale
Illettré	Mineur	Le personnage ne sait ni lire ni écrire.
Loyal	Mineur	Le héros ne trahira jamais ses amis.
Malchanceux	Majeur	Un Jeton de moins par session.
Manchot	Majeur	Le personnage n'a qu'un bras valide. -4 aux actions qui nécessitent deux bras (Escalade).
Mauvaise habitude	Min/ Maj	Le personnage a une habitude énervante ou une addiction.
Moche	Mineur	-2 en Charisme à cause de son apparence hideuse.
Myope	Min/ Maj	-2 en Combat ou Perception à plus de 5.
Obèse	Mineur	+1 en Résistance, -1 en Allure, et le dé de course est d4.

Handicap	Type	Effets
Pacifiste	Min/ Maj	Le personnage combat seulement pour se défendre et ne combattra jamais si le handicap est Majeur.
Étranger	Mineur	-2 en Charisme. Mal vu dans la société de référence.
Phobie	Min/ Maj	-2 ou -4 sur les jets de Traits quand le personnage se retrouve au contact de l'objet de sa phobie.
Poches Percées	Mineur	Fonds de départ divisés par 2. En général, impossibilité de faire des économies.
Présomptueux	Majeur	Le héros pense qu'il peut arriver à tout.
Prudent	Mineur	Le personnage est excessivement prudent.
Rancunier	Min/ Maj	Le personnage est revanchard, allant jusqu'à tuer pour se venger si le handicap est Majeur.
Recherché	Min/ Maj	Les autorités recherchent le personnage pour une ou plusieurs infractions à la loi.
Rien à perdre	Mineur	Le héros souhaite mourir une fois une certaine tâche accomplie.
Sale Caractère	Mineur	-2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.
Sanguinaire	Majeur	Ne fait jamais de prisonniers. -4 en Charisme si cela se sait.
Sceptique	Mineur	Le personnage ne croit pas au surnaturel.
Serment	Min/ Maj	Le héros a fait un serment envers lui-même, un groupe, une divinité ou une religion.
Têtu	Mineur	Le héros veut toujours avoir raison.



Résumé des Atouts

Atout	Prérequis	Effets
Acrobate	N, Agi d8, For d6	+2 aux jets d'Agilité liés à la souplesse, +1 en Parade si non-encombré.
Afflux de Pouvoir	Joker, A, Comp. d'Arcane d10	+2d6 PP en cas de Joker lors de l'Initiative.
Ambidextre	N, Agi d8	Ignore le malus de -2 pour la main non directrice.
Adeptes	N, Arcanes (Miracles), Foi d8, Combat d8	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé ; peut lancer certains pouvoirs en tant qu'actions libres (voir texte)
Arcanes	N, Spécial	Permet de disposer de pouvoirs surnaturels.
Arme fétiche	N, Combat ou Tir d10	+1 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
• Arme fétiche adorée	V, Arme fétiche	+2 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
Arts martiaux	N, Combat d6	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé
• Maîtrise des arts martiaux	V, Art martiaux, Combat d10	For+d6 pour les attaques à mains nues
As	N, Agi d8	+2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.
Assassin	N, Agi d8, Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6	+2 aux dégâts contre une cible surprise
Balayage	N, For d8, Combat d8	Attaque tous les adversaires adjacents à -2.
• Grand balayage	V, Balayage	Attaque tous les adversaires adjacents.
Bagarreur	N, For d8	+2 aux dégâts à mains nues
• Cogneur	A, Bagarreur	Le dé de bonus de dégâts à mains nues passe à d8
Bidouilleur	N, voir texte	+2 aux jets de Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec un Relance.
Blocage	A, Combat d8	Parade +1
• Grand blocage	V, Blocage	Parade +2
Brave	N, Âme d6 +2	+2 aux jets de Terreur
Bricoleur de génie	N, voir texte	Peut bidouiller un engin une fois par session de jeu.

Atout	Prérequis	Effets
Champion	N, voir texte	+2 au dégâts et en Résistance contre le mal d'origine surnaturelle.
Chanceux	N	+1 Jeton par session.
• Très Chanceux	N, Chanceux	+2 Jetons par session.
Charismatique	N, Âme d8	Charisme +2
Combat à deux armes	N, Agi d8	Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples
Combatif	A	+2 pour récupérer d'un état Secoué.
Commandement	N, Int d6	Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.
• Grande aura de de commandement	N, Commandement	L'aura de commandement a un rayon 10 cases.
• Inspiration	A, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 à leurs jets d'Âme.
• Acolyte	L, Commandement, Joker	Un Joker Novice se met au service du personnage.
Contacts	N	Peut demander de l'aide à des amis bien placés.
Contre-attaque	A, Combat d8	Attaque gratuite par Round à -2 contre un adversaire ayant raté son attaque.
• Grand contre-attaque	V, Contre-attaque	Comme ci-dessus, sans le malus de -2.
Costaud	N, For d6, Vig d6	Résistance +1, limite de poids à $8 \times \text{For}$
Coup Puissant	Joker, A, Combat d10	Double les dégâts en mêlée en cas de Joker lors de l'Initiative.
Courage liquide	N, Vig d6	Gagne un dé de Vigueur en buvant 25 cl d'alcool fort.
Dans le mille !	Joker, A, Tir/Lancer d10	Double les dégâts à distance en cas de Joker lors de l'Initiative.
Débrouillard	N, Int d6, Réparation d6, Perception d8	Peut improviser des gadgets.
Dégaine comme l'éclair	N, Agi d8	Peut dégainer une arme en action gratuite.
Don des langues	N, Int d6	Commence le jeu en maîtrisant un nombre de langues égal à son dé d'Intellect ; possibilité de se faire comprendre par n'importe qui avec un jet d'Intellect à -2 après une semaine d'immersion.
Drain de l'âme	A, voir texte	Spécial.
Endurci	L	Résistance +1
Coriace	L, Endurci	Résistance +2
Enragé	N	Voir texte.

CRÉATION DE PERSONNAGE

1

Atout	Prérequis	Effets
Érudit	N, d8 dans les Compétences concernées	+2 dans deux Connaissances.
Esquive	A, Agi d8	-1 aux attaques à distance contre le personnage.
• Grande esquive	V, Esquive	-2 aux attaques à distance contre le personnage.
Extraction	N, Agi d8	Empêche une attaque ennemie sur une retraite avec un jet d'Agilité.
• Grande extraction	N, Extraction	Comme ci-dessus. Avec une Relance, empêche toutes les attaques.
Ferveur	V, Âme d8, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 aux dégâts.
Florentine	N, Agi d8, Combat d8	+1 en Combat contre les cibles n'ayant qu'une arme et sans bouclier. Ignore 1 point de bonus pour des attaquants multiples.
Forestier	N, Âme d6, Survie d8, Pistage d8	+2 en Survie, Pistage et Discrétion.
Frappe éclair	N, Agi d8	Peut attaquer un adversaire se portant au contact.
• Frappe Foudroyante	H, Frappe éclair	Peut attaque tous les adversaires se portant au contact.
Frénésie	A, Combat d10	Peut faire une attaque supplémentaire avec un malus de -2.
• Frénésie Suprême	V, Frénésie	Peut faire une attaque supplémentaire.
Serrez les Rang !	A, Int d8, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 aux Résistance.
Guérison rapide	N, Vigueur d8	+2 au jets de guérison naturelle.
Guérisseur	N, Âme d8	+2 au jets de Soins.
Guerrier saint / impie	N, voir texte	Voir texte
Incredible	N, Joker, Âme d8	Ignore le malus de Blessures sur les jets lorsqu'il passe dans un État critique.
• Trompe-la-mort	V, Incredible	50 % de chance de survivre à une « mort ».
Instinct de tueur	H	Rempporte les oppositions en cas d'égalité. Possibilité de relancer un 1 sur un jet Opposé.
Investigateur	N, Int d8, Investigation d8, Réseaux d8	+2 en Investigation et Réseaux.
Leader naturel	N, Âme d8, Commandement	Le leader peut donner des Jetons à ses troupes.
Lien animal	N	Le personnage peut donner des Jetons à ses animaux.



Atout	Prérequis	Effets
Lien mutuel	N, Joker, Âme d8	Le personnage peut donner des Jetons à ses compagnons.
Mage	N, voir texte	Chaque Relance sur le jet d'Arcane réduit le coût en pouvoir du sort de 1.
Maître d'armes	L, Combat d12	Parade +1
• Maître d'armes légendaire	L, Maître d'armes	Parade +2
Maître des bêtes	N, Âme d8	Vous obtenez un compagnon animal.
Meneur d'hommes	V, Commandement	Dé Joker à d10 pour les jets de groupe des alliés
Mentaliste	N, Arcanes (Psioniques), Int d8, Psioniques d6	+2 pour tout jet de Psioniques Opposé.
Nerfs d'acier	N, Joker, Vigueur d8	Ignore 1 point de malus lié aux Blessures.
• Nerfs d'acier trempé	N, Nerfs d'acier	Ignore 2 points de malus liés aux Blessures.
Noble	N	Riche, Charisme +2, Statut et richesse.
Nouveau Pouvoir	N, Arcanes	Le personnage obtient un nouveau pouvoir.
Panache	N, Âme d8	+2 en cas d'utilisation de Jeton pour un jet de Trait (y compris pour un jet d'Encaissement)
Poigne Ferme	N, Agi d8	Ignore la pénalité lié à une Plateforme instable.
Points de pouvoir	N, Arcanes	+5 PP, une fois par Rang.
Professionnel	L, d12 dans le Trait	Le Trait passe à d12+1
• Expert	L, Professionnel dans le Trait	Le Trait passe à d12+2
• Maître	L, Joker, Expert dans le Trait	Le dé Joker passe à d10 pour ce Trait.
Recycleur	N, Chanceux	Possibilité de trouver un équipement utile une fois par session
Résistance aux arcanes	N, Âme d8	Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux pouvoirs.
• Grande résistance aux arcanes	N, Résistance aux arcanes	Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs.
Riche	N	3 fois les fonds de départ, 75 000 \$ de salaire annuel.
• Très riche	N, Riche	5 fois les fonds de départ, 250 000 \$ de salaire annuel.
Rock n' Roll !	A, Tir d8	Le tireur ignore le malus de Tir automatique s'il ne se déplace pas.

Atout	Prérequis	Effets
Sans pitié	A	Peut utiliser des Jetons sur les jets de dégâts.
Séduisant	N	Charisme +2
• Très séduisant	N, Séduisant	Charisme +4
Sixième sens	N	Jet de Perception à -2 pour anticiper pièges et embuscades.
Source de pouvoir	A, Âme d6, Arcanes	Regagne 1 PP toutes les 30 minutes.
• Grande source de pouvoir	V, Source de pouvoir	Regagne 1 PP toutes les 15 minutes.
Suivants	L, Joker	Attire 5 suivants.
Tacticien	A, Joker, Int d8, Conn. (Bataille) d6	Le joueur fait un jet de Connaissance (Bataille) et gagne une carte d'action par Succès et Relance. Il peut par la suite remplacer la carte d'un allié par une de celles-ci durant le combat.
Tête froide	A, Int d8	Agit sur la meilleure de deux cartes en combat.
• Sang-froid	A, Tête Froide	Agit sur la meilleure de trois cartes en combat.
Tireur d'élite	A	La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.
Touche-à-tout	N, Int d10	Pas de malus de -2 sur les jets de Connaissance non maîtrisées.
Tueur de géant	V	+1d6 aux dégâts contre les grandes créatures.
Véloce	N, Agi d6	Allure +2, le dé de Course passe à d10.
Vif	N	Défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'Initiative.
Vigilant	N	+2 en Perception
Voleur	N, Agi d8, Escalade d6, Crochetage d6, Discretion d8	+2 en Escalade, Crochetage, Discretion, et pour désamorcer les pièges.
Volonté de Fer	N, Intimidation d6	+2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister.





SAVAGE WORLDS

CHAPITRE DEUX



ÉQUIPEMENT



ÉQUIPEMENT

Ce chapitre présente une sélection d'équipements issus d'époques allant de l'antiquité à un futur distant. Voici quelques définitions nécessaires à la compréhension des listes qui suivent :

Allonge X : les armes avec une Allonge permettent à leurs détenteurs d'effectuer une attaque de Combat jusqu'à X cases de distance. Une arme sans Allonge ne permet que d'attaquer les cibles adjacentes (à portée de bras). L'Allonge peut s'avérer très importante lors de combats montés (voir p. 122).

Arme lourde (AL) : cette arme peut affecter des véhicules ou des machines bénéficiant d'une armure lourde.

Armure : il s'agit de la protection accordée au porteur de l'équipement qui est ajouté à

son score de Résistance lorsque la localisation concernée est touchée en combat. Un personnage qui porte plusieurs couches de protection n'obtient que le bonus le plus haut – pas de cumul. Notez qu'à moins qu'un attaquant ne spécifie le contraire, ses coups seront toujours dirigés vers le torse de son adversaire.

Automatique : cette arme automatique est susceptible de tirer au coup par coup.

Cadence de Tir (CdT) : il s'agit du nombre maximum de tirs qui peuvent être effectués par une arme en une action. Sauf indication contraire, il est possible de tirer un nombre de projectiles jusqu'à cette limite (et pas obligatoirement le maximum). En tirant un seul coup, on n'utilise qu'une cartouche et on évite les pénalités de recul. À partir de deux coups,

ce type d'armes occasionne toujours un malus de -2 lié au tir automatique.

Calibre : le nombre entre parenthèses représente le calibre des munitions d'une arme à feu. Cette information permet de déterminer les coûts des munitions ou la compatibilité entre les munitions d'armes différentes.

Coût : le coût des équipements prend en considération à la fois le pécule initial des personnages (500 \$) ainsi que le niveau technologique. Un mousquet Springfield ne valait sûrement pas 250 \$ en 1862. Il s'agit du coût relatif de cette arme dans cette époque. Souvenez-vous en quand vous comparez les 150 \$ d'un mousquet et les 150 \$ d'un AK 47 : ces deux armes sont considérées comme un standard pour leurs époques respectives, même s'il est évident qu'un AK est bien supérieur à un mousquet en termes d'efficacité. Des personnages dans des campagnes militaires ne devraient pas avoir à acheter de l'équipement : il leur est assigné. Ce genre d'armes n'est généralement pas disponible librement.

L'économie est un aspect souvent critiqué d'un univers, aussi le MJ est-il encouragé à adapter les tables d'équipements à sa propre campagne.

Dégâts : les dégâts sont listés sous la forme de dés. Les armes à projectiles ont des dégâts fixes (2d6 par exemple). Les armes de corps-à-corps se basent sur le dé de Force de leur porteur, auquel on ajoute un autre dé en fonction de l'arme. Une dague, par exemple, inflige des dégâts de For + d4.

Force minimale : un personnage dont la force est inférieure au dé de dégât de l'arme peut l'utiliser, mais subit des désagréments : tout d'abord le dé de dégât de l'arme ne peut pas être supérieur au dé de Force du personnage. Donc par exemple, si un jeune enfant (For d4) s'empare d'une épée longue (d8), il fera des dégâts de 2d4, et non d4 + d8. Un héros athlétique (For d10) ferait d10 + d8 de

dégâts en utilisant cette même épée longue. En outre, si le dé de Force n'est pas au moins égal au dé de l'arme, l'attaquant ne bénéficie d'aucun bonus inhérent à l'arme, comme l'Allonge ou un bonus à la Parade. Toutefois il conserve les malus correspondants (Parade -1 par exemple). Si une arme a des dégâts comme For+d8+2, la Force minimum pour l'utiliser de façon optimale reste d8. Le +2 dans ce cas indique simplement que l'arme est plus mortelle que les autres armes de la catégorie For+d8 (typiquement magique ou améliorée d'une manière ou d'une autre).

Certaines armes à distance requièrent une Force minimale pour être manipulées. Un personnage avec une Force inférieure subira un malus de -1 à ses attaques pour chaque dé de différence entre sa Force et la Force minimale requise. Cette pénalité est ignorée si l'arme peut être montée sur bipied ou sur un support adapté.

HE (Hautement Explosif) : les munitions hautement explosives utilisent un gabarit d'explosion, dont la taille est notée dans ses caractéristiques ou dans celle de l'arme (voir les règles sur les attaques à zone d'effet dans le chapitre consacré au combat).

PA (Pénétration d'armure) : l'arme ou le projectile ignore les points d'armure indiqués. Une arme avec la capacité PA 4 ignore 4 points d'armure. Les points de PA supérieurs à la protection de la cible sont ignorés.

Parade +X : l'arme octroie un bonus au score de Parade lorsqu'elle est utilisée.

Portée : les trois nombres représentent les portées Courte, Moyenne et Longue de l'arme. Les portées sont listées en cases. Chaque case représente un carré de 2 m de côté dans le monde réel. Donc une distance de 5 représente en réalité 10 m.

Les portées représentent les portées effectives pour les combats joués « sur table ». Pour connaître la portée réelle d'une arme, multi-

pliez la portée effective par 2,5. Un tank avec une portée longue de 300 aura donc une portée réelle de 1500 m ($300 \times 2,5 \times 2$ m).

Rechargement : c'est le nombre d'actions nécessaires à la recharger, comme par exemple 1/3, qui signifie qu'il est possible de tirer avec cette arme une fois tous les 3 rounds à condition que le tireur passe tout son temps à recharger. Un personnage peut se déplacer et charger son arme sans difficulté, mais s'il doit courir, il doit réussir un jet d'Agilité (avec le malus habituel de -2 pour la course). En cas d'échec, il ne progresse pas dans le rechargement de son arme.

Semi-automatique : cette arme peut-être réglée afin de pouvoir utiliser l'action Semi-automatique / Double action (voir p. 127).

Tir en rafale : l'arme peut tirer 3 balles avec une seule détente sur la gâchette, offrant un bonus de +2 aux jets de Tir et de dégâts en contrepartie de munitions supplémentaires.

Tir statique : certaines armes, comme par exemple les fusils de snipers, sont particulièrement imprécises quand elles sont utilisées sans leur système de visée. Un personnage qui se déplace durant l'action de Tir subira une pénalité de -2.

Encombrement

De manière générale, vous ne devriez pas avoir à vous soucier de l'encombrement de vos personnages : ils ont sur eux ce dont ils ont besoin. Mais parfois, ce genre de détail peut devenir particulièrement important et créer des situations dramatiques, comme par exemple fuir devant un gigantesque dragon rouge tout en portant un coffre plein d'or sur le dos. Dans ce cas, utilisez les indications suivantes.

Un personnage peut transporter 2,5 fois son dé de Force en kilos sans pénalité. C'est ce qu'on appelle la limite de poids. Un personnage avec d8 en force peut porter tranquillement 20 kg sans se fatiguer (on ignore le poids des vêtements).

Au delà de cette limite, la surcharge inflige un malus de -1 à tous les jets d'Agilité et de Force, ainsi qu'à tous les jets de Compétences liées à ces deux Attributs.

Un héros avec d8 en Force, aura donc une Limite de poids de 20 kg. Il peut porter entre 20 et 40 kg avec une pénalité de -1, entre 40 et 60 kg avec une pénalité de -2, et entre 60 kg et 80 kg avec une pénalité de -3.

Il n'est pas raisonnablement possible d'aller au delà d'une pénalité de -3, mais des charges plus lourdes peuvent être transportés sur quelques pas, avec une pénalité de -4 au maximum, à la discrétion du MJ.

QUELQUES NOTES

2

Suivent quelques remarques sur quelques-uns des équipements listés dans ce chapitre.

Armures

Les poids listé pour les armures lourdes comme les hauberts, armures de plaques ou armure de puissance sont calculés pour une armure ajustée à son porteur, ce qui nécessite un jet de Connaissance (Forge d'armure), quelques outils adéquats et 1d6 heures.

Une armure non ajustée (prise sur un adversaire tombé par exemple) est considérée comme pesant le double.

Kevlar

Le kevlar offre 2 points de protection contre la plupart des attaques. Il freine également la rotation des balles des armes à feu, et offre une protection de +4 tout en annulant 4 points de PA de ces dernières.

Exosquelettes motorisés

Les exosquelettes motorisés possèdent un dispositif leur permettant de supporter leur propre poids, ce qui explique les valeurs listées. Lorsqu'elles sont désactivées, elles pèsent respectivement 50 kg, 75 kg et 100 kg pour une armure d'éclaireur, de bataille et une armure lourde. Elles incluent toutes un communicateur d'une portée effective de 8 km. Elles disposent typiquement

de batteries pouvant tenir une semaine, et en recharger une prend une dizaine d'heure avec le matériel adéquat. Un MJ peut décider qu'une armure se décharge plus rapidement en cas d'utilisation intensive.

► **Armure d'éclaireur** : ces armures sont faites pour la reconnaissance. En plus du communicateur standard, elles sont recouvertes d'une substance camouflante offrant un bonus de +4 contre les radars et autres systèmes de détection automatiques (mais pas contre des personnes).

► **Armure de bataille** : il s'agit de l'exosquelette standard utilisé par les troupes de chocs dans les univers futuristes. Elle augmente la Force d'un dé, offre un bonus de +2 à l'Allure, et permet à son utilisateur de faire des sauts de 2d6 cases horizontalement et de 1d6 cases verticalement. Un moniteur intégré à la visière fournit des informations sur les armes liées à l'armure, octroyant un bonus de +1 aux jets de Tir.

► **Armure lourde** : les versions lourdes des exosquelettes motorisés sont destinées aux combats les plus intenses dans les pire conditions. Ces combinaisons réduisent l'Allure de 2 tout en augmentant la Force de deux dés. Chacune comprend au moins une arme lourde, comme un lance-flammes ou un lance-roquettes, ainsi que des ordinateurs de visée octroyant un bonus de +2 aux jets de Tir.



Bouclier

Si un personnage portant un bouclier est touché par une attaque à distance du côté protégé, les dégâts sont résolus normalement, mais le bonus d'Armure du bouclier est ajouté à la Résistance du personnage (le bouclier agit comme un obstacle).

Armes à distance et accessoires

Bipieds

La plupart des mitrailleuses lourdes sont équipées d'un bipied, qu'il soit intégré ou démontable. Lorsqu'il est installé, il fournit une stabilité de tir et permet de diminuer le recul. Une action est nécessaire pour installer un bipied. La pénalité de Tir automatique est alors réduite à -1. Si le héros bouge, ce bénéfice est bien entendu annulé, et une nouvelle action serait nécessaire pour installer à nouveau le bipied.

Lunettes de visée

On trouve des lunettes de visées optiques pour la plupart des armes à feu. Elles offrent un bonus de +2 pour les portées Moyenne et Longue si le tireur ne se déplace pas durant le round.

Fusil de chasse

Les fusils de chasse tirent des décharges de petites billes métalliques et font ainsi plus de dégâts à portée Courte, ou le tir est moins dispersé et plus de projectiles touchent la cible. La relative simplicité à toucher octroie un bonus de +2 aux jets de Tir. Les fusils de chasse font 1d6 de dégâts à portée Longue, 2d6 à portée Moyenne et 3d6 à portée Courte.

Canon double : certains fusils de chasse sont dits à canon double. Si l'attaquant tire avec les deux canons d'un seul coup, il fait un seul jet de Tir. Si l'attaque touche, il tire deux fois pour les dégâts.

Balles : les fusils de chasse sont susceptibles également de tirer des balles. Le tireur perd alors le bonus de +2 à son jet de Tir, mais les dégâts passent à 2d10 et ne varient plus en fonction de la portée.

Armes spéciales

Il est à noter que les armes spéciales n'ont pas de coût indiqué, la plupart n'étant accessibles qu'aux organisations militaires. Celles qui ont un coût listé comme Militaire ne sont pas accessibles en vente libre et sont fournies par les gouvernements à leurs forces armées.

Mines bondissantes à fragmentation

Ces mines, aussi appelées *Bouncing Betties*, une fois activées, sont propulsées à hauteur du visage, où elles explosent. Seules les protections intégrales à la tête sont efficaces contre ces armes. Être couché à terre n'offre pas non plus une protection efficace.

Canons

Les canons peuvent tirer trois types de projectiles différents : boulets, shrapnel et canisters (boîtes à mitraille). Il est possible de changer de type de munition entre chaque tir.

Les boulets sont utilisés pour défoncer les murs ou pour décimer des troupes resserrées. Pour tirer, le chef des artilleurs fait un jet de Tir. Une cible adjacente à la première cible est également touchée sur jet de 1-3 sur 1d6. On continue le processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cibles adjacentes.

Le shrapnel, consiste en une boîte de métal cylindrique remplie de petites sphères de métal, de clous ou d'autres éléments métalliques. Ces débris sont projetés sur quelques mètres lorsque le contenant explose, déchiquetant les cibles peu protégées. Le shrapnel est une attaque à zone d'effet qui utilise un Gabarit Moyen.

Les canisters explosent à l'intérieur même du canon. Les morceaux de métal déchiquetés sont alors expulsés, semant la mort dans un cône à la manière d'un fusil à pompe géant. Pour déterminer les effets d'une boîte à mitraille, placez une règle sur le canon vers la direction indiquée, et faites un jet de Tir. Si le tir est raté, déplacez le bout de la règle d'une case vers la gauche ou la droite (tirez au hasard).

Ensuite, déplacez un Gabarit Moyen le long de la règle sur une distance de 24 cases. Toute cible se trouvant sur la route du gabarit subit des dégâts de 2d6. Toute couverture agit comme une Armure comme contre toute arme à zone d'effet, ce qui signifie qu'un personnage au sol ajoute +2 à sa Résistance.

Rechargement : recharger un canon prend une action pour une équipe de quatre artilleurs, ou deux actions s'ils sont moins nombreux.

Ligne de mire : les artilleurs doivent être en mesure de voir leur cible. Obusiers, mortiers et bombardes sont susceptibles d'atteindre des cibles non visible (à condition d'avoir une vague idée de leur emplacement), mais le jet de Tir subit un malus de -4 et une dispersion double (voir le Chapitre Combat).

Lance-flammes

Les lance-flammes regroupent toutes les armes projetant des liquides inflammables ou même des flammes pures. On place le Gabarit de Cône devant le personnage et on fait un jet de Tir à +2. Chaque cible potentielle fait alors un jet d'Agilité opposé au jet de Tir. Si ce jet est réussi, elle parvient à sortir de la zone à temps sans dommages. Dans le cas contraire, elle subit les dégâts de l'arme (généralement 2d10) et fait un jet pour savoir si elle s'embrase (voir les règles sur le feu).



Les Relances sur le jet de tir n'occasionnent pas d'effets supplémentaires.

Lance-flammes montés sur véhicules : les organisations militaires disposent de lance-flammes capables d'atteindre des cibles à une distance bien plus importante. Les flammes d'un British Crocodile portent à 70 m (35 cases). Néanmoins, la flamme doit avoir une forme d'arc pour pouvoir atteindre de telles distances. Le tireur peut choisir d'utiliser un Petit Gabarit à la place du Gabarit de Cône lorsqu'il utilise une telle arme. Le centre du Gabarit peut-être placé jusqu'à la portée maximum du lance-flammes. L'action se résout comme toute attaque de zone, bien qu'il soit toujours possible pour les victimes d'esquiver l'attaque comme indiqué ci-dessus.

Grenades

Les grenades se gèrent comme une attaque de zone utilisant la Compétence Lancer. Toutefois, un personnage se trouvant dans la zone couverte par l'explosion dispose de deux actions supplémentaires.

Ramasser et relancer une grenade : pour ramasser la grenade avant qu'elle n'explose, il doit réussir un jet d'Agilité à -4 (-2 s'il était en Attente). En cas d'échec, la grenade explose et le personnage subit les dégâts augmentés de 1d6.

Couvrir une grenade de son corps : un personnage peut se jeter sur une grenade. Les dégâts subis lors de l'explosion sont doublés pour cet acte héroïque, mais sa Résistance est soustraite des dégâts infligés aux autres victimes de la grenade. Les alliés des personnages ne risqueront généralement pas leur vie par un tel acte héroïque, bien que le MJ puisse en décider autrement.



Missiles

Les missiles air-air ont pour but de détruire les chasseurs ennemis ou d'autres cibles de taille modeste grâce à un système de tête chercheuse. Pour activer un missile, le pilote doit tout d'abord « capturer » la signature de la cible sur son panneau de contrôle, en utilisant sa signature thermique, les ondes (radar ou autre) ou même son profil ou sa silhouette, le tout étant dépendant du niveau technologique.

Pour verrouiller sa cible, le pilote doit réussir un jet opposé de Pilotage. L'attaquant subit le malus de distance sur son jet de Pilotage comme s'il s'agissait d'un jet de Tir. Une fois la cible verrouillée, le pilote choisit le nombre de missiles qu'il souhaite lancer. À Portée Courte, la cible dispose d'un round pour amorcer une procédure d'évasion, deux à Portée Moyenne et trois à Portée Longue.

Pour échapper à un verrouillage, le pilote de l'appareil ciblé doit réussir un jet de Pilotage à -4. Certains appareils embarquent des systèmes d'évasion, comme les leurres thermiques et antiradar, qui donnent un bonus sur ce jet.

Systèmes antimissiles : les bâtiments plus importants disposent souvent de systèmes antimissiles destinés à anéantir les missiles en approche grâce à des lasers, des murs de matière ou autre pluies de plomb. Tous ces systèmes nécessitent un niveau de compétence basique et beaucoup de chance. Tout d'abord, le responsable du système fait un jet de Tir en prenant en compte les modificateurs de portées (mais pas la vitesse et la taille du missile, déjà prises en compte par le système). Chaque tir réussi a une chance sur 6 de détruire un missile en approche. Pour un système Phalanx avec une CdT de 5 par exemple, l'opérateur

Armures

ARMURES MÉDIÉVALES

Type	Armure	Poids*	Prix	Notes
Personnelle				
Cuir	+1	15	50	Protège le torse, les bras et les jambes.
Haubert de mailles	+2	25	300	Protège le torse, les bras et les jambes.
Plastron	+3	25	400	Protège le torse.
Brassières	+3	10	200	Protège les bras.
Jambières	+3	15	300	Protège les jambes.
Casque	+3	4	75	Protège contre 50 % des coups à la tête.
Heaume	+3	8	150	Protège la tête
Monture				
Plaques	+3	30	1250	Pour les chevaux
Boucliers**				
Rondache	-	8	25	+1 en parade
Écu	-	12	50	+1 en parade, +2 en Armure contre les attaques à distance qui touchent.
Pavois	-	20	200	+2 en parade, +2 en Armure contre les attaques à distance qui touchent.

** Les boucliers protègent uniquement contre les attaques venant d'en face et de la gauche du personnage (s'il est droitier).

fera 5 jets de Tir, et chaque succès aura une chance sur 6 de détruire le missile.

Obstacles : la cible d'un missile en manœuvre d'évasion bénéficie d'un bonus de +2

à son jet de Pilotage si l'environnement fournit une couverture substantielle, comme un champ d'astéroïdes, un canyon étroit ou aux abords d'un croiseur impérial.

ARMURES MODERNES

Type	Armure	Poids*	Prix	Notes
Gilet pare-balles	+2/+4	12	80	Protège le torse.
Veste en kevlar	+2/+4	8	250	Protège le torse, annule 4 points de PA, voir les notes.
Veste en kevlar avec céramique	+4/+8	12	2500	Protège le torse, mais la céramique offrent une Armure de +8 contre les balles.
Casque de moto	+3	5	75	Protège contre 50 % des coups à la tête.
Casque	+4	5	80	Protège contre 50 % des coups à la tête.

ARMURES FUTURISTES

Type	Armure	Poids*	Prix	Notes
Armure d'infanterie	+6	20	Militaire	Protège l'ensemble du corps. Accessible aux militaires dans un futur proche.
Armure lourde	+8	30	Militaire	Protège l'ensemble du corps. Accessible aux militaires dans le futur.
Exosquelette mécanisé (armure d'éclaireur)	+10	0	Militaire	Protège l'ensemble du corps. Accessible aux militaires dans un futur lointain.
Exosquelette mécanisé (armure de bataille)	+12	0	Militaire	Protège l'ensemble du corps. Accessible aux militaires dans un futur lointain.
Exosquelette mécanisé (armure lourde)	+14	0	Militaire	Protège l'ensemble du corps. Accessible aux militaires dans un futur lointain.
Veste réfléchive	+10	5	200	Protège le torse. Futur lointain. Seulement efficace contre les lasers.

* Il s'agit du poids effectif de l'armure susceptible de gêner le personnage. La plupart des armures sont plus gênantes quand elles sont transportées.

Armes de contact

ARMES MÉDIÉVALES

Type	Dégâts	Poids*	Prix	Notes
Lames				
Dague	For+d4	1	25	
Épée à deux mains	For+d10	12	400	Parade -1, 2 mains
Katana	For+d6+2	6	1000	PA 2
Épée longue	For+d8	8	300	Comprend les cimeterres
Rapière	For+d4	3	150	Parade +1
Épée courte	For+d6	4	200	Comprend les sabres de cavalerie
Hache et masses				
Hachette	For+d6	2	200	
Hache de bataille	For+d8	10	300	
Grande hache	For+d10	15	500	PA 1, Parade -1, 2 mains
Fléau	For+d6	8	200	Ignore les bonus de Parade des boucliers et liés au Couvert.
Grande masse	For+d8	20	400	PA 2 contre les armures rigides, Parade -1, 2 mains
Marteau de guerre	For+d6	8	250	PA 1 contre les armures rigides
Arme d'hast				
Hallebarde	For+d8	15	250	Allonge 1, 2 mains
Lance	For+d8	10	300	PA 2 lors d'une charge, Allonge 2
Pique	For+d8	25	400	Allonge 2, 2 mains
Bâton	For+d4	8	10	Parade +1, Allonge 1, 2 mains
Épieu	For+d6	5	100	Parade +1, Allonge 1, 2 mains



ARMES MODERNES

Type	Dégâts	Poids*	Prix	Notes
Bangstick	3d6	2	5	Doit être rechargé (1 action)
Baïonnette	For+d4	1	25	Une baïonnette peut être fixée sur un fusil. Ses dégâts passent alors à For+d6, Parade +1, Allonge 1, 2 mains
Matraque	For+d4	1	10	Arme commune des forces de l'ordre.
Poing américain	For+d4	1	20	Un héros doté d'un poing américain est considéré comme Désarmé.
Tronçonneuse	2d6+4	20	200	Un 1 sur un jet de Combat (peu importe le dé Joker) blesse l'attaquant.
Cran d'arrêt	For+d4	1	10	-2 aux jets de Perception pour le détecter.
Couteau de survie	For+d4	3	50	Contient du matériel qui octroie un bonus de +1 aux jets de Survie.

ARMES FUTURISTES

Type	Dégâts	Poids*	Prix	Notes
Dague moléculaire	For+d4+2	1	250	PA 2, ne peut pas être lancé
Épée moléculaire	For+d8+2	8	500	PA 4
Épée laser	For+d6+8	5	1000	PA 12. Les épées laser ne sont en aucun cas réalistes, mais constituent un classique des campagnes de space opera.



Armes à distance

ARMES MÉDIÉVALES

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Hanche de lancer	3/6/12	For+d6	1	75	2	-	-	
Arc	12/24/48	2d6	1	250	3	-	d6	
Arbalète	15/30/60	2d6	1	500	10	-	d6	PA 2, 1 action pour recharger.
Arc long anglais	15/30/60	2d6	1	200	5	-	d8	
Couteau/Dague	3/6/12	For+d4	1	25	1	-	-	
Fronde	4/8/16	For+d4	1	10	1	-	-	
Javelot	3/6/12	For+d6	1	100	5	-	d6	

ARMES À POWDRE

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Fusil Brown Bess (.75)	10/20/40	2d8	1	300	15	-	d6	2 actions pour recharger.
Tromblon (8G)	10/20/40	1-3d6*	1	300	12	-	d6	2 actions pour recharger.
Pistolet à silex (.60)	5/10/20	2d6+1	1	150	3	-	-	PA 2, 3 actions pour recharger.
Carabine Kentucky (.45)	15/30/60	2d8	1	300	8	-	d6	2 actions pour recharger.
Fusil Springfield (.52)	15/30/60	2d8	1	250	11	-	d6	2 actions pour recharger.

ARMES MODERNES

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Pistolets								
Derringer (.44)	5/10/20	2d6+1	1	150	2	2	-	PA 1
Colt Dragoon (.44)	12/24/48	2d6+1	1	200	4	6	-	Revolver
Colt 1911 (.45)	12/24/48	2d6+1	1	200	4	7	-	PA 1, Semi-auto
Smith & Wesson (.44)	12/24/48	2d6+1	1	250	5	6	-	PA 1, Revolver
Desert Eagle (.50)	15/30/60	2d8	1	300	8	7	-	PA 2, Semi-auto
Glock (9mm)	12/24/48	2d6	1	200	3	17	-	PA 1, Semi-auto
Peacemaker (.45)	12/24/48	2d6+1	1	200	3	6	-	PA 1, Revolver
Ruger (.22)	10/20/40	2d6-1	1	100	2	9	-	Semi-auto
S&W 357 Magnum (.357)	12/24/48	2d6+1	1	250	4	6	-	PA 1, Revolver

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Pistolets mitrailleurs								
H&K MP5 (9 mm)	12/24/48	2d6	3	300	10	30	-	PA 1, Automatique
MP40 (9 mm)	12/24/48	2d6	3	300	11	32	-	PA 1, Automatique
Tommy Gun (.45)	12/24/48	2d6+1	3	350	13	50	-	PA 1, Automatique
Uzi (9 mm)	12/24/48	2d6	3	300	9	32	-	PA 1, Automatique
Fusil de chasse								
Canon double	12/24/48	1-3d6	1-2	150	11	2	-	Voir notes
À pompe	12/24/48	1-3d6	1	350	8	6	-	Voir notes
Canon scié	5/10/20	1-3d6	1-2	150	6	2	-	Voir notes
Streetsweeper	12/24/48	1-3d6	1	450	10	12	-	Voir notes
Fusils								
Barret (.50)	50/100/200	2d10	1	750	35	11	d8	PA 4, AL, Tir statique
M1 (.30)	24/48/96	2d8	1	300	10	8	d6	PA 2, Semi-auto
Kar 98 (7.92)	24/48/96	2d8	1	300	9	5	d6	PA 2
Sharps Big 50 (.50)	30/60/120	2d10	1	400	11	1	d8	PA 2, Tir statique
Carabine Spencer (.52)	20/40/80	2d8	1	250	8	7	-	PA 2
Winchester '76 (.45 - .47)	24/48/96	2d8	1	300	10	15	d6	PA 2, utilise des balles longues spéciales de calibre .45 - .47
Fusil d'assaut								
AK47 (7.62)	24/48/96	2d8+1	3	450	10	30	d6	PA 2, Automatique
H&K G3 (.308)	24/48/96	2d8	3	400	10	20	d6	PA 2, Automatique
M16 (5.56)	24/48/96	2d8	3	400	8	20 ou 30	-	PA 2, Automatique, Tir en rafale
Steyr AUG (5.56)	24/48/96	2d8	3	400	8	30	-	PA 2, Automatique, Tir en rafale
Mitrailleuses								
Gatling (.45)	24/48/96	2d8	3	500	40	100	-	PA 2, mouvement impossible
M2 Browning (.50)	50/100/200	2d10	3	1000	84	200	-	PA 4, AL, mouvement impossible
M1919 (.30)	24/48/96	2d8	3	750	32	250	-	PA 2, mouvement impossible
M60 (7.62)	30/60/120	2d8+1	3	1000	33	250	d8	PA 2, Tir statique
MG42 (7.92)	30/60/120	2d8+1	4	500	26	200	d8	PA 2, Tir statique
SAW (5.56)	30/60/120	2d8	4	750	20	200	d8	PA 2, Tir statique

ARMES FUTURISTES

Type	Portée	Dégâts*	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Pistolet laser	15/30/60	1-3d6	1	200	4	24	-	Semi-auto
Fusil laser	30/60/120	1-3d6	3	300	8	48	d6	Automatique, Tir en rafales
Mitrailleuse laser	50/100/200	1-3d6	5	500	15	200	d8	Automatique

* Les dégâts dépendent du nombre de tirs dépensés au moment du tir, au choix du tireur.

Armes lourdes et montées sur véhicules

Ces armes sont capables de tirer des projectiles destinés à percer les blindages (PA) ou des projectiles explosifs (HE). Un canon de 37 mm, par exemple, peut lancer des projectiles faisant des dégâts de 4d8 de dégâts avec une PA de 3, mais également des projectiles causant 4d6 de dégâts (encore avec PA 3) et explosant dans une zone correspondant à un Gabarit Moyen (GM).

CANON DE CHAR ET ANTICARS

Type	Portée	Munitions AP	Munitions HE	CdT	Notes
Canon de 25 mm	25/50/100	—	3d8, PA 4	3	AL
Canon de 30 mm	50/100/200	3d8, PA 6	—	3	AL
Canon AT de 37 mm	50/100/200	4d8, PA 3	4d6, PA 3, GM	3	AL
Canon de 40 mm	75/150/300	4d8, PA 5	3d8, PA 2, GM	4	AL
Canon de tank 2 pdr	75/150/300	4d8, PA 5	3d6, PA 2, GM	1	AL
Canon AT de 57 mm	75/150/300	4d8, PA 4	3d8, PA 2, GM	1	AL
Canon de tank 75 mm	75/150/300	4d10, PA 6	3d8, PA 4, GM	1	AL
Canon de 75 mm (allemand)	75/150/300	4d10, PA 13	3d8, PA 5, GM	1	AL
Canon de tank 76 mm	75/150/300	4d10, PA 12	3d8, PA 5, GM	1	AL
Canon de 88 mm (allemand)	100/200/400	4d10+1, PA 24	4d8, PA 8, GM	1	AL
Canon de tank 120 mm	100/200/400	5d10, PA 68	4d8, PA 30, GM	1	AL
Canon de tank 76 mm (URSS)	75/150/300	4d10, PA 11	3d8, PA 44, GM	1	AL
Canon de tank 125 mm	100/200/400	5d10, PA 64	4d8, PA 45, GM	1	AL
Laser 100 MW	150/300/600	5d10, PA 100	—	1	AL
Laser 20 MW pulsé	75/150/300	—	3d6+2, PA 10, GG	3	AL

Objets divers

2

Objet	Prix	Poids
Équipement d'aventurier		
Appareil photo (argentique)	75	2
Appareil photo (jetable)	10	1
Appareil photo (numérique)	300	1
Bougie (éclaire dans un rayon de 2 cases)	1	1
Briquet	2	-
Caisse à outils	200	5
Carquois (peut contenir 20 flèches / carreaux)	25	2
Corde (20 m)	10	15
Couverture	10	4
Flasque (céramique)	5	1
Gourde	5	1
Grappin	100	2
Huile (pour lanterne), flasque	2	1
Lampe-torche (rayon éclairant sur 10 cases)	20	3
Lanterne (éclaire dans un rayon de 4 cases)	25	3
Marteau	10	1
Menottes	15	2
Outils de serrurier	200	1
Paillasse	25	4
Parapluie	5	2
Pelle	5	5
Pied de biche	10	2
Pierre à aiguiser	5	1
Sac à dos	50	2
Savon	1	0,2
Sifflet	2	-
Silex et amorce	3	1
Téléphone mobile	100	-
Torche (dure 1 heure, éclaire dans un rayon de 4 cases)	5	1

Vêtements

Treillis de camouflage	20	-
Chaussures de randonnée	100	-
Vêtements normaux	20	-
Costume	200	-
Vêtements d'hiver (manteau / parka)	200	3
Bottes d'hiver	100	1

Nourriture

Fast food (repas bon marché)	5	1
Bon repas (restaurant)	15+	-
Rations militaires	10	1
Rations de route (5 repas, se conserve 1 semaine)	10	5

Montures et harnachement

Cheval	300	-
Cheval de guerre	750	-
Selle	10	10
Selle spéciale	50	10
Barde pour cheval de guerre (+3)	1250	30

Ordinateurs

de bureau	800	20
portable	1200	5
PDA	250	1
GPS	250	1

Surveillance

Intercepteur GSM	650	5
Téléphone d'installateur (permet de pirater une ligne avec un jet de Réparation)	150	2

Jumelles de vision nocturne

Passives (annule les malus dans la Pénombre et l'Obscurité)	1000	3
Actives (annule tous les malus liés à l'obscurité)	2500	4
Micro parabolique (fonctionne jusqu'à 200 m)	750	4
Détecteur de transmissions	525	1

* Les prix pour les objets divers dépendent totalement de l'univers et du niveau technologique dans ce dernier. Un cheval est par exemple assez commun dans un univers médiéval, et coûte 300 \$. Dans le monde moderne par contre, un cheval coûte plusieurs milliers de dollars.

Armes spéciales

Type	Portée	Dégâts*	CdT	Prix	For.	Notes
Canon	50/100/200	3d6+1	1	Militaire	-	PA 4, AL, voir notes
Shrapnel	50/100/200	3d6	1	-	-	Gabarit Moyen
Boîte à mitraille	Ligne (24 cases)	2d6	1	-	-	Voir notes
Lance-roquettes						
Bazooka	24/48/96	4d8	1	Militaire	-	Gabarit Moyen, PA 9, Tir statique, AL
Panzershrek	15/30/60	4d8	1	-	-	Gabarit Moyen, PA 17, Tir statique, AL
Panzerfaust	12/24/48	4d8	1	-	-	Gabarit Moyen, PA 20, Tir statique, AL
M203 40 mm	24/48/96	4d8	1	-	-	Gabarit Moyen, Tir statique
M72 Law	24/48/96	4d8+2	1	-	-	Gabarit Moyen, PA 30, Tir statique, AL
AT-4	24/48/96	4d8+2	1	-	-	Gabarit Moyen, PA 40, Tir statique, AL
Mines						
Mine antipersonnel	-	2d6+2	-	Militaire	-	Petit Gabarit
Mine antichar	-	4d6	-	Militaire	-	Gabarit Moyen, PA 5 contre la moitié de l'Armure la plus faible), AL
Bouncing Betty	-	3d6	-	Militaire	-	Petit Gabarit, voir notes
Mine Claymore	-	3d6	-	Militaire	-	Voir boîte à mitraille
Lance-flammes						
Lance-flammes	Gab. cône	2d10	1	Militaire	d6	Ignore l'Armure
Grenade						
Mk67 Pineapple (US)		5/10/20	3d6	-	75	- Gabarit Moyen
Potato Masher (Allemagne)		5/10/20	3d6-2	-	50	- Gabarit Moyen

Notes sur les véhicules

Les pages qui suivent fournissent des informations sur une sélection de véhicules terrestres, aériens et marins. Ils sont regroupés par type pour vous faciliter la tâche.

Acc/VMax : correspond aux valeurs d'Accélération et de Vitesse Maximale en cases par round. La Vitesse Maximale est utilisée lors

des batailles et n'est pas totalement réaliste, mais adaptée au jeu avec des figurines. Sur une autoroute, considérez que la vitesse d'un véhicule est le double de cette valeur.

La **Montée** représente le nombre cases qu'un véhicule aérien peut gagner en altitude chaque round. Voir les **Règles de Véhicules** pour plus de détails.

Munitions

2

Munition	Poids	Prix	Notes
Flèche*	1/5	1/2	-
Tueuse d'homme	1/5	1	Dégâts +1, commun dans les univers orientaux
Téflon	1/5	5	PA 2, univers modernes uniquement
Balles, petites	3/50	10/50	Pour les armes de calibre entre .22 et .32
Balles, moyennes	5/50	25/50	Pour les armes de calibre entre 9 mm et .45
Balles, grosses	8/50	50/50	Pour les armes de calibre au-delà de .50 et la plupart des mitrailleuses.
Carreau	1/5	2	PA 2
Batterie pour laser	1	25	Chargeur complet pour les armes laser
Plomb (avec poudre)	1/10	3	Pour les armes à poudre
Bille de fronde	1/10	1/20	Des pierres appropriées peuvent être trouvées avec un jet de Perception et 1d10 minutes de recherche, en fonction du terrain.

La **Résistance** d'un véhicule représente son blindage et sa capacité à fonctionner malgré les coups encaissés. L'Armure, déjà incluse dans cette valeur, est indiquée en outre entre parenthèses.

Passagers correspond au nombre de membre d'équipage, plus les passagers que le véhicule peut transporter en plus.

Prix représente le prix courant pour le véhicule.

Notes spéciales

Air Bags : lorsqu'un passager subit des dégâts lors d'une collision, il subit la moitié des dégâts moins 1.

Amphibie : le véhicule peut pénétrer dans l'eau sans risques. Voir les descriptions pour les vitesses sous l'eau.

AMCM (contre-mesures antimissiles) : quelques avions et vaisseaux spatiaux disposent de contre-mesures antimissiles, comme des lasers, des murs de matière ou autres pluies de plomb. Le nombre d'AMCM correspond aux nombre d'utilisations possibles. Lors d'une utilisation, le pilote bénéficie d'un bonus de +2

à son jet de Pilotage pour éviter des missiles, pour ce round uniquement.

Arme fixe : l'arme est fixée sur le véhicule et ne peut pas tourner.

Arme lourde : cette arme peut percer le blindage des véhicules disposant d'une Armure lourde.

Armement : il s'agit des armes intégrées au véhicule. La Cadence de Tir indiquée correspond à une salve unique.

Armure lourde : seules les armes dotées de la caractéristique Arme lourde sont susceptibles d'endommager le véhicule, peu importe les dégâts causés. Cela permet d'éviter qu'un tir de pistolet chanceux ne vienne à bout d'un char. Les véhicules disposant d'une Armure lourde divisent par deux les dégâts d'obstacles lors des collisions si l'obstacle en question n'a pas lui-même une Armure lourde.

Blindage incliné : pour certains véhicules blindés, les plaques de métal sont inclinées pour augmenter la probabilité qu'un impact soit dévié par le blindage. Le chiffre inflige un malus de -2 aux tirs contre ce véhicule.

Chenilles : à moins d'indication contraire, le véhicule dispose de roues. Grâce aux chenilles, il peut aisément passer des obstacles assez bas, comme un tronc d'arbre par exemple, et considère les cases de terrain difficile comme comptant pour 1,5 cases (au lieu de 2).

Hovercraft : le véhicule flotte quelques centimètres au-dessus du sol et n'est pas affecté par les petits obstacles. Il peut aussi traverser des étendues d'eau.

Peinture de camouflage : cette peinture noire impose un malus de -4 aux scanners et détecteurs pour repérer le véhicule.

Quatre roues motrices : ces véhicules considèrent les cases de terrain difficile comme comptant pour 1,5 cases (au lieu de 2).

Stabilisateur : ces systèmes permettent de réduire le malus lié au mouvement du véhicule lors des tirs avec des armes embarquées

de 1. Une version améliorée permet d'ignorer totalement le malus.

Stabilisateur amélioré : ces systèmes informatisés permettent de s'affranchir du malus lié au mouvement du véhicule lors des tirs avec des armes embarquées.

Véhicule spatial : le véhicule est destiné au vide de l'espace. Si la caractéristique **Atmosphérique** suit cette information, le véhicule est également capable d'entrer dans l'atmosphère et de la quitter.

Vision infrarouge : un système de vision thermique permet de diviser les malus liés à l'Obscurité par 2 (arrondir à l'inférieur) contre les cibles produisant de la chaleur.

Vision nocturne : *Starlight* et autres équipements similaires permet d'ignorer les malus liés à la Pénombre et à l'Obscurité.

Véhicules terrestres

VÉHICULES CIVILS

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Passagers	Prix	Notes
Cheval & attelage	Allure de l'animal	10 (2)	1+3	1-3 000 \$	Voir les caractéristiques des chevaux
Voiture ancienne	5/16	8 (2)	1+3	1 000 \$	Modèle T ou équivalent
Moto	20/36	8 (2)	1+1	3 000 \$	-
Moto tous-terrains	15/32	8 (2)	1	2 000 \$	+4 en Résistance lors des sauts ; tous-terrains (équivalent de Quatre roues motrices)
Voiture compacte	10/36	10 (3)	1+3	5-14 000 \$	
Berline	20/40	11 (3)	1+4	20-60 000 \$	Airbags, accessoire de luxe
SUV	20/40	14 (3)	1+7	20-60 000 \$	Accessoire de luxe, Quatre roues motrices
Sportive Lamborghini	30/56	10(3)	1+3	15-300 000 \$	De la Mustang à la
Semi-remorque	5/30	16(4)	1+1	150-300 000 \$	La remorque a une résistance de 14 (2)

VÉHICULES DE GUERRE – SECONDE GUERRE MONDIALE

Véhicule	Acc/VMMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
Jeep <i>Armes : calibre 50 M2 sur support.</i>	10/40	7(1)	2+3	Militaire	Quatre roues motrices
Sherman M4 <i>Armes : Canon 75 mm, M1909 mitrailleuse calibre 50 M2</i>	5/12	21/16/16(9/4/4)	5	Militaire	Armure lourde, stabilisateur, chenilles
Stuart M5A1 <i>Armes : Canon 37 mm, M1909, mitrailleuse calibre 50 M2</i>	5/14	15/13/13(5/3/3)	4	Militaire	Armure lourde, stabilisateur, chenilles
Chruchill VII <i>Armes : Canon 40 mm, mitrailleuse Besa</i>	5/5	23/22/21 (9/8/7)	5	Militaire	Armure lourde, chenilles
Daimler <i>Armes : Canon 40 mm Ordnance QF 2-pounder, mitrailleuse Besa</i>	10/18	11/11/11 (1/1/1)	2+3	Militaire	Armure lourde, toutes roues motrices
T-34/86 <i>Armes : Canon 76 mm, mitrailleuse PKT 7.62 mm</i>	5/14	19/17/18 (7/5/6)	4	Militaire	Armure lourde, chenilles
BA-64B <i>Armes : mitrailleuse PKT 7.62 mm</i>	5/20	12/11/11 (2/1/1)	2	Militaire	Armure lourde, blindage incliné, chenilles
SDKfz 234/2 (Puma) <i>Armes : canon 50 mm, mitrailleuse MG34</i>	5/20	15/12/12 (4/1/1)	4	Militaire	Armure lourde, quatre roues motrices
Panzer IVJ <i>Armes : canon 75 mm, mitrailleuse MG34</i>	5/10	20/15/14 (8/3/2)	5	Militaire	Armure lourde, chenilles
Panzer VI Tigre <i>Armes : canon 88 mm, mitrailleuse MG34</i>	4/9	25/23/23 (10/8/8)	5	Militaire	Armure lourde, chenilles

VÉHICULES DE GUERRE – ÉPOQUE MODERNE

Véhicule	Acc/VMMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
M1A1 Abrams <i>Armes : Canon 120 mm, mitrailleuse lourde M60MG, mitrailleuse calibre 50 M2</i>	5/24	77/58/29 (60/41/12)	4	Militaire	Armure lourde, stabilisateur, chenilles
M2 Bradley <i>Armes : mitrailleuse lourde 25 mm, lance-missiles TOW</i>	5/14	16/15/14 (4/3/2)	3+7	Militaire	Armure lourde, stabilisateur, chenilles
T-72 MBT <i>Armes : Canon 125 mm, mitrailleuse calibre 12.7</i>	5/20	61/31/28 (45/15/10)	3	Militaire	

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
T-80 MBT	5/22	66/35/26 (50/19/10)	3	Militaire	
<i>Armes : Canon 125 mm, mitrailleuse calibre 12.7</i>					
BTR 70 APC	7/20	15/14/14 (3/2/2)	2+8	Militaire	Amphibie, quatre roues motrices
<i>Armes : mitrailleuse 15 mm, mitrailleuse 7.62 sur tourelle</i>					

VÉHICULES DE GUERRE FUTURISTES

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
Hover tank	8/32	116/96/76 (100/80/60)	3	Militaire	Armure lourde, blindage incliné, stabilisateur, vision nocturne
<i>Armes : Canon laser 100 MW, mitrailleuse laser 20 MW</i>					
Hover APC	10/30	75/60/60 (60/50/50)	2+12	Militaire	Armure lourde, blindage incliné, stabilisateur
<i>Armes : mitrailleuse laser 20 MW</i>					

Véhicules aériens

CIVILS

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
Hélicoptère	20/50	11 (2)	1+3	500 000 \$+	Montée -1
Cessna Skyhawk	20/48	12 (2)	1+3	150 000 \$+	Montée 1
Biplan	10/30	11(1)	1+3	150 000 \$+	Montée 0
Jet	25/200	14 (2)	2+10	20 000 000 \$+	Montée 3
Navette spatiale	70/800	16 (4)	1+40	250 000 000 \$+	Montée 3

MILITAIRES – SECONDE GUERRE MONDIALE

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
P-47 Thunderbolt	20/172	14(2)	1	Militaire	Montée 1
<i>Armes : 8 mitrailleuses calibre 50</i>					
P-51 Mustang	20/175	13(2)	1	Militaire	Montée 2
<i>Armes : 6 mitrailleuses calibre 50</i>					
B17 forteresse volante		10/126	17(2)	10	Militaire Montée -1
<i>Armes : 2 mitrailleuses calibre 50 à l'avant, 2 mitrailleuses calibre 50 dans la tourelle, une mitrailleuse calibre 50 à droite et à gauche, bombes.</i>					
Spitfire Mk IIA	15/145	10(1)	1	Militaire	Montée 1
<i>Armes : 8 mitrailleuses 3.03</i>					
Zéro japonais	20/140	12(2)	1	Militaire	Montée 1
<i>Armes : 2 mitrailleuses 7.7, 2 Canons de 20 mm</i>					
BF-100	20/140	11(2)	1	Militaire	Montée 1
<i>Armes : canon 20 mm, 2 mitrailleuses 13 mm</i>					

MILITAIRES – ÉPOQUE MODERNE

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
UH-1 (Huey) <i>Armes : 2 mitrailleuses M60</i>	15/48	14(2)	4+12	Militaire	Montée 0
AH-64 Apache <i>Armes : mitrailleuses lourdes 30 mm, 16 missiles Hellfire</i>	20/60	16(4)	2	Militaire	Montée 0, Vision nocturne
AV-8B Harrier <i>Armes : canon de 20 mm, 2 missiles Sidewinder, bombes</i>	20/180	15(3)	1	Militaire	Montée -1 en décollage vertical, +2 en mode jet
F-15 Eagle <i>Armes : canon de 20 mm, 4 missiles Sidewinder, 4 missiles Sparrow, bombes</i>	50/700	16(4)	1	Militaire	Montée 4, vision nocturne
SU-27 <i>Armes : canon de 30 mm, 4 missiles Sidewinder (équivalent soviétique)</i>	40/625	16(4)	1	Militaire	Montée 4, vision nocturne

Véhicules maritimes

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
Canoé / Barque	1/2	8 (2)	1+3	500 \$	
Offshore	20/40	10(2)	1+3	60 000 \$+	
Petit Yacht	2/10	13 (2)	1+9	500 000 \$+	
Hydroptère	4/13	15 (3)	1+9	400 000 \$+	Peut embarquer des armements divers
Vedette-torpilleur <i>Armes : mitrailleuses calibre 50 à l'avant et à l'arrière, 4 tubes à torpilles.</i>	3/10	13(2)	10	Militaire	Armure lourde
Patrouilleur (PBR) <i>Armes : 2 mitrailleuses calibre 50 à l'avant, une à l'arrière, 2 mitrailleuses M60</i>	3/12	4	15(4)	Militaire	Armure lourde
Galion <i>Armes : 46 canons</i>	2/6	20 (4)	20+80	300 000 \$+	Armure lourde
Galère <i>Armes : catapulte</i>	2/8	19 (4)	20+100	150 000 \$	Acc/VMax 1/3 grâce à la voile.





SAVAGE WORLDS

CHAPITRE TROIS



RÈGLES DU JEU



LES RÈGLES DE JEU

Les règles de *Savage Worlds* fournissent un canevas simple pour vos contes d'aventures et de gloire. Dans ce chapitre, nous vous montrerons comment effectuer des tests d'Attribut et de Compétences simples et rendre vos combats rapides, violents et fun !

Jokers et Extras

Votre héros (un personnage joueur), et certains méchants et monstres uniques sont ce qu'on appelle des Jokers. Ils ont un peu plus de chance d'arriver à leurs fins, de résister aux blessures et sont généralement plus détaillés que le commun des gardes, séides et autres laquais. On appelle ces derniers des Extras.

Les Jokers sont indiqués par un icône particulier à côté de leur nom, comme ci dessous :

Buck Savage [J]

L'icône en question varie en fonction de l'univers *Savage Worlds*, comme la Joker Face dans *Deadlands, Reloaded*, mais un symbole précédant un PNJ ou un monstre signifie en général qu'il s'agit d'un Joker.

En dehors des personnages joueurs, le MJ reste seul juge des PNJ qui sont ou non des Jokers. Le sergent de la milice n'en sera probablement pas un, mais le Sergent Grimlock de la milice, vétéran de nombreuses batailles, personnage important de votre campagne en sera certainement un. Skytch le dragon sera lui aussi un Joker, mais pas ses trois jeunes

dragonnets. Vous constaterez les différences entre les Jokers et les Extras au fur et à mesure de votre lecture, mais dans les grandes lignes :

- Les Jokers peuvent encaisser plusieurs blessures.

- Les Jokers lancent un dé Joker en plus de chacun de leurs jets de Trait, et prennent le meilleur des deux dés.

Jets de Trait

Pour utiliser un Attribut ou une Compétence, lancez simplement le dé qui lui est associé. Si le résultat est 4 ou plus (la Difficulté ou Diff.), le jet est réussi !

Modificateurs

Des modificateurs peuvent s'appliquer à votre jet, comme par exemple tirer sur une cible à portée longue, ou chercher un indice très bien dissimulé. Certaines situations, comme les attaques à distance, ont des modificateurs standard. C'est le MJ qui décidera des modificateurs éventuels pour des tâches plus subjectives, comme pour tenter de détecter une embuscade ou d'entendre une conversation à travers une lourde porte de chêne.

De manière générale, une tâche facile, comme suivre une piste sur un terrain boueux, se fait avec un bonus de +2. Une tâche difficile, comme de chercher des traces à la lumière d'une torche, s'effectue avec un malus de -2. Une tâche très difficile, comme chercher des traces sous une pluie battante, se fait avec un malus de -4.

As

Les jets de Traits et de dégâts dans *Savage Worlds* sont dits « ouverts ». Cela signifie que lorsque vous obtenez le maximum possible sur un dé (un 6 sur un d6, un 8 sur un d8, etc.), vous relancez le dé et l'ajoutez au total. C'est ce qu'on appelle un « As », et vous conti-

nuez à additionner les résultats tant que vous obtenez des As ! Tout modificateur au jet s'applique au total final.

Relances

Parfois, il est important de savoir à quel point une action est réussie. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la Difficulté, on obtient une Relance. Si votre héros a besoin d'un 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 11, il touche avec une Relance (deux s'il avait fait un 12). Le calcul des Relances se fait après l'application d'éventuels modificateurs.

Compétence par défaut

Si un personnage ne dispose pas de la Compétence nécessaire à une action, il lance 1d4 et enlève 2 au total. Les Jokers bénéficient bien sûr du dé Joker (avec la pénalité de -2 lui aussi). Certaines Compétences ne devraient pas être utilisées sans connaissance réelle, comme lancer un sort, procéder à une intervention chirurgicale à cerveau ouvert ou piloter un avion.

Jets opposés

Parfois, les jets se font « en opposition » contre un adversaire. Par exemple, si deux personnages luttent à mains nues pour s'emparer d'un artefact ancien, ils font chacun un jet de Force. Quand ce genre de cas se présente, le personnage actif fait son jet en premier, utilisant des Jetons s'il le souhaite, jusqu'à ce qu'il soit satisfait de son jet. C'est ensuite au tour de l'adversaire qui lui résiste. Le plus haut résultat l'emporte. En cas d'égalité, aucun des deux ne parvient à prendre un avantage déterminant et l'opposition se prolonge.

Jets coopératifs

Parfois, les personnages s'entraident et coopèrent pour aider un des leurs à achever une

tâche plus urgente. Si au moins deux personnages agissent de concert sur une même tâche (et que le MJ décide qu'il est possible de s'y pencher à plusieurs), le personnage principal fait un jet, avec un bonus de +1 pour chaque Succès et Relance obtenu par chacun des autres participants à l'action. Le bonus maximum possible est de +4, sauf pour les jets de Force.

Un personnage ne devrait pas pouvoir participer à un jet coopératif s'il ne possède pas la Compétence adéquate.

Jets de groupe

En dehors d'un combat, un jet de Trait pour tout un groupe d'Extras est résolu de la façon suivante : plutôt que de lancer un dé pour chacun des membres du groupe, on ne lance qu'une fois le dé de Trait, accompagné d'un dé Joker. Le meilleur des deux dés représente le total du groupe. Inutile pour le coup de faire un test de terreur pour chaque PNJ voyant le dragon, ni de désespérer quand un de vos alliés rate misérablement son jet de Discrétion, ruinant du même coup l'approche discrète de ses 49 autres compagnons.

Le dé Joker

Lors d'un jet de Trait, donc, les Extras lancent simplement le dé indiqué. Mais les Jokers jettent en plus un dé supplémentaire, et prennent le meilleur résultat des deux dés. Ce dé est appelé dé Joker et peut donner des As comme les autres (voir ci-dessus).

Échec critique : le point négatif, c'est qu'un double 1 représente un Échec critique. Le MJ invente dans ce cas quelque chose de désagréable qui arrive à votre personnage. C'est le prix à payer quand son destin est d'être un héros.

EXEMPLE

Buck Savage, aventurier international, fait face à deux cultistes aux yeux injectés de sang. Il a un d10 en Tir et lance son d6 de dé Joker. Ce dernier donne un 4, mais le d10 donne un As (un 10). Il met le dé Joker de côté et relance le d10. Il obtient à nouveau un 10, lance encore et obtient un 3. Son total est de $(10 + 10 + 3)$ 23 !

Jetons

De temps en temps, il arrive que les dés vous trahissent. C'est pourquoi dans *Savage Worlds* vous disposez d'un moyen offrant aux joueurs et MJ un peu de contrôle sur les caprices du destin.

Chaque joueur commence ainsi une session de jeu avec trois Jetons, matérialisés par des marqueurs ou des pions quelconques, qui représentent un peu de la chance des héros ou le destin. Le meneur de jeu peut également vous en octroyer d'autres pour un bon role-play, avoir surmonté des obstacles ou simplement avoir amusé la tablée par une action improbable et déjantée, une vanne bien sentie ou tout autre acte mémorable (quelques pistes pour distribuer des Jetons se trouvent dans la partie destinée au MJ, p. 224).

Vous pouvez utiliser ces Jetons pour relancer tout jet de Trait. Vous relancez tous les dés. Si vous étiez en train de tirer trois fois en tir automatique et que vous n'aimez pas les résultats, reprenez tous les dés, y compris le dé Joker. Vous pouvez même le faire plusieurs fois si ça vous chante, jusqu'à obtenir le résultat souhaité, tant qu'il vous reste des Jetons. Vous gardez toujours le meilleur des jets : utiliser un Jeton ne devrait jamais faire tourner une action en désastre.

Si votre premier jet était un 5, et que le second après l'utilisation d'un Jeton vous donne un 4, vous conservez le 5.

Les Jetons ne peuvent pas être utilisés pour les jets de dégâts (à moins que le personnage ne dispose de l'Atout Sans pitié), les jets sur des tables et tout jet autre qu'un jet de Trait.

Jets d'encaissement

Les Jetons peuvent également être utilisés pour sauver votre peau d'attaques mortelles. Choisissez avec discernement à quels moments les utiliser. Consultez la section *Dégâts* pour plus d'informations sur les jets d'encaissement (p. 114).

Jetons du MJ

Les MJ ont aussi des Jetons pour leurs méchants. Au début de chaque session de jeu, le MJ récupère un Jeton pour chaque joueur qui compose le groupe. Il prend aussi 2 Jetons par Joker qu'il contrôle. Ceux-ci peuvent s'en servir pour sauver leurs sales peaux plutôt que de puiser dans les Jetons du MJ. Et non, ils ne peuvent pas les prêter à leurs sbires.

Comme pour les héros, les Jetons ne sont pas conservés d'une partie sur l'autre.





COMBAT

Bien souvent, les grands héros doivent défaire leurs adversaires lors de combats épiques. Voilà comment ça se passe dans *Savage Worlds*. Nous conseillons l'utilisation de figurines pour la résolution des combats, mais si ce n'est pas votre truc, consultez l'encart p. 110. Vous pouvez placer les figurines sur le plateau pour représenter la situation et être sûr que chacun se la représente correctement. Plus la description est précise et plus les participants au combat seront enclins à utiliser les éléments de décor plutôt que de se limiter à un simple « j'attaque ».

Distance : les déplacements, les portées des armes ou des pouvoirs, sont spécifiés en cases, ce qui aide grandement quand on joue avec des figurines. Dans le « monde réel », une case équivaut à 2 mètres.

Si le MJ a besoin d'une échelle différente, comme pour gérer une bataille à plus grande échelle par exemple, diviser simplement les portées des armes et les mouvements suivant le besoin.

Le décompte du temps : quand un combat s'engage, le temps de jeu est divisé en rounds de six secondes. Dix rounds représentent donc une minute.

Gestion des Alliés

Le contrôle des PNJ alliés est réparti entre les joueurs. C'est un aspect important de *Savage Worlds*, la plupart des univers impliquant des troupes alliées et des serviteurs loyaux et dévoués. Le jeu est construit avec l'idée que leur gestion puisse être rapide et simple, et

pour que leur contrôle échoit aux joueurs — et non au MJ.

Peu importe le fait que les Alliés soient ou non sous le contrôle des *personnages* : il faut qu'ils soient sous le contrôle des *joueurs*. Ainsi chacun reste concentré sur la partie, même si le personnage d'un joueur est au tapis, et de grands combats épiques deviennent plus simples à gérer, et donc plus funs ! Alors bien entendu, le MJ peut prendre temporairement le contrôle d'un PNJ dès qu'il en ressent le besoin, mais avec des joueurs matures, le cas devrait rarement se présenter. Vous trouverez p. 140 quelques astuces sur l'utilisation des Alliés destinées au MJ.

Initiative

Dans *Savage Worlds*, le rythme doit rester soutenu ! Pour aider le MJ à se souvenir de l'ordre du combat et ajouter un peu de piment, on utilise un paquet de cartes à jouer (jokers inclus) pour déterminer l'ordre d'initiative.

Distribuez les cartes de la façon suivante :

- Chaque Joker reçoit une carte. Tous les Alliés sous le contrôle du joueur agiront également à cette carte d'initiative.

- Chaque type de personnages du MJ (tous les zombies, tous les loups, etc.) reçoit une carte partagée par tous les PNJ de ce type.

Le MJ reste maître de la manière dont il répartit les cartes entre ses différents groupes des PNJ. Il peut tout à fait décider de séparer ses 30 zombies en 5 groupes de 6. L'objectif est de rendre la bataille la plus rapide et simple possible. En général, les Jokers et les entités uniques ont leur propre carte.

Battre les cartes : le paquet est mélangé avec la défausse à la fin d'un round où un joker a été tiré.

Grand groupes : pour des parties comportant de nombreux joueurs, ou celles dans lesquelles le temps est crucial, le meneur de jeu peut décider de ne distribuer que deux cartes :

une pour les gentils, et une pour les méchants. Durant le tour des joueurs, le MJ fait agir les joueurs chacun leur tour dans un ordre défini. Cela accélérera les choses si c'est plus important que de varier l'ordre d'initiative. Si l'un des personnages dispose d'Atouts comme Vif ou Sang-froid, celui-ci s'applique à la carte du groupe (mais une seule fois).

Le décompte

Les cartes distribuées, le MJ procède ensuite au décompte, de As à 2. Chaque groupe résout ses actions lorsque sa carte est appelée.

Égalités : les égalités entre cartes de la même valeur sont résolues dans l'ordre des couleurs : pique, cœur, carreau et trèfle.

Les jokers

Lorsque un joueur tire un joker, il peut agir quand bon lui semble durant ce round, avant n'importe qui ou n'importe quand plus tard, avec la possibilité d'interrompre l'action de quelqu'un d'autre. En outre, tous ses jets de Traits et de dégâts se font avec un bonus de +2 !

Retenir son action

Un héros peut choisir de ne pas agir tout de suite, on dit alors qu'il est En attente. Il peut agir plus tard dans le round et faire son action normalement. Une action retenue reste valable tant qu'elle n'est pas utilisée. Un personnage dans ce cas ne recevrait pas de nouvelle carte au début du round suivant.

Interrompre une action : quand un personnage En attente souhaite interrompre l'action d'un autre personnage (y compris un rival qui était également En attente), les deux adversaires font un jet opposé d'Agilité. Celui dont le score est le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les actions sont simultanées.

Surprise

Il arrive fréquemment qu'un combat débute avant que l'ensemble des participants y soit préparé. Une embuscade, une trahison de dernière minute, ou encore un piège inattendu peuvent offrir à l'un des camps un avantage substantiel.

Lorsque ce cas se présente, inutile de distribuer des cartes au camp qui bénéficie de l'effet de surprise : tous ses membres sont considérés comme En attente. Les victimes de l'attaque surprise ont droit à un jet de Perception. Ceux qui réussissent reçoivent une carte. Les autres devront attendre le second round de combat avant de réagir.

DESIGN NOTE : LES CARTES D'ACTION

Il est bien souvent arrivé qu'un nouveau joueur de *Savage Worlds* ait de sérieux doutes quant à l'utilisation de cartes pour gérer l'initiative. Mais en vérité, le système de cartes fonctionne vraiment idéalement, et surtout, il est fun. Si vous êtes nouveaux, donnez-lui une chance !

L'excitation de tirer un joker, ou la joie de tirer une dame quand la sale bestiole sur le point de vous dévorer tire un valet, c'est une composante du jeu qui participe à l'ambiance. Et d'une manière générale, ceux qui testent ce système constatent rapidement à quel point cette utilisation des cartes fluidifie les combats, en particulier lorsqu'il s'agit de gérer de nombreux groupes de héros et de méchants.

Combat sans figurines

Les portées des armes, les déplacements des personnages et des véhicules, et même les Gabarits présupposent que vous utilisez des figurines. C'est pour cette raison que les valeurs sont données en cases et non en mètres ou kilomètres / heure.

Mais certains d'entre vous préfèrent s'en passer, ou il arrive que des figurines ne soient pas toujours disponibles. Voici quelques astuces pour gérer simplement les situations concernées :

► **Portée** : le MJ décide simplement à quelle distance se trouvent la ou les cibles. Mentalement, c'est plus simple de se représenter les distances en mètres, donc souvenez-vous simplement qu'une case équivaut à 2 mètres. Donc si une cible se trouve à 20 m, elle est à 10 cases.

► **Gabarits** : sans les figurines pour se représenter une scène, il peut s'avérer délicat de déterminer le nombre de personnages affectés par une attaque de zone (comme une grenade par exemple). Pour ce genre d'occasions, considérez qu'un Petit Gabarit affecte 1d3 adversaires, un Gabarit Moyen ou de Cône 2d4, et un Grand Gabarit 2d6. Les alliés engagés au corps à corps avec ces ennemis se trouvent également dans la zone d'effet.

Mouvement

La plupart des humains se déplacent selon leur score d'Allure (en général 6 cases). Un tel déplacement est considéré comme une Action gratuite. D'autres types de mouvements sont possibles :

Ramper : un personnage peut ramper à la vitesse de deux cases par round. Il est considéré comme étant À terre lorsqu'on lui tire dessus.

Avancer accroupi : un personnage peut se déplacer en restant accroupi à la moitié de son Allure. Il peut même courir (dans ce cas, on divise l'Allure par deux après le bonus lié à la course). Les attaques à distance subissent un malus de -1 contre lui.

À terre : un personnage peut se jeter à terre à tout moment au cours de son action. Il est en général considéré comme ayant une Couverture Moyenne (voir Couverture). Se relever coûte 2 cases de mouvement. Dans les univers où les balles pleuvent, les personnages un peu malins, se déplacent, tirent, et se jettent à couvert avant la fin de leur Action, obligeant leurs adversaires à retenir leurs Actions pour pouvoir les attaquer.

Terrain difficile : les terrains difficiles comme la boue, la neige ou encore des

gravats, ralentissent les personnages. Chaque case de terrain difficile compte pour deux cases en ce qui concerne le déplacement.

Saut : un personnage peut sauter de 1 case horizontalement, et de 2 avec élan. En réussissant un jet de force, cette distance est augmentée d'une case.

Courir

Un personnage peut courir et se déplacer de 1d6 cases supplémentaire s'il le souhaite. Courir est considéré comme une action à part entière, et le personnage subit le malus de -2 habituel pour les actions multiples à toutes les autres actions qu'il souhaite réaliser en même temps.

Courir en groupe : lorsqu'un groupe de PNJ, de méchants ou de monstres décide de courir, le MJ fait un jet unique de course pour tout le groupe. Le groupe *entier* n'a pas besoin de courir : c'est juste une manière pratique de gagner un peu de temps dans le feu dans l'action.



Actions

Les personnages ont la possibilité d'agir lorsque vient leur tour dans l'ordre l'initiative. Un personnage peut faire une action standard — comme attaquer, lancer un sort, etc. — sans pénalité.

Les personnages disposent de tout un arsenal d'actions possibles lorsque vient leur tour d'initiative. Les plus communs incluent les Épreuves de Volonté, l'utilisation de pouvoirs, ou les attaques en utilisant les Compétences Combat et Tir. Toutes ces actions sont décrites dans les pages qui suivent.

Dégainer son arme ou d'autres tâches similaires assez simples prennent également une action. Des tâches plus complexes, comme allumer une torche ou fouiller dans son sac à dos à la recherche d'un objet précis peuvent nécessiter un nombre de rounds aléatoire (1d6 est une bonne moyenne). Le MJ reste seul juge sur le sujet.

Dégainer une arme : dégainer son arme prend normalement un round complet, mais un personnage peut accélérer le mouvement s'il le souhaite. S'il veut attaquer tout de suite, il subit un malus de -2 à son attaque, le malus habituel d'action multiple.

Dégainer deux armes simultanément, ou dégainer une arme cachée ou difficilement accessible (un holster à la cheville ou à l'intérieur d'un lourd manteau), ou encore se mettre en position avec une arme particulièrement encombrante (une mitrailleuse, un fusil à pompe) se déroule de la même manière que ci-dessus, mais nécessite un jet d'Agilité. En cas d'échec, l'arme est sortie, mais le personnage ne peut pas s'en servir ce round.

Actions multiples

Il est tout à fait possible pour un personnage de faire plusieurs actions dans un round, comme par exemple intimider quelqu'un avec

son fusil à pompe, courir et frapper, attaquer avec deux armes, etc. Deux règles importantes s'appliquent néanmoins :

- Un héros ne peut pas tirer plus de coups que la Cadence de Tir de son arme en 1 round.
- Un personnage ne peut pas faire plus d'une attaque de Combat avec la même arme dans un round.

En essence, il est impossible de faire deux fois la même action dans un round. Les actions au sein d'un même round sont toujours simultanées ou presque, aussi est-il impossible de faire deux jets simultanés d'Intimidation ou de lancer deux sorts différents. Il est par contre possible pour un héros tenant un pistolet dans sa main droite et un couteau dans la gauche, de tirer avec son flingue et de frapper avec le couteau. Et il pourrait même tenter d'utiliser la Compétence Sarcasme sur une autre cible s'il le décidait. Il n'est possible de faire deux attaques de Combat qu'avec une arme dans chaque main (ou l'Atout Frénésie).

Chaque action au delà de la première inflige un malus de -2 à tous les jets du héros pour le round. Si un héros souhaite tirer avec son flingue et mettre un coup de couteau, il aura un malus de -2 à ses deux jets. Si dans le même temps, il souhaite en plus initier une Épreuve de volonté, il subira un malus de -4 à tous ses jets.

Les Jokers bénéficient de leur dé Joker pour chacune de leurs actions.

Un personnage qui se déplace peut faire ces actions à n'importe quel moment au cours de son mouvement, mais subit toujours le malus d'actions multiples. L'usage peut paraître étrange — un personnage peut tirer au pistolet, se déplacer de quelques cases, puis utiliser la Compétence Sarcasme sur un adversaire — de subir un malus de -2 à ses deux actions, même si au moment du tir, il n'a même pas commencé le Sarcasme. Ce qui est important, c'est que le joueur déclare clairement

l'ensemble des actions qu'il souhaite effectuer dans le round.

Actions gratuites : certaines actions mineures sont dites gratuites et n'imposent pas le malus d'Actions multiples. Déclamer une phrase ou deux, déplacer un personnage d'un nombre de cases inférieur ou égal à son mouvement, se jeter à terre, résister lors d'un jet opposé, ou encore lâcher un objet sont des exemples d'actions gratuites.

Un seul dé Joker par action : lorsqu'un Joker lance plusieurs dés dans le cadre d'une seule action, comme tirer plusieurs coups avec un fusil mitrailleur, il ne lance qu'un dé Joker. Par exemple, un guerrier avec l'Atout Frénésie fait deux jets de Combat avec un seul dé Joker, qui peut se substituer à l'un ou l'autre des dés de Combat. Le dé Joker doit soit remplacer un des jets de Compétence, soit être ignoré. En aucun cas il ne peut servir à rajouter une action ou une attaque lors d'un jet de dé.

Attaques

Le cœur de *Savage Worlds* est un système de combat rapide et fluide. Voici tout ce que vous devez savoir pour décimer vos ennemis et garder votre personnage en vie.

Combat en mêlée

Un personnage peut faire une attaque de corps à corps par round. La Difficulté pour toucher est égale à la Parade de l'adversaire (2 + la moitié de sa Compétence Combat, 2 s'il n'a pas la Compétence).

► **Bonus aux dégâts :** Si l'attaque obtient une Relance, rajoutez 1d6 à votre total de dégâts. Ce d6 peut faire des As comme n'importe quel autre dé de dégâts.

Attaques à distance

La Compétence Tir représente tout ce qui va des pistolets aux lance-roquettes en pas-

sant par les arcs. La Difficulté pour toucher quelqu'un à Portée Courte est de 4 comme d'habitude. Tirer sur une cible à Portée Moyenne inflige un malus de -2 au jet, et de -4 pour un Tir à Portée Longue.

► **Bonus aux dégâts :** Si l'attaque réussit avec une Relance, les dégâts sont augmentés de 1d6, qui peut faire des As comme tous les autres dés.

MODIFICATEURS DE PORTÉE

Portée	Modificateur
Courte	-
Moyenne	-2
Longue	-4

► **Cadence de Tir :** La Cadence de Tir représente le nombre de jets de Tir auquel un personnage a droit quand il tire avec l'arme en question. Ces tirs peuvent supplémentaires doivent tous être lancés en même temps, et chaque point de CdT octroie au héros un autre dé de Tir. Un pistolet avec une CdT de 2, par exemple, donne au personnage 2 dés de Tir, pouvant être répartis entre deux cibles différentes.

Une mitraillette avec une CdT de 3, par exemple, permet au joueur de lancer jusqu'à trois dés de Tir à la fois sur jusqu'à trois cibles différentes. Ces tirs peuvent être répartis sur autant de cibles différentes, au choix du joueur, mais doivent tous être lancés en même temps. Un tireur avec un Uzi par exemple, ne pourrait pas tirer un coup, se déplacer, et tirer à nouveau deux coups.

Un Joker ne bénéficie que d'un dé Joker lorsqu'il tire avec une arme ayant une cadence de tir supérieure à 1. Il peut substituer n'importe lequel de ses dés de Tir par ce dernier, s'il le souhaite.

EXEMPLE

Un agent spécial tire avec sa fidèle mitrailleuse (CdT 3) sur deux terroristes. C'est un Joker avec d8 en Tir. Il lance donc 3d8 et 1d6 (le dé Joker). Le joueur décide de placer deux tirs sur le plus proche terroriste (et lance donc 2d8), et un tir sur le plus loin (il lance 1d8). Il lance également son dé Joker (1d6). L'agent touche avec ses deux premiers dés de Tir, mais rate le troisième. Heureusement, le dé Joker touche lui aussi, et remplace le troisième jet de Tir, ce qui lui permet de toucher trois fois.

► **Couverture** : Les attaquants subissent un malus lorsqu'ils essaient d'atteindre une cible à couvert.

- **Couverture légère** : une cible couverte au maximum à moitié impose un malus de -1 aux jets d'attaque contre elle.
- **Couverture moyenne** : la pénalité d'attaque passe à -2 si plus de la moitié de la cible est couverte. C'est la pénalité habituelle pour attaquer les cibles à terre (voir *À terre*, p. 118).
- **Couverture importante** : la pénalité passe à -4 pour les attaques sur des cibles ou seule une petite partie du corps est visible (couché derrière un arbre, derrière un mur, etc.).
- **Couverture presque totale** : attaquer à travers une ouverture étroite, comme une meurtrière, inflige un malus de -6 aux jets d'attaque.

► **Visibilité** : Attaquer une cible faiblement éclairée est plus difficile qu'avec une bonne lumière, et subit les pénalités suivantes :

- **Pénombre** : le crépuscule, un brouillard léger, une nuit de pleine lune, infligent une pénalité de -1 aux jets d'attaque.

► **Obscurité** : une obscurité normale avec quelque éclairage ambiant (lumière des étoiles, lune partielle) inflige un malus de -2, et les cibles ne sont pas visibles au delà de 10 cases.

► **Ténèbres** : il est impossible de distinguer ses cibles dans l'obscurité totale, mais si un personnage sait en gros où une victime se trouve (grâce à des bruits, si la cible est dans un espace confiné, par un éclair / reflet de ses armes), une attaque est possible avec un malus de -4.

► **Tirer en aveugle** : Il peut arriver qu'un personnage souhaite tirer sur une cible dont il n'a aucune idée de la position. Dans ce cas, l'attaquant fait une attaque avec un malus de -4 comme ci-dessus. En cas de succès, la cible peut faire un jet de Discretion pour ignorer l'attaque (elle rate). Ce jet subit un malus de -2 si l'attaque a été réalisée avec une arme ayant une CdT de 3 ou plus.

Dégâts

Après une attaque réussie, que ce soit en corps à corps ou à distance, l'attaquant lance les dés pour connaître les dégâts occasionnés. Les armes à distance font des dégâts fixes, spécifiés dans le chapitre sur l'équipement. La plupart des pistolets, par exemples occasionnent 2d6 de dégâts.

Les armes de corps à corps font des dégâts égaux au dé de Force de l'attaquant, plus un deuxième dé déterminé en fonction de l'arme. Un barbare avec une Force de d12 et une épée longue (d8 de dégâts) lance d12 + d8 de dégâts. Bien que la Force soit utilisée pour déterminer les dégâts de corps à corps, il ne s'agit pas d'un jet de Trait. Les Jokers ne bénéficient pas de leur dé Joker pour les jets de dégâts. Tous les dés jetés pour des dégâts peuvent faire des As, mais vous ne pouvez pas utiliser de Jetons pour relancer.

► **Combat à mains nues** : un combattant sans arme fait des dégâts seulement égaux à son dé de Force.

► **Bonus aux dégâts** : les attaques bien placées ont plus de chance de toucher des parties vitales et donc de faire plus de dégâts. Si votre héros obtient une Relance lors de son attaque (peu importe le nombre de Relances), il ajoute 1d6 à son total de dégâts. Ce dé peut faire des As comme les autres !

Appliquer les dégâts

Les dégâts d'une attaque sont opposés à la Résistance de la victime. Avec un succès, la victime est Secouée. Avec une ou plusieurs Relances, elle est blessée, comme indiquée ci-dessous :

► **Succès** : la victime est Secouée. Si elle était déjà dans un état Secoué, elle subit une blessure et reste Secouée. Pour provoquer une blessure, l'attaque doit être une attaque physique – pas Épreuve de volonté ou autre manœuvre.

► **Relance** : la victime subit une blessure pour chaque relance, et est Secouée (lorsqu'une ou plusieurs blessures sont encaissées, peu importe si la victime était déjà Secouée ou non).

EXEMPLE

Un barbare frappe un ogre ayant une Résistance de 11. L'ami du barbare, un voleur, a déjà provoqué la créature avec un jet de Sarcasme (une Épreuve de volonté, voir p. 125) et l'a Secouée.

Si les dégâts du barbare sont entre 11 et 14, c'est un succès et devrait Secouer l'ogre. Comme il est déjà Secoué, il subit une blessure et reste Secoué.

Si le barbare fait des dégâts de 15 ou plus (une Relance ou plus), il provoque simplement des blessures. L'ogre est déjà Secoué, et comme une blessure a été causée, il n'y a pas d'effet supplémentaire.

Effets des dégâts

Des dégâts peuvent avoir trois effets : Secoué, une ou plusieurs blessures, ou un État critique.

Secoué

Si les dégâts d'une attaque sont un succès (entre 0 et 3 points au dessus de la Résistance de l'adversaire), la cible est Secouée. Les personnages Secoués sont choqués, distraits ou momentanément ébranlés. Ils ne sont pas sonnés ni incapables de réagir, mais suffisamment affectés pour avoir besoin de reprendre leurs esprits.

Lorsque vient le tour de jouer d'un personnage Secoué lors d'un combat, le personnage tente tout d'abord de récupérer ses esprits en faisant un jet d'Âme :

► **Échec** : le personnage reste Secoué. Il ne peut faire que des actions gratuites (voir p. 113)

► **Succès** : le personnage n'est plus Secoué, mais ne peut là encore faire que des actions gratuites.

► **Relance** : le personnage n'est plus Secoué. Il récupère immédiatement et peut agir normalement ce round.

Utiliser un Jeton : un joueur peut également utiliser un Jeton n'importe quand pour annuler un état Secoué. Si c'est pendant son propre tour, il peut agir immédiatement comme s'il avait obtenu une Relance sur son jet d'Âme.

Blessures

Chaque Relance sur le jet de dégâts occasionne une blessure.

Les Extras subissant une blessure sont retirés du jeu. Ils sont morts ou blessés gravement, mais, quoi qu'il en soit, sont hors de combat.

Un Joker peut subir trois blessures avant d'être dans un État critique (ce qui arrive lors de la quatrième blessure, voir ci-dessous).

TABLE DES BLESSURES

2d6 Blessure

2	Entrejambe : si la blessure est permanente, inutile de penser à la reproduction de l'espèce sans une chirurgie miraculeuse ou de la magie puissante.
3-4	Bras : tirez au sort s'il s'agit du bras droit ou du bras gauche. Le bras touché est inutilisable comme avec le handicap Manchot (si le bras de la main directrice est celui qui est affecté, les pénalités de mauvaise main continuent de s'appliquer à l'autre).
5-9	Tripes : votre héros s'est pris un coup entre la hanche et les épaules. Tirez 1d6 :
1-2	Fracture : l'Agilité est réduite d'un dé (minimum d4).
3-4	Contusion : la Vigueur est réduite d'un dé (minimum d4).
5-6	Déchirure : la Force est réduite d'un dé (minimum d4).
10	Jambe : tirez au sort s'il s'agit de la jambe droite ou de la gauche. La jambe touchée est inutilisable. Le héros reçoit le handicap Boiteux (ou Unijambiste si le personnage était déjà boiteux).
11-12	Tête : une grave blessure à la tête. Lancez 1d6 :
1-2	Balafre : le héros reçoit le Handicap Moche.
3-4	Borgne : le héros reçoit le Handicap Borgne (ou Aveugle s'il était déjà Borgne).
5-6	Cerveau touché : l'Intellect est réduit d'un dé (minimum d4).

Malus de blessure : chaque blessure inflige un malus cumulatif de -1 à l'Allure (avec un minimum de 1) et à tous les jets de Trait, jusqu'à un malus maximum de -3 pour trois blessures. Un héros avec deux blessures aurait un malus de -2 à son Allure et à tous ses jets de Trait.

Timing : il peut arriver qu'un personnage prenne des dégâts simultanés lors de la même Carte d'action. Résolvez chaque jet de dégâts séparément et complètement (jets d'encaissement éventuels compris) avant de passer au suivant.

État critique

Un Joker dans un État critique n'est pas nécessairement mort, mais est généralement trop battu, meurtri, ou blessé pour faire quoi que ce soit d'utile. Il est dans l'impossibilité de participer au combat et ne reçoit plus de cartes d'initiative. Les Extras en État critique sont retirés du jeu.

Un Joker est en État critique lorsqu'il subit plus de trois blessures (cumulées ou en un

coup). Il doit alors immédiatement faire un jet de Vigueur :

- **1 ou moins** : le héros est mort.
- **Échec** : lancez 2d6 et consultez la Table des blessures. La blessure est permanente, et le héros est victime d'une hémorragie (voir ci-dessous).
- **Succès** : lancez 2d6 et consultez la Table des blessures. Les effets disparaîtront lorsque toutes les blessures auront été soignées.
- **Relance** : lancez 2d6 et consultez la Table des blessures. Les effets disparaîtront au bout de 24 heures, ou lorsque toutes les blessures auront été soignées.

Hémorragie : au début de chaque round, avant que les Cartes d'action aient été distribuées, le personnage doit faire un jet de Vigueur :

- **Échec** : le personnage meurt d'hémorragie. Dans le cas de dégâts non létaux, il est inconscient pour 1d6 heures.
- **Succès** : le personnage devra refaire un jet le round suivant, ou la minute suivante si ça n'arrive pas durant un combat.

RÉSUMÉ DES EFFETS DES DÉGÂTS

La résolution des dégâts peut paraître un peu obscure lors d'une première lecture et peut amener à se poser de nombreuses questions. Voici une liste de tous les cas possibles, et des effets provoqués :

État de la victime	Elle subit...	Au final, elle est...
En pleine forme	<i>un état Secoué</i>	Secoué
En pleine forme	<i>X blessures</i>	Secoué, avec X blessures
Secoué	<i>un état Secoué</i>	Secoué, avec 1 blessure
Secoué	<i>X blessures</i>	Secoué, avec X blessures
X blessures	<i>un état Secoué</i>	Secoué, avec X blessures
X blessures	<i>Y blessures</i>	Secoué, avec X+Y blessures
Secoué avec X blessures	<i>un état Secoué</i>	Secoué, avec X+1 blessures
Secoué avec X blessures	<i>Y blessures</i>	Secoué, avec X+Y blessures

Un Extra est considéré comme hors de combat dès qu'il subit une blessure. Un Joker passe en État critique dès subit plus de trois blessures.

► **Relance** : l'hémorragie est endiguée, et la vie du personnage n'est plus en danger. Il n'aura plus à faire de jet.

D'autres personnages peuvent tenter de stopper une hémorragie en faisant un jet de Soins. En cas de succès, l'hémorragie est endiguée et plus aucun jet n'est nécessaire. L'utilisation de la Compétence Soins dans ce cas ne fait que stopper le saignement. Pour le traitement des blessures, reportez-vous à la p. 131.

Les jets d'encaissement

Un personnage peut utiliser un Jeton pour faire un jet d'encaissement juste après avoir subi une blessure. Il s'agit d'un jet de Vigueur. Chaque succès et Relance permet de réduire de 1 le nombre de blessures subies lors de l'attaque.

Toutefois, si suite à ce jet, il reste des blessures, le personnage demeure Secoué. Ne prenez pas en compte les modificateurs des blessures que le personnage est *sur le point* de subir lors du jet d'encaissement.

► **Timing** : un personnage ne peut faire qu'un seul jet d'encaissement par attaque. Si un jet permet d'éliminer deux blessures sur trois par exemple, le héros ne peut pas refaire un nouveau jet pour éliminer la troisième blessure (il pourrait cependant utiliser un second Jeton pour *refaire* le jet de Vigueur).

► **Secoué** : un personnage peut dépenser un Jeton pour immédiatement éliminer un état Secoué (et agir si c'était son tour). Ce peut être fait à tout moment, même juste après un jet d'Âme raté pour récupérer.



RÈGLES DE SITUATIONS DE COMBAT

Vous trouverez ci-dessous un ensemble de règles s'appliquant à des situations particulières que vos personnages pourraient rencontrer lors d'un combat.

À terre

Les héros malins se jettent au sol quand les plombs commencent à pleuvoir. Ils se déplacent, tirent, puis se jettent à terre à l'abri d'un couvert avant la fin de leur action, forçant les attaquants à se mettre En attente pour les attaquer. Être À terre procure une Couverture Moyenne contre la plupart des attaques. Les attaques à distance à moins de 3 cases ignore ce modificateur car la cible est tout aussi exposée que si elle se tenait à côté des attaquants.

Un défenseur À terre ciblé par une attaque de corps à corps, sa Parade est réduite de 2 et il subit un malus de -2 à ses jets de Combat. Se lever coûte 2 cases de mouvement.

Armes à distance dans un corps à corps

Aucune arme à distance d'une taille supérieure à celle d'un pistolet ne peut être utilisée pour tirer sur un adversaire adjacent lors d'un corps à corps. Des armes plus grandes peuvent néanmoins être utilisées comme des gourdins. Tirer avec un pistolet en mêlée est possible, mais comme la cible se défend activement, la Difficulté du jet de Tir est égale à la Parade, et non à 4.

Il est donc plus difficile de toucher quelqu'un qui fait tout pour vous empêcher d'utiliser

vosre flingue que quelqu'un à quelques mètres qui n'est pas engagé au corps à corps avec votre personnage.

Armes improvisées

Les héros se trouvent fréquemment dans des situations où ils sont obligés d'utiliser des objets inhabituels à la place d'armes. Torches, vases, chaises, bouteilles, tabourets, outils et tout autre objet commun peut à tout instant se transformer en arme dangereuse. Il peut aussi arriver qu'une arme soit utilisée d'une manière improvisée, comme par exemple utiliser une arme à distance pour parer un coup en mêlée, ou lancer une épée à deux mains.

Lorsqu'une telle situation survient, le personnage subit un malus de -1 à ses jets de Combat ou de Lancer, ainsi qu'un malus de -1 en Parade. Le MJ reste le seul juge sur les effets d'une arme improvisée.

► **Arme improvisée (petite)** : Portée 3 / 6 / 12, Dégâts For + d4, CdT 1, Force min. d4, -1 attaque et Parade

► **Arme improvisée (moyenne)** : Portée 2 / 4 / 8, Dégâts For + d6, CdT 1, Force min. d6, -1 attaque et Parade

► **Arme improvisée (grande)** : Portée 1 / 2 / 4, Dégâts For + d8, CdT 1, Force min. d8, -1 attaque et Parade

Attaque ciblée

Utilisez les modificateurs suivants lorsqu'un personnage souhaite viser une localisation spécifique :

► **Membre (-2)** : une attaque à un membre ne cause pas de dégâts supplémentaires, mais peut ignorer l'armure suivant les cas, ou avoir d'autres effets supplémentaires (voir l'action de Désarmement).

► **Tête ou point vital (-4)** : l'attaquant obtient un bonus de +4 aux dégâts en cas d'attaque réussie dans une zone vitale de la cible. Il est nécessaire que cette dernière ait des par-

ties vitales et que l'attaquant en connaisse la localisation.

► **Petite cible (-4)** : les attaques contre les petites cibles, comme le cœur d'un vampire ou l'écaille brisée de la poitrine d'un dragon se font avec un malus de -4. Les effets d'un succès dépendent de la situation : le vampire pourrait mourir instantanément, le dragon serait privé d'armure, etc. Si le MJ n'a pas d'effet particulier qui lui vient à l'esprit, il peut octroyer un bonus de +4 aux dégâts comme dans le cas d'une attaque à la tête.

► **Cible minuscule (-6)** : des cibles particulièrement minuscule ou étroites, comme la fente des yeux d'un heaume de chevalier, inflige un malus de -6 à l'attaque. Là encore, les effets dépendent de la cible. Dans le cas du chevalier, le coup ignorerait l'armure et octroierait un bonus de +4 aux dégâts à cause du coup à la tête.

Attaque avec la main non directrice

Les personnages sont en général droitiers à moins que le joueur n'en décide autrement. Les actions nécessitant une bonne coordination, comme Combat ou Tir, se font avec un malus de -2 avec la main non directrice.

Attaque rapide

Parfois, il arrive qu'un attaquant doive sacrifier la maîtrise pour s'en remettre à la chance. Une attaque rapide est un enchaînement de coups ou de tirs comptant plus sur le hasard qu'autre chose.

Dans un corps à corps, un guerrier peut faire jusqu'à trois attaques en une seule action. Faites un jet de Combat par attaque, assorti d'un malus de -4 chacun. Les Jokers lancent un dé Joker comme d'habitude.

Les attaques à distance avec une arme semi-automatique ou un revolver peuvent tirer jusqu'à six coups avec chacun un malus de -4. Lancez un dé de Tir par balle tirée, assorti

d'un malus de -4 chacun. Les Jokers lancent là encore leur dé Joker. Avec un revolver, on appelle cette action « double action », et celle-ci requiert l'utilisation des deux mains.

Les deux versions (distance et mêlée) de l'attaque rapide infligent un malus de -2 en Parade.

L'attaque rapide n'est pas cumulable avec d'autres effets qui permettent plusieurs attaques en une seule action (Balayage, Frénésie, Tir automatique, Combat à deux armes), ni avec les options d'attaque Semi-automatique / Double action ou Tir en rafale.

Toutes les attaques sont résolues simultanément, mais l'attaquant peut choisir différentes cibles s'il le souhaite.

Attaque surprise

Parfois, il arrive qu'un attaquant soit en position de prendre totalement sa cible par surprise. Cela arrive en général quand l'attaquant parvient à se glisser à quelques mètres à peine de sa victime, mais d'autres situations sont possibles (un sniper sur un toit à proximité).

Le MJ reste seul juge pour déterminer si une situation donnée peut offrir cet avantage de la surprise. De manière générale, sont concernés les otages lors d'une prise d'otage et les cibles totalement prises au dépourvu. L'attaquant est considéré comme étant En attente, et bénéficie de bonus de +4 à l'attaque et aux dégâts s'il décide de frapper.

Attaque totale

Parfois il arrive qu'un personnage désespéré jette toutes ses forces dans une bataille au détriment de sa propre survie. C'est ce qu'on appelle une Attaque totale, action pouvant s'avérer dévastatrice si elle est utilisée avec discernement. Elle peut aussi s'avérer très rapidement mortelle, même pour un vétéran de nombreuses batailles.

Faire une Attaque totale offre un bonus de +2 aux jets de Combat et de dégâts, mais son score de Parade subit un malus de -2 jusqu'à sa prochaine action. On peut utiliser une Attaque totale sur des Attaques multiples, comme avec les Atouts Frénésie ou Balayage, ou sur une attaque à deux armes.

Attaque pour toucher

Un personnage peut avoir besoin de simplement toucher son adversaire (le plus souvent pour délivrer une attaque magique). Il obtient dans ce cas un bonus de +2 à son jet de Combat.

Attaque de zone

Les grenades, les effets de certains sorts, et toutes les attaques qui affectent une large zone entrent dans cette catégorie. Pour simplifier, la plupart de ces attaques utilisent des gabarits de taille standard : Petit, Moyen et Grand. Vous les trouverez p. 322 et sur notre site Internet.

Pour attaquer avec une arme à zone d'effet, le personnage place le gabarit correspondant à l'endroit où il souhaite, puis fait un jet de Tir ou de Lancer. En cas de succès, l'explosion a lieu à l'endroit désiré. Tout ce qui se trouve sous le gabarit (même partiellement) est affecté par l'effet. Les dégâts sont résolus pour chaque cible de manière indépendante.

En cas d'échec sur le jet, l'explosion n'a pas lieu à l'endroit escompté. Pour calculer la distance de déviation, on lance 1d6 pour un Lancer ou 1d10 pour un Tir, que l'on multiplie par 2 si l'attaque était à Portée Moyenne, et par 3 si elle était à Portée Longue. On obtient le nombre de case de déviation.

On lance ensuite 1d12 pour déterminer la direction de la déviation (comme en lisant sur le cadran d'une montre). Quoi qu'il arrive, il est impossible qu'une attaque dévie plus de la moitié de la distance initiale.

► **Couverture** : les cibles qui sont à terre ou à couvert sont protégées contre les attaques de zones. Dans ce cas, elles reçoivent autant de points d'armure que le malus qu'infligerait leur couverture à une attaque à distance. Un personnage bénéficiant d'une couverture importante, comme réfugié dans une tranchée par exemple, obtiendrait 4 points d'Armure contre une explosion de grenade dont il se trouverait dans l'aire d'effet.

► **Plonger à couvert** : les armes lancées avec une Aire d'effet (comme les grenades), ainsi que l'artillerie, donnent la chance aux cibles potentielles de tenter de s'extraire de la zone dangereuse. Une cible ayant vu le danger peut faire un jet d'Agilité avec un malus de -2 pour bondir hors de la zone d'explosion et échapper aux dégâts. En cas de succès, le personnage est placé juste en dehors du Gabarit, à l'endroit où il le souhaite. Les grenades peuvent également être renvoyées (voir Grenades, p. 87).

Attaquer à plusieurs

Attaquer à plusieurs permet de flanquer, d'exploiter des ouvertures de manière à prendre un avantage sur les cibles en infériorité numérique. Chaque attaquant adjacent au delà du premier ajoute +1 à tous les jets de Combats des attaquants, jusqu'à un maximum de +4. Si trois gardes attaquent un héros solitaire par exemple, ils bénéficieront tous d'un bonus de +2 à tous les jets de Combat.

Casser des trucs

À l'occasion, un personnage peut avoir besoin de casser quelque chose, une arme, une serrure ou une porte... On utilise les valeurs de Résistance ci-dessous pour ce type d'objets. Utilisez ces règles pour des objets solides. Des objets plus gros ou plus complexes (comme des véhicules par exemples), peuvent encais-

ser plusieurs coups (voir règles sur les véhicules).

À peu près tout peut être brisé ou réduit en miettes si l'on dispose du temps nécessaire, aussi ce système ne concerne que les situations où il devient nécessaire de briser quelque chose dans l'urgence, comme dans le feu de l'action (pendant un combat par exemple).

La Parade d'un objet inanimé est 2. Le truc c'est que les Relances sur le jet d'attaque n'apportent pas de dés de dégâts supplémentaires, et que les dés ne font pas d'As ! À la différence d'une personne ou d'un véhicule, une porte ou une serrure n'a pas « d'organes vitaux », et donc ne subit pas plus de dégâts sur un coup précis ou chanceux. Si une attaque ne peut faire assez de dégâts pour détruire un objet, alors elle ne peut pas le détruire, du moins pas rapidement. Ça évite des situations ubuesques où un personnage brise une épée avec une plume sur un jet de Force chanceux.

Si les dégâts sont supérieurs ou égaux à la Résistance de l'objet, ce dernier est brisé, détruit, tordu ou inutilisable. C'est le MJ qui détermine les effets, comme par exemple de savoir si une porte a été brisée permettant de passer à travers un trou ou si elle est sortie de ses gonds.

Voir la section **Obstacles**, p. 125, pour ce qui concerne les attaques à travers des objets.

► **Type des dégâts** : dans le tableau ci-dessous, pour chaque objet est noté le type de dégâts capable d'endommager l'objet en question. Les balles sont considérées comme des armes perforantes, mais les fusils à pompe et de chasse comme des armes contondantes à Portée Courte pour ce qui est de cette table.

Le type de dégâts a une grande importance pour les objets. Une balle pourra certes passer à travers une porte, mais sans endommager réellement sa structure. Seule une masse, une hache ou une arme équivalente seront susceptibles de la briser d'un seul coup.

RÉSISTANCE DES OBJETS

Objet	Résistance	Type de dégâts
Porte	8	Contondant, Tranchant
Porte renforcée	10	Contondant, Tranchant
Serrure	8	Contondant, Perforant
Menottes	12	Contondant, Tranchant, Perforant
Couteau, épée	10	Contondant, Tranchant
Corde	4	Tranchant, Perforant
Petit Bouclier	8	Contondant, Tranchant
Bouclier moyen	10	Contondant, Tranchant
Grand Bouclier	12	Contondant, Tranchant

Combat monté

Les personnages montés, à cheval ou sur toute autre créature étrange et fantastique, ont certains avantages et inconvénients, comme décrit ci-dessous.

Les montures ne reçoivent pas de Cartes d'action. Elles agissent lors de la carte de leur cavalier. Certains animaux sont entraînés spécifiquement pour le combat et sont capables d'attaquer une menace leur faisant front en même temps que leur cavalier attaque. Les animaux non-entraînés n'en sont capables que s'ils n'ont pas de cavalier, et même là, généralement ils ne combattent que s'ils sont acculés.

Combattre : pour combattre monté, un personnage utilise la plus basse de ses Compétences entre Combat et Équitation. Il est indispensable pour un cavalier de savoir monter correctement pour mener sa monture dans une bataille !

Collision : si un personnage monté percute un objet solide (comme un mur), lui et sa monture subissent des dégâts de collision, comme expliqué dans les règles pour véhicules (p. 176)

Galop : un cavalier subit le malus dû à la course (-2) à ses attaques si sa monture est au galop.

Chute : chaque fois qu'un personnage monté est Secoué ou subit une blessure, il doit faire un jet d'Équitation pour rester en selle. En cas d'échec, il tombe. Si la monture est en mouvement, il subit 2d6 points de dégâts, et 1d6 si elle est à l'arrêt.

Tirer sur des cibles montées : les tirs sur des cibles montées utilisent les règles pour les Dommages collatéraux lorsqu'il faut déterminer si la monture a été touchée. Un attaquant peut bien sûr viser le cheval lui-même.

Charge : un cavalier en charge obtient un bonus de +4 à ses dégâts en cas d'attaque réussie. Pour qu'un cavalier soit considéré en charge, il doit avoir déplacé sa monture d'au moins 6 cases en ligne relativement droite en direction de sa cible.

Armes en opposition : une arme avec une Allonge de 1 ou plus peut être mise en opposition pour recevoir une charge. Pour cela, le personnage doit être En attente lorsqu'il est pris pour cible par une charge. Dans ce cas, il peut interrompre la charge, mais chaque combattant bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'Agilité pour chaque point d'Allonge de son arme. Le vainqueur attaque en premier et bénéficie d'un bonus de +4 sur ses dégâts. Le perdant n'obtient aucun bonus.

Monture blessée : lorsqu'une monture est Secouée ou blessée, elle se cabre ou rue. Le cavalier doit réussir un jet d'Équitation pour rester en selle, ou chuter (voir ci-dessus). Les montures non entraînées auront tendance à fuir dans une direction aléatoire dès qu'elles sont Secouées, entraînant leurs cavaliers avec elles.

Combattre à deux armes

Un personnage peut combattre avec une arme dans chaque main s'il le désire. C'est une action multiple comme une autre, infligeant un malus de -2 à chacune des deux actions (à noter que l'Atout Combat à deux armes annule ce malus d'Actions multiples).

À moins que le héros ne soit Ambidextre, il subit un malus supplémentaire de -2 pour sa main non directrice (voir *Attaque avec la main non directrice*). Un héros avec l'Atout Frénésie ajoute son dé supplémentaire à l'attaque de mêlée de son choix.

EXEMPLE

Un guerrier est acculé dans un recoin par une horde de loups enragés. Il a une épée courte dans chaque main, mais n'est pas ambidextre. Il attaque avec les deux, le premier jet avec un malus de -2 (pour une attaque avec deux armes) et le second avec un malus de -4 (pour une attaque avec deux armes et la main non directrice). Il fait deux jets de Combat, chacun avec un dé Joker.

Coup de grâce

Une victime sans défense (ligotée, inconsciente, etc.) peut être achevée d'une Action simple avec n'importe quelle arme létale. C'est une action réussie automatiquement à moins que le MJ n'en décide autrement : la victime pourrait être particulièrement résistante ou bénéficier d'une armure naturelle impressionnante, bénéficier d'une chance providentielle de s'échapper, etc.

Le tueur doit se trouver au contact de sa victime, mais le MJ peut autoriser à l'occasion un coup de grâce délivré par une arme à distance.

Défense

Si la seule action d'un personnage durant un Round consiste à se défendre, il reçoit un bonus de +2 à sa Parade jusqu'à son action suivante. Il peut se déplacer normalement dans le même temps, mais il ne peut ni courir ni faire une autre action.

Défense totale

En plus de l'action de Défense, un personnage peut opter pour une action totalement

défensive. Il fait un jet de Combat avec un bonus de +2 et utilise le résultat à la place de sa Parade jusqu'à son action suivante. C'est un jet de Trait, ce qui inclut le dé Joker, la possibilité de faire des As et d'utiliser des Jetons pour relancer.

À noter que la Parade ne peut pas être réduite par ce jet. Dans le cas d'un jet inférieur, la Parade d'origine est conservée (mais le personnage ne gagne aucun bénéfice de l'action de Défense totale).

Un héros utilisant cette action ne peut pas se déplacer. Toute son attention est fixée sur ses adversaires et les coups qu'il doit parer ou esquiver. Si vous souhaitez déplacer votre personnage dans le même temps, utilisez l'action Défense.

Défenseur désarmé

Si un personnage dispose d'une arme de corps à corps et que son adversaire n'en a pas, ce dernier est considéré comme désarmé. Il ne peut qu'esquiver et éviter les coups, sans la possibilité de parer. Ceux qui l'attaquent bénéficient d'un bonus de +2 à leur jet de Combat. La majorité des animaux et des monstres sont considérés comme armés, eut égard aux armes naturelles dont ils disposent comme leurs griffes et leurs crocs.

Dégâts non létaux

Un personnage peut vouloir rendre son adversaire hors d'état de nuire sans toutefois vouloir le tuer. Il peut alors choisir cette option. Il doit frapper alors avec ses poings ou avec une arme contondante. Les armes tranchantes sont également utilisables mais infligent un malus de -1 aux jets de Combat.

Les dégâts non létaux provoquent des blessures comme d'habitude, mais si cela fait passer un personnage en État critique il est à la place assommé pendant 1d6 heures.

Si ce n'est cette exception, les blessures non létales sont gérées exactement comme des blessures normales. Un Extra est donc plus facile à assommer qu'un Joker, ce qui est intentionnel et devrait correspondre à la majorité des genres où les héros peuvent encaisser plusieurs coups, mais les sbires et autres figurants tombent à la première ou la seconde attaque.

EXEMPLE

Virginia prend un solide coup de gourdin d'un fanatique à la tête. Le sale type a en plus de la chance et inflige 4 blessures à notre héroïne ! Virginia fait un jet de Vigueur et c'est un échec. Puisqu'il s'agissait d'une attaque non destinée à tuer, Virginia est assommée pendant 1d6 heures.

Désarmement

Un personnage peut tenter de désarmer son adversaire, que ce soit avec une attaque de corps-à-corps ou une attaque à distance. En tout premier lieu, il doit réussir à toucher le bras de son adversaire (attaque à -2, voir les *Attaques ciblées*). Le défenseur doit alors faire un jet de Force. S'il fait moins que les dégâts de l'attaque, il lâche son arme. L'attaquant peut choisir d'en faire une attaque non létale avec une arme de corps à corps. Dans le cas d'une arme à distance, une attaque non létale est également possible en visant directement l'arme (en général avec un malus de -4 au lieu de -2) au lieu du membre.

Dommmages collatéraux

Quand un personnage rate un jet de Tir ou de Lancer, il peut parfois être important de savoir si d'autres cibles potentielles ont été touchées. Le MJ ne devrait utiliser cette règle que dans des situations dramatiques, pas pour chaque tir raté dans une bagarre de saloon.

Chaque fois que le dé d'une attaque à distance indique un 1, une cible aléatoire adjacente a été

touchée. Dans le cas d'un tir automatique ou d'un tir de fusil de chasse ou à pompe, un jet de 1 ou 2 indique un résultat identique. Les jets de dégâts sont lancés normalement.

Les chevaux et autres animaux sont des cibles potentielles lorsqu'on tire sur des personnages montés.

Ce système rapide et simple fait qu'il est parfois plus facile de toucher une victime adjacente que la cible originale. Ce n'est certes pas très réaliste, mais la fluidité compense largement cet écueil. Cela rend également les foules plus vulnérables aux tirs à distances et, mieux encore, rajoute un aspect dramatique au fait de tirer dans une mêlée dans laquelle des alliés sont engagés.

Empoignade

Parfois il est plus intéressant d'immobiliser un adversaire plutôt que de le réduire en une bouillie sanguinolente. C'est là que l'empoignade intervient.

Une empoignade est un jet de Combat qui ne cause aucun dégât. Si l'attaquant réussit son attaque, il a empoigné sa cible. S'il a obtenu une Relance, la victime est en outre Secouée.

À partir de là, le défenseur peut tenter de se défaire de l'emprise. Lui et l'attaquant choisissent chacun Force ou Agilité, et font un Jet Opposé. En cas de succès, le défenseur est libre mais ne peut plus agir ce Round. Avec une Relance, il est libre et peut en outre agir normalement. En cas d'échec, il est toujours sous l'emprise de son adversaire. Le défenseur a aussi la possibilité de tenter une autre action que d'essayer de se libérer, mais avec un malus de -4.

Après avoir réussi une empoignade, l'attaquant peut tenter d'infliger des dégâts à sa victime en faisant un jet opposé comme expliqué ci-dessus. En cas de succès, il inflige son dé de Force en dégâts au défenseur (et 1d6 de dégâts supplémentaire en cas de Relance).

Épreuves de volonté

Les Compétences Intimidation et Sarcasme permettent à un personnage d'initier des « Épreuves de volonté ». Lors de combats, ces épreuves ont des effets réels et quantifiables. Des effets plus subjectifs, en particulier lors de situations de roleplay, sont déterminés par le MJ.

Pour initier une Épreuve de volonté, un personnage doit faire un jet opposé contre son adversaire. Le défenseur utilise son Intellect pour résister au Sarcasme, et son Âme pour résister à l'Intimidation.

Le MJ devra vraisemblablement attribuer des bonus ou des malus en fonction de la situation. Brandir un flingue sous le nez de quelqu'un pour lui tirer les vers du nez n'est absolument pas poli, mais devrait définitivement offrir un bonus de +2 à un jet d'Intimidation (sauf si la cible a elle aussi un flingue brandi, bien entendu).

Un succès signifie que l'attaquant aura un bonus de +2 lors de sa prochaine action contre le défenseur au cours de ce combat. Avec une Relance, le défenseur est en outre Secoué.

TABLE DES ÉPREUVES DE VOLONTÉ

Compétence « d'attaque »		Résistance avec...
Sarcasme	vs.	Intellect
Intimidation	vs.	Âme

EXEMPLE

Buck Savage tente d'énervier un cultiste du crocodile en faisant tourner sa machette et en ricanant comme une hyène. Il fait un jet de Sarcasme et bat le jet d'Intellect du fanatique avec une Relance. Son adversaire est Secoué et Buck aura un bonus de +2 à sa prochaine action contre cet adversaire.

Obstacles

Parfois, les personnages disposent de suffisamment de puissance de feu pour atteindre leurs adversaires à travers des obstacles (Voir la section *Casser des trucs* pour ce qui est de détruire des obstacles). Pour attaquer à travers un objet, on détermine d'abord si l'attaque touche. En cas d'échec, on ne dénote aucun effet spécial si ce n'est un petit trou dans l'obstacle.

Si l'attaque aurait touché sans le modificateur de couverture, alors l'obstacle agit comme une armure pour la cible. Dans la table ci-dessous, vous trouverez l'armure des objets qui sont fréquemment utilisés en tant que couverture. Cette armure est directement ajoutée à la Résistance du personnage, en supplément de l'armure qu'il porte dans la localisation touchée. On soustrait la valeur de Pénétration d'Armure de l'arme de l'armure totale et non de *chaque* bonus.

EXEMPLE

Un soldat explose une abomination de l'Axe planquée derrière un mur de pierre (Armure +10) avec un bazooka. Le bazooka ignore 9 points d'armure, donc le mur n'accorde qu'un seul point de protection.

RÉSISTANCE DES OBSTACLES

Armure	Obstacle
+1	Verre, cuir
+2	Verre double-vitrage, bouclier
+3	Mur d'intérieur moderne, plaque de métal, porte de voiture
+4	Porte de chêne, épaisse plaque de métal
+6	Mur de parpaings
+8	Mur de briques
+10	Mur de pierre, verre blindé

Plateforme instable

Un personnage attaquant à distance sur le dos d'un cheval ou d'une autre monture, d'un véhicule en mouvement ou de toute autre « plateforme instable » subit un malus de -2 à son jet de Tir.

Pousser

Parfois, un personnage peut souhaiter pousser un adversaire, dans l'espoir de le défaire de sa position, ou de le faire chuter au sol ou dans un gouffre sans fond.

Pour ce faire, il fait un jet opposé de Force contre sa victime. En cas de succès, il a trois possibilités. Il peut :

- **Repousser** : l'adversaire recule d'une case pour un succès et de 2 cases en cas de Relance sur le jet de Force. Si la victime heurte un mur, cette dernière subit 1d6 de dégâts pour chaque case qu'elle aurait dû parcourir.

- **Repousser au bouclier** : si l'attaquant est équipé d'un bouclier, il peut repousser son adversaire comme ci-dessus, mais occasionne des dégâts égaux à sa Force. Ajoutez +1 pour un petit bouclier, +2 pour un moyen et +3 pour un grand.

- **Faire chuter** : le défenseur tombe au sol.

Course : si l'attaquant a pu courir pendant au moins 3 cases avant de pousser, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet opposé.

Rompre le combat en mêlée

À un moment où à un autre, votre héros décidera inmanquablement que la survie est la partie la plus importante du courage. Dès qu'un personnage tente de se retirer d'un combat de mêlée, tous les adversaires adjacents non Secoués ont droit à une attaque gratuite (mais une seule, Frénésie ou les Atouts similaires ne peuvent pas être utilisés sauf mention explicite du contraire).

Un personnage peut utiliser l'action de Défense (+2 à sa Parade), mais ne pourra

pas faire d'autres actions ce Round à part se déplacer, et subira quand même les attaques gratuites.

EXEMPLE

L'inspecteur Mars est attaqué par trois fanatiques dans un corps à corps mortel. Il décide de s'enfuir courageusement. Chacun des fanatiques a donc le droit à une attaque gratuite. Buck choisit sagement l'action de Défense pour bénéficier du bonus de +2 en Parade le temps qu'ils parviennent à s'enfuir.

Ruses

Les héros utilisent souvent des manœuvres inattendues ou des ruses pour distraire leurs adversaires et les rendre plus vulnérables aux attaques qui vont suivre. Il peut s'agir de sable jeté dans les yeux de l'adversaire, d'un héros qui se jette dans les jambes d'un ennemi, etc. Les ruses ne prennent pas en compte les feintes réalisées en combat, dont la connaissance est déjà prise en compte dans les scores de Combat et de Parade.

Pour réussir une ruse, le personnage doit tout d'abord décrire de façon précise ce qu'il souhaite accomplir. Ensuite il doit réussir un jet opposé d'Agilité ou d'Intellect contre son adversaire. C'est le MJ qui détermine quel Attribut est le plus approprié à la ruse décrite par le personnage.

Si le personnage réussit, l'adversaire est distrait et subit un malus de -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action. En cas de Relance, il est en outre Secoué.

Les pénalités dues aux ruses ne sont pas cumulables.

EXEMPLE

Buck est acculé dans le coin d'une ruelle sombre par une grosse brute. Il décide de tenter la ruse la plus écoulée du monde : il crie « Hé, salut Virginia ! » en gratifiant l'hypothétique personne dans le dos de son

adversaire d'un large sourire. Les deux protagonistes font donc un jet d'Intellect, que Buck remporte avec une Relance. La brute se retourne brusquement, s'attendant à une attaque, et se retrouve Secouée tout en subissant un malus de -2 à la Parade juste à sa prochaine action, juste le temps pour Buck de l'assommer d'un uppercut du droit.

Semi-automatique / Double action

et Tir en rafale

Un personnage muni d'une arme semi-automatique (un Colt 45, une carabine M1 ou même un M16) peut tirer deux coups simultanément. On effectue un simple jet de Tir avec un bonus de +1, et en cas de succès, les dégâts bénéficient également d'un bonus de +1. Une telle manœuvre utilise deux balles.

De nombreuses armes automatiques modernes, comme le M16A2, disposent d'un réglage permettant de passer d'un tir d'une seule balle à un tir en rafale. Passer d'un mode à l'autre est une Action gratuite. Tirer en rafale octroie un bonus de +2 au jet de Tir et aux dégâts, et utilise le triple de munitions.

Tir Automatique

Les armes automatiques (celles ayant une Cadence de Tir supérieure ou égale à 2) tirent bien plus rapidement (et naturellement différemment) que des armes à feu ordinaires.

Pour attaquer avec une arme automatique, lancez un nombre de dés de Tir égal à la CdT de l'arme. Comparez chaque dé séparément à la Difficulté pour savoir s'il touche. Les Jokers lancent de plus un dé Joker (quelque soit le nombre de dés de Tir) mais ne peuvent pas toucher plus de fois que la CdT de l'arme. Si l'arme a une CdT de 3, par exemple, un Joker lance trois dés de Tir plus un dé Joker et utilise les trois meilleurs résultats.

► **Recul** : le tir automatique est typiquement moins précis à cause du recul entre chaque tir. Appliquez un malus de -2 aux jets de Tir en tir automatique.

► **Tir automatique et munitions** : ce système est quelque peu abstrait de sorte qu'on ait pas à lancer un dé pour chaque balle. Cela signifie que chaque dé lancé en tir automatique représente un nombre de munitions égal à la Cadence de Tir de l'arme pour ce qui est du décompte de munitions, même si seule une « balle » peut toucher et causer des dégâts de par ce dé. Lancer 3 dés avec une Thompson (CdT 3), par exemple, consomme 9 balles.

► La plupart des armes automatiques peuvent être réglées pour tirer soit en tir automatique soit en coup par coup (et ignorer le malus de tir automatique de -2), sauf mention contraire dans la description de l'arme.

► **Tir de barrage** : il peut arriver qu'un personnage muni d'une arme automatique souhaite effectuer un tir de barrage sur une zone plutôt que de viser des cibles précises. Dans ce cas, l'attaquant place un Gabarit Moyen sur la zone souhaitée, et fait un unique jet de Tir (quelle que soit la Cadence de Tir de l'arme). On prend en compte les malus de distance, de tir automatique, et tout autre modificateur de circonstance, mais on ignore les modificateurs liés à chaque cible potentielle (comme les couverts par exemple), qui sont gérées différemment.

► Si l'attaque échoue, la rafale est sans effet.

► Si l'attaque est un succès, toutes les cibles potentielles doivent faire un jet d'Âme, en y incluant les modificateurs de couvert dont ils auraient bénéficié sur une attaque de ce type. Ceux qui échouent sont Secoués. Ceux qui tirent un 1 sur le dé d'Âme (sans tenir compte du dé Joker) sont effectivement touchés et subissent les dégâts normaux de l'arme.

- Un tir de barrage utilise un nombre de minutions égal à cinq fois la Cadence de Tir de l'arme. Une arme avec une CdT de 3 par exemple utiliserait 15 balles pour un tir de barrage.

EXEMPLE

Buck et Virginia sont en train de fuir des ruines antiques en prenant place à bord d'un vieux biplan. Un maléfique chaman alligator et ses séides sont sur leurs talons. Virginia se précipite sur la mitrailleuse montée sur l'appareil et tire. Elle fait un Tir de barrage pour ralentir leurs poursuivants.

Elle place un gabarit Moyen à 16 cases (c'est une Portée Moyenne pour la mitrailleuse) et fait son jet de Tir. Elle obtient un 13, -2 pour le tir automatique, -2 pour la plateforme instable (l'avion est en train de rouler pour décoller), et -2 pour la portée moyenne, pour un total de 7. Un succès ! Chacun des fanatiques doit réussir un jet d'Âme ou être Secoué. Ceux qui font un 1 sont touchés !

Tirer dans la mêlée

Il peut arriver que des héros aient besoin de tirer en plein milieu d'un combat au corps à corps. Le problème, c'est que même si les figurines sont immobiles sur le plateau de jeu, en réalité, elles sont perpétuellement en mouvement, attaquant, parant, esquivant de manière non prévisible pour le tireur. C'est pourquoi

tirer au milieu d'une mêlée est pour le moins dangereux. On utilise la règle des Dommages collatéraux lorsque la situation se présente.

Viser

Un personnage qui passe un round complet à viser (sans le moindre mouvement) peut bénéficier d'un bonus de +2 à son prochain jet de Tir ou de Lancer contre la cible qu'il visait (une personne, un véhicule, etc.). Viser plus longtemps n'apporte pas de bonus supplémentaire.



Résumé des options de combat

3

Option	Effet
À terre	Couverture moyenne ; Parade -2 et Combat -2.
Armes à distance dans un corps à corps	Pistolets seulement ; La Difficulté pour toucher est la Parade de l'adversaire.
Armes improvisées	Petite : Portée 3 / 6 / 12, Dégâts For + d4, CdT 1, Force min. d4, -1 attaque et Parade – moyenne : Portée 2 / 4 / 8, Dégâts For + d6, CdT 1, Force min. d6, -1 attaque et Parade – grande : Portée 1 / 2 / 4, Dégâts For + d8, CdT 1, Force min. d8, -1 attaque et Parade
Attaque ciblée	Membre -2 ; Tête -4 ; Petite cible -4 ; Cible minuscule -6.
Attaquer à plusieurs	+1 à l'attaque par combattant supplémentaire ; maximum +4.
Attaque rapide automatique ou un revolver.	3 attaques à -4 ou 6 tirs à -4 avec une arme semi-
Attaque surprise	+4 à l'attaque et aux dégâts.
Attaque totale	Combat +2, Dégâts +2, Parade -2
Attaque pour toucher	Combat +2
Attaque de zone	Les cibles se trouvant sous le gabarit subissent des dégâts. La Couverture compte comme de l'Armure. Les attaques ratées subissent une déviation de 1d6 cases pour les armes lancées, 1d10 pour les armes à projectiles, ×1 pour une Portée Courte, ×2 pour une Portée Moyenne et ×3 pour une Portée Longue.
Casser des trucs	voir la Table Résistance des obstacles. Parade 2. Pas de bonus aux dégâts ou d'As.
Combattre à deux armes	-2 aux attaques, -2 supplémentaire sur la main non-directrice sans l'Atout Ambidextre.
Coup de grâce	Mort instantanée d'une victime sans défense si l'attaque a lieu avec une arme létale.
Couverture	Légère -1 ; Moyenne -2 ; Totale -4
Défense	Parade +2 ; aucune autre action possible
Défense totale	Un jet de Combat remplace la Parade s'il lui est supérieur.
Défenseur désarmé	Combat +2 pour les attaquants armés.
Dégâts non létaux	La victime est assommée dès qu'elle est dans un État critique.
Désarmement	Attaque -2 ; le défenseur doit réussir un jet de Force contre les dégâts subits ou lâcher son arme.

Option	Effet
Dommages collatéraux	Un Tir ou un Lancer de 1 ou moins (2 ou moins pour un fusil de chasse ou à pompe ou en tir automatique) touche une cible adjacente.
Empoignade	Jet de Combat pour agripper son adversaire. Relance = adversaire Secoué ; Le défenseur fait un jet de Force ou d'Agilité pour s'extraire de la prise (toute autre action est à -4). L'attaquant peut faire des jets opposés de Force ou d'Agilité pour faire des dégâts.
Obscurité	Pénombre -1 ; Obscurité -2 ; Ténèbres : les cibles ne sont pas visibles au delà de 10 cases. Une cible détectée peut être attaquée à -4
Obstacles	Si une attaque toucherait sans la couverture d'un obstacle, ce dernier agit comme une Armure.
Plateforme instable	-2 en Tir sur un véhicule ou une monture.
Pousser	Repousser : l'adversaire recule d'une case pour chaque succès et relance obtenu. Repousser au bouclier : comme ci-dessus +For de dégâts, +1 pour un petit bouclier, +2 pour un moyen et +3 pour un grand. Faire chuter : le défenseur tombe au sol.
Rompre le combat	Les adversaires adjacents bénéficient d'une attaque gratuite.
Ruses	Le personnage décrit l'action ; il fait un jet opposé d'Agilité ou d'Intelligence. Succès = Parade -2 pour l'adversaire jusqu'à sa prochaine action. Relance = Parade +2 et Secoué.
Semi-auto / Double action / Tir en rafale	+1 à l'attaque et aux dégâts / +2 à l'attaque et aux dégâts.
Tir Automatique	Voir les règles page 127.
Tir de barrage	Sur un jet de Tir réussi, les cibles prises dans un Gabarit Moyen doivent réussir un jet d'Âme ou être Secouées ; sur un 1, elles sont touchées (dégâts normaux).
Tirer dans la mêlée	Voir Dommages collatéraux.
Viser	+2 en Tir / Lancer si le personnage ne se déplace pas.



GUÉRISON

La Compétence Soins peut être utilisée pour traiter toute blessure vieille de moins d'une heure. Chaque tentative prend 10 minutes.

Un personnage peut tenter de soigner uniquement des blessures récentes. Un autre personnage pourra lui-aussi s'y pencher, mais quel que soit le résultat d'un jet de Soins, le soigneur a fait tout ce qu'il pouvait pour ce personnage et ses blessures.

Un succès annule une blessure, et une Relance une autre. D'autres Relances n'ont pas d'effets.

► **Modificateur** : le nombre de blessures du patient constitue un malus au jet de Soins. Un soigneur lui-même blessé ajoutera les malus dus à ses propres blessures ainsi que les malus liés aux blessures de son patient.

► Soigner nécessite un équipement minimum, comme des bandages et de l'eau raisonnablement pure. Sans cet équipement, le soigneur subit un malus de -2 à son jet.

L'heure d'or : au-delà d'une heure après le moment où les blessures ont été causées, seuls la guérison naturelle et le pouvoir de Grande guérison pourront être d'une quelconque utilité.

Patients dans un État critique : le soigneur doit tout d'abord réussir un premier jet de Soins pour stabiliser l'état du patient, avant de pouvoir tenter un second jet pour éliminer des blessures.

Guérison naturelle

Tous les cinq jours, les personnages blessés ou dans un État critique font un jet de Vigueur. Les Jokers peuvent annuler une blessure (ou l'état d'inconscience) avec un succès, et deux blessures avec une Relance. Un échec critique sur un jet de Guérison naturelle provoque une

NOTES DE CONCEPTION : L'HEURE D'OR

L'heure d'or (*golden hour*) est un concept de médecine d'urgence. La plupart des blessés graves décèdent dans les premières heures. On a donc un taux de survie optimal si la victime se retrouve sur une table d'opération dans l'heure qui suit l'accident. Plus le temps passe, plus les blessures risquent d'être fatales.

Dans *Savage Worlds*, nous étendons le concept aux soins en général. Un médecin s'occupant de blessures dans la première heure a toute les chances d'en réduire les conséquences. Au delà de la similarité avec le monde réel, cette règle fournit un mécanisme propice à l'équilibre du jeu et à l'intensité dramatique. Si les personnages pouvaient recommencer encore et encore leurs jets de soins jusqu'à la réussite, le groupe ne vivrait jamais le stress de se faire salement botter les fesses par les méchants, ni de devoir prendre la terrible décision par la suite de rentrer pour panser ses blessures ou de continuer la mission en dépit de ces dernières.

nouvelle blessure. Si le héros avait déjà trois blessures, il tombe dans l'inconscience. Les Extras sortent de l'inconscience grâce à un succès, et trépassent sur un 1 sur le dé de Vigueur.

Les pénalités dues aux blessures s'appliquent à ces jets, tout comme les modificateurs ci-dessous. Ces modificateurs sont cumulatifs. Par exemple, voyager dans un froid intense avec une blessure inflige une pénalité de -5 au jet de Guérison naturelle.

Une surveillance médicale consiste à avoir une personne possédant la Compétence Soins s'occupant des blessures du blessé, surveillant l'évolution des blessures, changeant ses bandages, lui prodiguant les médicaments disponibles et de manière générale, restant à son écoute.

MODIFICATEURS DE GUÉRISON NATURELLE

Modificateur	Circonstances
-2	Voyage dans des conditions difficiles
-2	Aucune surveillance médicale
-2	Environnement défavorable, comme un froid intense, la chaleur ou une pluie battante
-	Surveillance médicale (avant 1940)
+1	Surveillance médicale (1941 et après)
+2	Surveillance médicale (2010 et au delà)

Suites

Il est souvent important de savoir ce qu'il arrive aux Extras qui sont passés en État critique pendant un combat. Cela crée des choix intéressants pour les joueurs après la bataille car ils doivent décider que faire de leurs compagnons blessés et de leurs prisonniers. Laissent-ils leurs hommes ? Massacrent-ils leurs ennemis ? Ces situations devraient présenter à votre groupe des opportunités de jouer leur personnage, et des défis à leurs plans généraux alors qu'ils doivent gérer des prisonniers ou des blessés capables de marcher.

Après un combat, les joueurs font des jets de Vigueur pour tous leurs alliés blessés (le MJ peut souhaiter tirer les dés pour les méchants). Avec un succès, le personnage est vivant mais en État critique. Avec un échec, il est mort. Avec une Relance, les blessures n'étaient que superficielles et le personnage peut agir normalement.

Blessés capables de marcher : il peut devenir important de savoir lesquels des personnages étant passé par un État critique au cours d'un combat peuvent se déplacer d'eux-mêmes. Chacun doit faire un nouveau jet de Vigueur. Ceux qui réussissent peuvent se mouvoir lentement en boitillant, mais demeurent incapables de combattre ou de participer à une quelconque action utile.

Ceux qui ratent le jet peuvent être déplacés, mais au risque d'aggraver leurs blessures. Ils doivent faire un nouveau jet de Vigueur toutes les heures. En cas d'échec, ils commencent à glisser vers la mort. Ils peuvent être stabilisés grâce à un jet de Soins avec un malus de -2, mais tout mouvement supplémentaire sera sûrement fatal.

Exemple de combat

Les héros sont deux soldats dans l'univers de Weird Wars, au Vietnam : le lieutenant Griffith et le première classe Daniels. Au cours d'une patrouille, ils sont pris à parti par un groupe de cadavres animés. Le MJ passe en phase de combat et distribue les cartes d'action. Il tire un 10 de trèfle pour les zombies. Griffith obtient un valet de pique. Daniels, qui a l'Atout Vif, tire un deux de trèfle. C'est insuffisant par rapport à son Atout, aussi retire-t-il, et obtient un joker !

Première classe Dan' - joker

Dan lance une grenade et pose un Gabarit Moyen sur un groupe de trois zombies. Ils sont à Portée Courte, donc Daniels ne subit pas de malus à son jet de Lancer. Il a une Compétence Lancer à d6, et le joker lui octroie un bonus de +2. Il tire un 6 et fait un As. Il lance à nouveau et obtient un 4, pour un total de $6 + 4 + 2$, soit 12. Il obtient donc deux Relances par rapport à la Difficulté de 4. Les grenades font 3d6 de dégâts, mais avec une relance ou plus, il bénéficie de 1d6 supplémentaire, soit 4d6. Après avoir compté les As et fait le total, il obtient 23 points de dégâts. C'est bien plus que les zombies peuvent encaisser avec leur Résistance de 7, donc chacun d'eux prend une blessure. Comme il s'agit d'Extras, les trois morts-vivants sont transformés en petits amas de chair, et sont hors de combat.

Lieutenant Griffith - valet de pique

Griffith tire en automatique et décide de répartir ses attaques entre les zombies G, F et E. Sa Compétence Tir est à d6, et il est équipé d'un M16. Il ne dispose pas de l'Atout Rock n' Roll, et subit donc un malus de -2. La Difficulté à Portée Courte est de 4, aussi a-t-il besoin d'un 6 pour toucher à cause du malus.



Les deux premiers tirs échouent. Sur le troisième, il obtient un As (6), relance et obtient un autre As ! Il lance le dé une troisième fois et obtient un 4, pour un total de 16, moins le malus de tir automatique, soit 14. C'est une Relance sur le zombi E. Le lieutenant Griffith est un Joker, aussi bénéficie-t-il d'un dé Joker. Ce dernier obtient un total de 7, et il choisit de l'utiliser sur le zombi F.

Griffith lance d'abord les dégâts sur le zombi F. Les dégâts d'un M16 sont de 2d8, et il obtient un total de 9. C'est supérieur à la Résistance du zombi (7), mais il ne s'agit pas d'une Relance. Le mort-vivant est donc Secoué.

Pour ce qui est du zombi E, le Lieutenant lance 2d8, et y ajoute 1d6 pour la Relance obtenue. Il obtient un 2, un 8 et un 6. Le 8 et le 6 sont des As, et il relance donc ces deux dés, qui donnent 2 et 2. Au total, il fait donc 20 points de dégâts (2 + 8 + 6 + 2 + 2). C'est plusieurs Relances par rapport à la Résistance de la créature, dont les divers morceaux sont éparpillés sur le champ de bataille.

Les zombis – 10 de trèfle

C'est le tour des morts-vivants. Le zombi F est Secoué, et fait donc un jet d'Âme, avec un bonus de +2 car c'est un mort-vivant. Il obtient un total de 7, et donc n'est plus Secoué, mais ne peut pas agir durant ce Round. Il peut néanmoins se déplacer, ce qu'il fait en venant au contact de Daniels.

Les zombis D et G eux aussi viennent au contact du première classe Daniels. Le zombi F étant au contact aussi chaque zombi portant une attaque bénéficie d'un bonus de +2 puisqu'ils attaquent à plusieurs (p. 121). Le zombi D rate son coup, mais le G obtient 6, ce qui est supérieur à la Parade de Daniels qui est de 5. Il inflige For + d4 de dégâts avec ses griffes, et a d6 en Force. Il lance donc d6 + d4 et obtient 5. La résistance du première classe est de 5, aussi est-il Secoué.

Round 2

Le MJ mélange le jeu puisqu'un joker a été tiré au round précédent, puis distribue. Griffith récupère un misérable deux de trèfle, les zombis un as de carreau, et Daniels un as de trèfle. Les carreaux passent avant les trèfles, donc les zombis jouent en premier.

Les zombis – as de carreau

Tous les zombis peuvent maintenant attaquer, et comme ils sont 3 à attaquer Daniels, ils bénéficient tous d'un bonus de +2 pour leur attaque à plusieurs. Le zombi D échoue lamentablement avec un 1. Le zombi G obtient un 5 + 2, soit 7, et touche. Il fait des dégâts de For + d4 et obtient 6. Comme Daniels est déjà Secoué, il subit une blessure et reste Secoué.

Le zombi F, lui, a carrément de la chance. Il touche avec une Relance, et fait 15 points de dégâts. Chaque Relance par rapport à la Résistance du soldat lui occasionne une blessure, donc dans ce cas, 2. Il a déjà une blessure, ce qui monte son total à 3. Il était déjà Secoué donc rien ne change sur ce point là.

Première classe Daniels – as de trèfle

Daniels rate son jet d'Âme (avec un malus de -3 à cause de ses blessures), et ne peut pas agir. Il choisit de ne pas se déplacer du tout, pour ne pas subir d'attaques des zombis puisqu'il romprait le combat.

Lieutenant Griffith – 2 de trèfle

Tout repose maintenant sur les épaules du lieutenant. Il fait un tir automatique, avec un dé sur chaque zombi. Il rate le zombi D, mais touche le G avec une Relance. Ce dernier ne résiste pas et s'écroule suite à 13 points de dégâts.

Malheureusement, le tir sur le zombi F a donné un 2 sur le jet. Avec le malus de tir automatique, il obtient donc un 0. La règle



des Dommages collatéraux rentre donc en jeu (p. 124), et le pauvre Daniels est touché. Il reçoit 2d8 de dégâts ! Le lieutenant grimace, lance les dés, et obtient 12 points de dégâts. Daniels a déjà 3 blessures, et en subit une nouvelle. Il s'écroule donc, dans un État critique. Il fait un jet de Vigueur à -3, et obtient un 2. Il subit une Hémorragie et tire sur la Table des blessures (p. 311). Il devra faire un jet de

Vigueur chaque Round à moins que le lieutenant puisse finir les mort-vivants à temps.

Mais le MJ demande à Griffith de faire un test de Terreur, alors qu'il voit son compagnon s'effondrer aux pieds des créatures. Il échoue !

La dernière chose que Daniels verra sera son lieutenant s'enfuir en hurlant dans la nuit.

La guerre, c'est l'enfer.





SAVAGE WORLDS

CHAPITRE QUATRE



RÈGLES DE SITUATION



RÈGLES DE SITUATION

Ce chapitre contient des règles qui s'appliquent à seulement quelques situations, comme la gestion de grands groupes d'alliés, les poursuites, ou encore les divers dangers qui peuvent frapper vos personnages, comme le feu, la noyade ou les radiations.

Si c'est votre première lecture de cet ouvrage, feuillotez les pages qui suivent afin de vous faire une idée de ce qui s'y trouve, et revenez les lire lorsque le besoin se fera sentir.

Alliés : qu'il s'agisse d'une troupe d'hommes d'armes endurcis, d'un équipage de pirates ou de militaires sous le commandement des héros, les alliés sont un aspect important de *Savage Worlds*. Ici, vous trouverez les caractéristiques des alliés les plus courants, la façon de les gérer pendant des combats d'envergure

et, qui sait, de les faire progresser comme les héros peuvent le faire !

Poursuites : dans cette section, nous aborderons les poursuites à tombeau ouvert, de la poursuite entre voitures dans une cité surpeuplée, au combat entre biplans grâce à un système très simple.

Scènes dramatiques : désamorcer une bombe, réussir un rituel compliqué ou pirater un ordinateur sont ce qu'on appelle des scènes dramatiques. Ces règles transforment ce qui pourrait être un simple jet de Compétence en une rencontre tendue et pleine d'excitation.

Terreur : orientez-vous vers cette section lorsque vos héros sont confrontés à des choses qui auraient dû rester enfouies à jamais.

Dangers : dans cette section sont abordés les sujets tels que la fatigue, les bleus et autres bosses, le froid, la maladie, la noyade, le poison, les chutes, le feu, la chaleur, la faim, les radiations, le sommeil et la soif.

Interludes : les livres, les films, et même la vie réelle, fournissent aux héros des possibilités de partager un peu de leur personnalité ou de leur passé avec leurs compagnons. C'est une facette souvent omise dans les jeux de rôle, où la narration est axée sur l'action et le mystère. Les interludes permettent de formaliser quelque peu de courtes discussions entre les personnages, permettant de mettre en valeur un point précis de leurs passés.

Batailles de masse : de nombreux univers *Savage Worlds* mettent en scène des guerres sanglantes et de terribles conflits. Ce système offre aux meneurs de jeu une manière simple et spectaculaire de résoudre simplement une bataille impliquant un nombre quelconque de combattant. Et mieux que ça, les héros pourront se jeter corps et âmes dans la bataille et peut-être faire pencher la balance dans le résultat final.

Règles d'univers : les règles de *Savage Worlds* servent de base à toutes nos campagnes. Les règles spécifiques permettent de différencier les univers entre eux. Vous trouverez des règles pour des combats plus sanglants où les joueurs peuvent utiliser des Jetons, ou encore un système de magie sans Points de pouvoir.

Conflits sociaux : comment gérer un différend de cour, ou comment savoir comment évaluer la réponse d'un roi à qui les héros demandent de l'aide ? Vous trouverez dans cette section un système simple et spectaculaire basé sur la Persuasion, pour déterminer à quel point les héros sont écoutés... ou pas.

Voyage : vous trouverez ici des indications sur les temps de voyage, et la manière de mettre en place des rencontres en chemin.

Véhicules : les batailles entre véhicules des classiques de la fiction post-apocalyptique, des aventures pendant la Seconde Guerre mondiale et autres univers technologiques. Cette section couvre la manière de gérer des véhicules sur table, les attaques entre eux, et ce qu'il se passe quand on en perd le contrôle.





ALLIÉS

Les alliés des personnages jouent un rôle important dans de nombreuses parties de *Savage Worlds*. Il peut s'agir de troupes sous le commandement des héros dans *Weird Wars*, de loyaux serviteurs dans un univers de fantasy ou de combattants pour la liberté dans une rébellion contre l'opresseur.

La gestion de ces alliés dans *Savage Worlds* est simple. Téléchargez la fiche d'allié sur notre site Internet et remplissez les cases.

Personnalité

Vous avez la possibilité d'ajouter un peu de profondeur aux alliés en tirant sur la *Table de*

personnalité. Ajoutez le trait de personnalité sur la fiche d'allié afin que vous et le MJ puissiez prendre rapidement la mesure de ce dernier d'un simple coup d'œil.

D'une manière générale, ces traits de caractère n'ont aucun effet en termes de jeu. Ils sont là pour aider le MJ et les joueurs à interpréter aux mieux chaque allié des personnages. Dans *Weird Wars* par exemple, un joueur d'un jeune lieutenant choisira plus volontiers les soldats avec le trait Observateur pour monter la garde. S'il se trouve obligé de choisir des soldats Paresseux pour la tâche, le MJ pourra décider que l'un d'eux s'endort pendant son tour de garde.

TABLE DE PERSONNALITÉ

d20	Trait de personnalité
1	Jeune
2	Cruel
3	Âgé
4	Joyeux
5	Expérimenté
6	Enthousiaste
7	Paresseux
8	Sournois
9	Brillant
10	Idiot
11	Grossier
12	Agile
13	Observateur
14	Ignorant
15	Mystérieux
16	Créatif
17	Artistique
18	Sans-peur
19	Couard
20	Héroïque

Expérience

Les alliés qui participent à des batailles au côté de leurs héroïques commandants acquièrent eux aussi de l'expérience, mais pas aussi vite que les personnages. Ne comptez pas leurs points d'expérience, tirez simplement au hasard s'ils progressent ou non. À la fin de chaque session de jeu durant laquelle des alliés ont joué un rôle prépondérant (en général en participant à un combat), lancez un d6 pour chaque groupe de troupes identiques. Sur un 5 ou un 6, les survivants obtiennent une Progression qui est résolue comme une Progression normale.

Munitions

Tenir le compte des munitions de tous les alliés peut devenir très vite extrêmement fas-

tidieux. Voici une manière simple de résoudre ce problème tout en lui donnant une dimension dramatique.

Le niveau de munitions d'un groupe de PNJ est soit Très Haut, Haut (niveau normal), Bas ou À court. Vous trouverez une case à cocher pour ces munitions sur les fiches d'alliés.

Après chaque combat, le niveau de munitions baisse d'un niveau (à moins que le MJ ne décide que les alliés n'ont pas réellement puisé dans leurs munitions durant cette scène). En combat, si les alliés obtiennent un 2 lors de l'initiative, le niveau de munitions baisse d'un niveau à la fin du round. De cette manière, vous avez un système introduisant des situations dramatiques et des problèmes logistiques réalistes sans comptes interminables des munitions des PNJ.

Alliés typiques

Voici deux archétypes classiques que vous pouvez utiliser pour vos parties de *Savage Worlds*. N'hésitez pas à ajouter les Compétences et les Atouts que vous jugez nécessaires. Un groupe de rangers par exemple, disposera sûrement de la Compétence Pistage, et des cavaliers Équitation par exemple.

SOLDAT

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d6	d6	d6

Compétences — Combat d6, Discrétion d4, Perception d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

SOLDAT EXPÉRIMENTÉ

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d8	d8

Compétences — Combat d8, Discrétion d6, Perception d8, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

Notes : un soldat expérimenté dispose de deux Atouts de combat en fonction de son profil.





POURSUITES

Les poursuites et même les combats aériens sont rapides, violents et fun avec les règles de *Savage Worlds*, un peu comme les combats entre personnages. Utilisez ce système de déplacement abstrait pour les longues poursuites et les combats aériens, et non pour les combats résolus directement sur table avec des figurines. Notez bien que les termes « conducteur » et « pilote », tout comme les Compétences Conduite et Pilotage sont interchangeables. Dans le cas d'une poursuite à pied, c'est la caractéristique Agilité qui se substitue à ces Compétences.

Mise en place

Pour débiter une poursuite, commencez par déterminer la longueur de la poursuite :

► **Standard** : 5 rounds. C'est la valeur qu'on utilise pour la plupart des poursuites, simulant en général une minute de poursuite par round.

► **Étendue** : 10 rounds. On utilise cette valeur pour des poursuites de longue haleine, chaque round pouvant correspondre à une minute, une heure, voire des jours.

► **Dogfight** : cette poursuite est en fait un combat, mais avec des combattants extrêmement mobiles comme des avions. Elle s'achève lorsqu'un des adversaires se retire ou est abattu.

À la fin du dernier round de poursuite, on considère que les participants poursuivis qui n'ont pas été capturés d'une manière ou d'une autre se sont échappés.

Cartes de poursuite

Inutile de distribuer à chacun une Carte d'action : chaque participant à la poursuite fait un jet de Trait correspondant au type de poursuite :

- ▶ **Agilité** : à pied.
- ▶ **Navigation** : en bateau, hovercraft, sous-marin...
- ▶ **Conduite** : en voiture, bus, camion, tank...
- ▶ **Pilotage** : avion, hélicoptère, vaisseau spatial
- ▶ **Équitation** : animal monté

Les participants tirent ensuite une Carte d'action pour chaque succès et Relance obtenu sur le jet de Trait, et en conservent une, en général la plus haute, qui lui servira de Carte d'action. Cette carte détermine à la fois leur initiative et leur faculté à se sortir des pièges de la poursuite.

Les personnages qui échouent sur leur jet de Trait restent dans la course, mais ne disposent pas de Carte d'action pour le round.

Faire un jet de manœuvre durant un round ne compte pas comme une action.

Avantage : un personnage ayant une plus haute carte que son adversaire est considéré comme ayant l'avantage. C'est un concept abstrait, pouvant signifier que le personnage est devant, derrière ou même côte à côte avec son adversaire. Il a par contre réussi à se positionner dans une situation avantageuse par rapport à ce dernier, et peut même frapper avec son arme (voir *Attaque* ci-dessous).

Vitesse : si un personnage dispose d'un véhicule avec une vitesse maximale (ou une Allure + le dé de Course) supérieure à ses adversaires, il obtient un bonus de +2 à son jet de poursuite. Si sa vitesse maximale est deux fois plus importante que ses adversaires, le bonus passe à +4.

Atouts : les Atouts Vif, Tête froide et Sang-froid ne s'appliquent pas lors des poursuites.

Environnement : si la poursuite se déroule sur un terrain majoritairement difficile, le MJ peut imposer un malus de -2 à tous les jets de Trait des participants.

Montée : dans le cas d'un combat en vol, le pilote de l'engin qui a un meilleur score de Montée que celui de son adversaire bénéficie d'un bonus de +2.

Passagers : ceux qui se trouvent dans un véhicule peuvent décider d'aider le pilote ou le conducteur, si le MJ décide que ça a un sens. Dans ce cas, ils font un jet de Trait coopératif. Ils ne tirent pas de cartes, mais fournissent au pilote le bonus habituel. C'est au meneur de jeu de décider ce qui est possible ou pas : un passager dans une voiture pourra aider à choisir les rues à prendre en s'aidant d'une carte, offrant un éventuel bonus au conducteur, mais il est difficile d'imaginer comment un autre passager pourrait aider lui aussi. Sur un navire, l'équipage peut faire un jet de Navigation de groupe et octroyer un bonus à son capitaine. Un passager souhaitant aider le pilote tout en agissant subira un malus d'action multiple. Les passagers agissent tous lors de la Carte d'action du conducteur.

Attaques

Les attaques ont lieu au moment de la Carte d'action du pilote d'un véhicule, mais étant donné que les distances sont abstraites, la valeur de la Carte d'action définit d'éventuels malus à appliquer aux attaques à distance, et s'il est possible d'attaquer au contact (il y a des poursuites où c'est simplement impossible).

Un personnage doit avoir l'avantage (une Carte d'action égale ou supérieure) sur sa cible pour pouvoir l'attaquer. Un personnage avec une Carte d'action de 7, par exemple peut uniquement attaquer des cibles avec des Cartes d'actions de 7 ou moins. Une cible potentielle avec une Carte d'action supérieure a simplement été bien meilleure dans ses ma-

nœuvres et s'est placée hors de portée pour ce round.

Groupe : les Extras agissent en tant que groupes distincts, lors de leur carte. Divisez le nombre d'attaques du groupe de façon égale entre l'opposition, puis ignorez les attaques contre des adversaires ayant l'avantage. Par exemple, une meute de neuf loups poursuit quatre personnages, aussi chaque personnage subit-il deux attaques. Mais chaque personnage ayant une Carte d'action supérieure à celle des loups ne sera pas inquiété. De cette manière, les personnages ayant une carte basse ne sont pas attaqués par tous les poursuivants lors d'un round de poursuite.

Personnage Secoué : si un conducteur ou un pilote est Secoué, il doit faire un jet de perte de contrôle (voir p. 178). Si le véhicule subit des dommages, considérez qu'il va à la moitié de sa Vitesse maximale (voir p. 98).

Les personnages Secoués au début d'un round font leur jet de Trait avec un malus de -2. Ils tentent de se débarrasser de cette condition à leur Carte d'action comme d'habitude.

Complications

Si la Carte d'action d'un participant à la poursuite est un trèfle, ce dernier doit faire face à une complication, comme indiqué dans la *Table des complications*.

Un personnage ayant réussi un jet de Trait suffisamment haut pour avoir plusieurs cartes peut tout à fait ne pas choisir sa meilleure carte pour éviter une complication.

Après avoir résolu la complication, le personnage peut faire son action normalement – à condition qu'il ait survécu, bien entendu.



EXEMPLE : CHEVALIERS & BRIGANDS

Les héros sont un chevalier et son écuyer à la poursuite de trois bandits à travers les bois. Ils sont à cheval alors que les brigands eux sont à pied.

Les trois malfrats font un jet de groupe d'Agilité (puisque'ils sont à pied) et obtiennent un 5. C'est un succès qui leur donne droit à une carte : un misérable 3 de cœur.

L'écuyer obtient 5 sur son jet d'Équitation, +2 puisque'il est intrinsèquement plus rapide que les brigands, ce qui lui donne 7 : un succès. Il tire une carte, un valet de trèfle. C'est un trèfle, donc une complication, un obstacle mineur d'après la table. Le MJ décide qu'il s'agit de branches basses qu'il lui faut éviter. L'écuyer échoue et subit un niveau de fatigue.

Le chevalier obtient un 13 sur son jet d'Équitation. Il tire trois cartes et conserve la meilleure : un joker. Puisqu'il a l'avantage sur les bandits, avec une telle carte il peut attaquer avec sa lance, et un brigand de moins détroussera les voyageurs sur la route du roi.

EXEMPLE : GUERRIERS DE LA ROUTE

Abel conduit un camion-citerne à travers des terres dévastées par une apocalypse nucléaire. À ses côtés, Big Ben, armé d'un shotgun, alors que Cale se trouve sur une tourelle à l'arrière du véhicule. Dala, elle, suit le camion en moto.

Derrière eux, cinq bikers les poursuivent. Ils font un jet de groupe et obtiennent un 7, ce qui leur donne droit à une carte : un huit de cœur.

Abel fait un jet de Conduite, et obtient lui aussi 7. Big Ben l'aide à naviguer parmi les débris qui encombrant la route, aussi fait-il un jet de Conduite coopératif, avec succès. Abel bénéficie donc d'un bonus de +2, ce qui monte son total à 9 : un succès et une relance. Il tire deux cartes et prend la plus

haute, un 10 de pique. Il se débrouille mieux que les bikers ce round, aussi ces derniers ne peuvent pas l'attaquer.

Cale par contre, dans la tourelle, tire à l'arbalète sur les poursuivants (avec un malus de -4, puisqu'il est à portée longue), et parvient à descendre l'un des bikers qui mord la poussière radioactive.

Dala, sur la moto, fait un jet de Conduite et obtient un 4 de trèfle. C'est un obstacle majeur qui se dresse sur sa route, et elle doit faire un

jet de Conduite à -2. Elle y arrive juste, et parvient à éviter une faille béante dans la route qu'elle a vue au dernier moment.

Les bikers, eux, ont un 8, donc ils peuvent attaquer Dala. Puisqu'ils sont 5 pour 4 cibles potentielles, le MJ divise entre les cibles, et décide que deux d'entre eux sont en position de tir. L'un des tirs échoue mais le second touche et blesse Dala, qui doit faire un nouveau jet de Conduite pour éviter une perte de contrôle de son véhicule.

TABLES DES PORTÉES ET DES COMPLICATIONS

Carte	Portée	Complication
2	Hors de portée. L'ennemi est hors de portée, ou la ligne de mire est bloquée. Aucune attaque n'est possible.	Désastre : le conducteur doit faire un jet de Trait à -4. En cas d'échec, c'est la catastrophe : la voiture a heurté un objet solide à vitesse maximale, le coureur a glissé dans un ravin, le moteur du véhicule explose ou s'arrête. Quoi qu'il en soit, la poursuite est finie pour lui.
3-10	Portée longue (-4)	Obstacle majeur : un objet est dans la trajectoire du véhicule ou du personnage. Le personnage doit faire un jet de Trait à -2 pour l'éviter, ou subir les dégâts appropriés comme s'il était à la moitié de la vitesse maximale, ou un niveau de fatigue de Bleus et bosses (p. 153) s'il est à pied.
Valet, dame	Portée moyenne (-2)	Obstacle mineur : un objet est dans la trajectoire du véhicule ou du personnage. Le personnage doit faire un jet de Trait pour l'éviter, ou subir les dégâts appropriés comme s'il était à la moitié de la vitesse maximale, ou un niveau de fatigue de Bleus et bosses (p. 153) s'il est à pied.
Roi, joker	Portée courte (pas de malus) et les attaques au contact sont possibles.	Distraction : quelque chose bloque la vision ou la ligne de mire du personnage. Il ne peut pas attaquer ce round.



SCÈNES DRAMATIQUES

Les héros sont souvent confrontés à des situations désespérées, comme désamorcer une bombe ou pirater un ordinateur avec une limite de temps, signifiant souvent la mort. Le système qui suit permet de simuler ces événements, et permet au meneur de rajouter un peu de tension à des scènes qui, dans le cas contraire, se résumeraient à un simple jet de Compétence.

Pour commencer, déterminez la Compétence à utiliser : par exemple, on utilisera Connaissance (Explosifs) pour désamorcer une bombe, Connaissance (Occultisme) pour mener à bien un rituel, ou encore Connaissance (Informatique) pour pirater un ordinateur.

Une scène dramatique classique dure cinq « actions », et nécessite autant de succès (voir ci-dessous). Les actions peuvent représenter

des rounds de combat, ou simplement des tentatives. C'est au meneur de jeu de décider en fonction de la situation.

Procédure

Lors de chaque action, le héros tire une Carte d'action (même s'il n'est pas en combat), et agit au moment de cette carte. Les Atouts comme Vif ou Tête froide fonctionnent normalement.

Si le personnage réussit un total de cinq succès avec le Trait sélectionné par le meneur avant que le temps imparti soit écoulé, il a atteint son but. Le mieux est de comptabiliser les succès avec des marqueurs, afin de suivre la progression d'un round à l'autre. Chaque succès ou Relance sur le jet permet de gagner un marqueur.

Si le temps arrive à son terme sans que les cinq succès aient été atteints, la bombe explose, le rituel échoue, l'ordinateur s'éteint ou l'alarme se déclenche. Quoi qu'il en soit, l'action échoue. Le meneur de jeu peut décider qu'il est possible de retenter l'action, mais dans la mesure où il s'agissait d'une scène dramatique, quelque chose de très mauvais a dû se passer suite à l'échec. Quoi qu'il en soit, un nouvel essai devrait nécessiter de repartir de zéro.

Difficulté : la plupart des Scènes dramatiques devraient imposer un malus de -2 aux jets de Trait utilisés, représentant la difficulté de la tâche, les protections intégrées à la bombe pour empêcher sa désactivation, la complexité du rituel ou les programmes de sécurité de l'ordinateur. Il s'agit de Scènes dramatiques, et par définition, il est nécessaire qu'elles soient difficiles.

Jets coopératifs : d'autres personnages peuvent assister le personnage principal avec des jets coopératifs habituels (voir p. 105).

Complications

Si la Carte d'action du personnage est un trèfle, quelque chose se passe mal. Le jet de cette action subit un malus de -2 (en plus des autres modificateurs). En cas d'échec, le pire résultat pour l'action survient : la cible s'échappe, la bombe explose, l'ordinateur implose, etc.

EXEMPLE

Ian « Haxxor » McTavish est en train de pirater l'ordinateur central de haute sécurité dans le QG de la société Genesis. Il tire un 3 de trèfle, et doit donc faire un jet de Connaissance (Informatique) avec un malus de -2. En cas d'échec, le système de sécurité détecte l'intrusion. Dans ce monde de haute technologie rempli de netrunners, le meneur de jeu décide que non seulement la tentative échoue, mais qu'en plus une puissante décharge électrique est envoyée à travers le réseau, provoquant 2d6 de dégâts au malheureux hacker.

EXEMPLE : DÉSAMORCER UNE BOMBE

Les héros font partie d'un groupe antiterroriste tenant à distance des hordes d'attaquants suicidaires alors que John, l'expert en explosifs, tente de désamorcer une tête nucléaire. Le meneur de jeu décide que la Compétence concernée est Connaissance (Explosifs) et que la difficulté de la tâche inflige un malus de -2 aux jets.

Lors du premier round, le reste du groupe tient les terroristes à distance, alors que John s'attelle à la tâche. Il tire un 6 de trèfle : une complication d'entrée ! Le meneur indique à John que la bombe elle-même était piégée. John se concentre sur le problème et demande à un autre membre du groupe possédant la Compétence Connaissance (Explosifs) de l'épauler.

Le compagnon réussit son jet, et octroie un bonus de +2 au jet de John. John obtient un misérable 3, mais utilise un Jeton et obtient un 7, -2 pour la difficulté, et -2 pour la complication, ce qui fait 3. Fort heureusement, l'aide de son compagnon fait remonter le total à 5, ce qui passe juste.

John a encore besoin de quatre succès. Au second round, il tire un joker et s'exclame : « Ah ! je crois que j'ai compris comment c'est foutu. » Il obtient une Relance sur son jet, ce qui lui fait un total de 3 succès.

Durant le troisième round, John tire un 9 de cœur, mais échoue à son jet. Il commence à transpirer.

Quatrième round, John parvient à gagner 1 succès supplémentaire. « Je ne sais pas si je vais y arriver à temps » crie-t-il. Juste après, il est touché par une balle perdue et subit une blessure. En plus il est Secoué !

Lors du cinquième round, les terroristes s'approchent. John obtient un As de carreau, mais échoue à son jet d'Âme pour sortir de l'état Secoué. Il utilise son dernier Jeton

pour agir immédiatement, demande de l'aide à son compagnon, et fait un dernier jet de Connaissance (Explosifs). S'il obtient un succès, la bombe sera désamorcée. Dans le cas contraire, il est temps de commencer une nouvelle campagne.

.....

EXEMPLE : LE RITUEL

Les héros sont cinq investigateurs tentant d'empêcher une créature ancienne et terrifiante de prendre pied dans notre monde. Quatre d'entre eux sont aux prises avec les fanatiques dont ils ont envahi le repaire souterrain. Le cinquième, le professeur Carter, commence à prononcer une incantation magique qui, il pense, fermera le portail et renverra la créature d'où elle vient.

Durant les deux premiers rounds, le confiant professeur obtient 4 succès. Mais lors du troisième, les choses se compliquent. Il tire un malheureux 7 de trèfle. Le meneur décide qu'un soudain jaillissement de tentacules noirs et visqueux à travers le portail change quelque peu la physionomie de la scène.

Le professeur Carter fait un jet avec un malus de -2 et échoue. « Gloire à nos nouveaux maîtres », hurle-t-il avant d'être happé à travers le portail, alors que la créature le franchit, commençant un règne de terreur qui durera mille ans.

.....

Eh oui, toutes les histoires ne finissent pas bien. Le jeu s'appelle *Savage Worlds* après tout, pas *Happy End*.



TERREUR

Certaines créatures, tout comme des scènes horribles, peuvent ébranler la résolution du plus endurci des personnages et le forcer à faire un test de Terreur (un jet d'Âme). Avec un succès, le personnage parvient à maîtriser sa peur. En cas d'échec, les effets dépendent de la nature horrible ou terrifiante de la cause du jet.

► **Peur / nausée** : si la scène est de nature horrible, comme une découverte d'une scène de crime ou d'un secret innommable, le personnage est Secoué et doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être victime de nausées ou d'un traumatisme mental. En cas d'échec, il subit un niveau de fatigue. Sur un 1 sur le dé d'Âme (peu importe le dé Joker) il doit en outre faire un jet sur la Table de Terreur.

► **Terreur** : un événement terrifiant, comme une créature monstrueuse ou un mal inconnu constitue une épreuve bien plus intense et peut

mettre à mal le héros le plus endurci. Les Extras sont généralement Paniqués. Les Jokers doivent faire un jet sur la Table de Terreur en cas d'échec sur le jet d'Âme. Soustrayez au d20 le score de Terreur de la créature (avec une Terreur de -2, tirez 1d20+2 par exemple).

Blasé : après avoir rencontré un type particulier de créature, le personnage ne devrait pas avoir à faire un jet d'Âme à chaque fois qu'il la rencontre à nouveau durant ce scénario. Si, par exemple, un groupe d'aventurier nettoie une tombe obscure de ses zombies, ils ne feront un jet d'Âme que lors de la première rencontre. Le MJ peut demander un nouveau jet en cas d'une rencontre avec des zombies d'un nouveau genre ou d'une situation particulièrement stressante, comme un personnage tombant au fond d'une oubliette pleine de ces morts-vivants.

TABLE DE TERREUR

1d20*	Effet
1-4	Décharge d'adrénaline : le héros réagit instinctivement en combattant sa peur. Il gagne un bonus de +2 aux jets de Traits et de dégâts lors de sa prochaine action.
5-8	Secoué : le personnage est Secoué.
9-12	Paniqué : le personnage panique et se déplace immédiatement de son Allure plus son dé de course. Il est également Secoué.
13-16	Phobie mineure : le personnage gagne le Handicap Phobie (Mineur) en association avec le traumatisme.
17-18	Phobie majeure : le personnage gagne le Handicap Phobie (Majeur) en association avec le traumatisme.
19-20	Marque de la Terreur : le personnage est Secoué et souffre également d'une altération physique au niveau cosmétique : une mèche blanche dans les cheveux, ses yeux clignent constamment, etc. Son Charisme est réduit de 1.
21+	Attaque cardiaque : le héros est tellement terrifié qu'il fait une attaque. Il passe dans un État critique et doit réussir un jet de Vigueur à -2. En cas de succès, il est Secoué et ne peut pas récupérer avant 1d4 rounds. En cas d'échec, il meurt en 2d6 rounds. Un jet de Soins à -4 peut sauver la vie de la victime, mais il reste dans un État critique.

* On soustrait le score de Terreur de la créature à ce jet.



DANGERS

La chaleur, le froid, la faim, la soif ou le manque de sommeil sont capables de mettre à mal le plus endurant des héros, et l'entraîner dans une spirale dangereuse pouvant finir par sa mort s'il ne trouve aucun moyen de récupérer. La noyade, le feu ou les chutes constituent les dangers les plus immédiats, alors que d'autres sont plus insidieux, comme les maladies ou le poison.

Vous trouverez ci-dessous les dangers les plus classiques, avec des détails sur la procédure à suivre lorsqu'un personnage y est confronté, y compris les modificateurs principaux et les moyens de récupérer. Le MJ utilisera ces dangers pour des situations dramatiques. Un court passage dans le blizzard pour aller jusqu'à l'appentis de la ferme ne devrait pas donner lieu à un jet de dé,

mais un voyage au sein des Montagnes de la Terreur, oui. L'intérêt est d'augmenter l'effet dramatique de la situation, et d'inciter les personnages à se concentrer sur des aspects généralement ignorés, comme la recherche d'un abri, l'utilisation de vêtements chauds ou la recherche de nourriture pour leurs montures.

Fatigue

Certains dangers occasionnent des dégâts directs, mais la plupart ne provoquent que de la fatigue, du stress ou des faiblesses qui rendent le personnage moins efficace, et qui peut éventuellement mener jusqu'à la mort.

Un personnage qui est victime de fatigue passe par plusieurs niveaux, avant de finalement succomber ou même mourir. Ces états,

ainsi que les manières de récupérer, sont décrits ci-dessous.

► **Fatigué** : le héros se fatigue rapidement. Tous ses jets de Traits subissent un malus de -1. S'il subit un nouveau niveau de fatigue, il devient Épuisé.

► **Épuisé** : le héros est à bout de souffle et s'écroulera sous peu s'il ne reçoit pas rapidement de l'aide. Il subit un malus de -2 à tous ses jets de Traits. S'il subit un niveau de fatigue, il passe en État critique, à moins que la description du danger ne stipule le contraire.

► **État critique** : le personnage s'effondre, inconscient. Il peut éventuellement être capable de murmurer de façon incohérente, mais il est considéré comme inactif et incapable d'agir. Il ne peut pas effectuer d'action avant d'avoir reçu un traitement approprié à son état.

Récupération : la récupération de la fatigue dépend de ce qui l'a occasionnée. Une malnutrition nécessite de la nourriture, le froid nécessite de la chaleur, etc. Vous trouverez dans les descriptions qui suivent les moyens de récupérer s'ils existent.

Dangers multiples : un personnage n'a qu'un compteur de fatigue. Si un héros n'a pas mangé depuis des jours et devient *Fatigué*, puis qu'il s'engage dans un blizzard mordant, il doit faire un jet de fatigue. Il subit le malus de -1 habituel au jet de Vigueur, mais s'il échoue à son jet, il devient *Épuisé*. Il n'aura pas deux niveaux *Fatigué* différents. Un personnage sans nourriture ni eau dans un environnement de chaleur ou de froid extrême est réellement en grand danger !

Bleus et bosses

Les personnages qui encaissent des blessures mineures mais gênantes, comme être traîné par un cheval, glisser le long d'une pente, ou courir dans les ténèbres dans une

caverne naturelle, peuvent subir de la fatigue à la place de blessures normales.

Le MJ autorisera en général un jet de Vigueur pour éviter les dégâts quand il se trouvera dans une telle situation. En cas d'échec, le personnage subit un niveau de fatigue à cause de ses égratignures et ses contusions. Le MJ peut dans certains cas permettre à des personnages agiles de faire un jet d'Agilité pour éviter ces dégâts. La fatigue obtenue de cette manière peut conduire à un état Épuisé, mais pas à un État critique.

Récupération : un niveau de fatigue issu de Bleus et de Bosses disparaît automatiquement après 24 heures.

Effet d'État critique : aucun, une victime ne peut pas passer dans un État critique à cause de Bleus et de bosses.

EXEMPLE

deux héros s'enfuient en se laissant glisser le long d'une pente pour échapper à des fanatiques du Culte du Crocodile. Le MJ décide qu'ils pourraient se blesser légèrement et souffrir de Bleus et bosses s'ils ne réussissent pas un jet d'Agilité. Le premier le réussit, mais le second échoue, et il subira donc les effets d'un niveau de fatigue pendant 24 heures.

Chaleur

Une chaleur intense, de l'ordre de 40 °C, peut créer des phénomènes d'épuisement intense ou d'insolation, tous deux pouvant s'avérer particulièrement dangereux. Le danger réside dans la déshydratation, aussi les personnages conscients disposant de grandes quantités de boissons ont toutes les chances d'éviter les problèmes à condition de boire abondamment et fréquemment.

Au delà de 40 °C, le MJ doit prendre en compte les quantités d'eau disponible et les fréquences d'hydratation. Si les personnages ont la possibilité de boire au moins 4 litres d'eau par jour, ils finiront peut-être fatigués et avec des coups de soleil, mais ne courront aucun danger.

Si une telle quantité d'eau n'est pas disponible, les personnages doivent faire un jet de Vigueur, avec un malus de -2 s'ils disposent de la moitié de l'eau nécessaire, et de -4 s'ils disposent de moins que ça. En cas d'échec, le personnage subit un niveau de fatigue.

Appliquez également les modificateurs suivants :

- ▶ -1 par tranche de 5 °C au-dessus de 40.
- ▶ +1 si le personnage cesse toute activité physique.
- ▶ +1 s'il parvient à se mettre à l'ombre.

▶ **Récupération** : un personnage qui a la possibilité de boire récupère d'un niveau de fatigue par heure.

Effet d'État critique : un personnage dans un État critique subit les effets d'une insolation, qui peut aller jusqu'à provoquer des dégâts cérébraux. Dans ce cas, le personnage fait un nouveau jet de Vigueur. Si le jet échoue, l'Intellect et la Force du personnage sont réduits d'un niveau de dé de manière permanente (avec un minimum de d4).

Chute

Les dégâts dus à une chute sont de 1d6+1 par tranche de 4 mètres (en arrondissant au supérieur), jusqu'à un maximum de 10d6+10.

Neige : un sol particulièrement meuble, comme une profonde couche de neige, agit comme un matelas. Pour 30 centimètres de neige fraîche, les dégâts sont réduits de 1.

Eau : une chute dans l'eau divise le nombre de dés par deux (arrondi à l'inférieur), et un

jet d'Agilité réussi permet au personnage de plonger parfaitement et de ne prendre aucun dégât, bien qu'il soit automatiquement Secoué s'il plonge de plus de 15 mètres. Un plongeon de plus de 30 mètres nécessite un jet d'Agilité à -2.

Faim

Les humains ont besoin d'ingurgiter environ 500 g de nourriture par 24 h. En cas d'insuffisance, le personnage commence à souffrir de malnutrition.

Le premier jour après le premier repas manqué, le personnage doit faire un jet de Vigueur, avec un malus de -2 s'il dispose de la moitié de la nourriture nécessaire ou moins. En cas d'échec, le personnage subit un niveau de fatigue.

À partir de ce moment, les personnages doivent faire un jet toutes les 12 heures.

Compétence Survie : un jet de Survie réussi permet de récupérer suffisamment de nourriture (et d'eau) pour une personne, et pour cinq de plus dans le cas d'un Relance.

Récupération : 500 g de nourriture décente permet à un personnage de récupérer d'un niveau de fatigue par heure, ou toutes les 12 heures s'il était dans un État critique.

Effet d'État critique : un personnage dans un État critique à cause de la faim meurt dans les 3d6 heures.

Feu

Le feu est l'élément le plus mortel. Même les géants les plus imposants, ignorant les morsures des épées, craignent la morsure cruelle des flammes. Appliquez les dégâts ci-dessous dès qu'un personnage est en contact avec le feu, puis au début de chaque round suivant jusqu'à ce qu'il soit libéré des flammes. Seules les armures ignifugées et intégrales offrent

leur bonus de Résistance lors de l'encaissement des dégâts.

DÉGÂTS DU FEU

Dégâts	Description
+2	Arme enflammée
1d10	Torche
2d10	Feu de camp, lance-flammes
3d10	Lave

Propagation : chaque fois qu'un objet inflammable entre au contact d'une source enflammée, lancez 1d6. Sur un 6, il prend feu. Des objets particulièrement inflammables, comme un épouvantail par exemple, s'embrasent sur 4-6. Des cibles extrêmement inflammables, comme une personne recouverte d'essence, sont transformés en torche sur tout résultat sauf un 1.

Chaque round suivant un embrasement (au début du round), lancez à nouveau 1d6 et appliquez les mêmes résultats. Si le feu « prend à nouveau », il gagne en intensité, et ses dégâts passe à la ligne suivante dans le tableau ci-dessus.

Inhalation de fumée : les feux dans des lieux clos et étroits produisent des fumées mortelles. Pour chaque round passé dans un tel environnement, le personnage doit faire un jet de Vigueur. Il bénéficie d'un bonus de +2 s'il se couvre la bouche et le nez d'un tissu humide. Il peut même ignorer la fumée s'il porte un masque à gaz. En cas d'échec, il subit un niveau de fatigue.

Froid

Progresser des heures sous la neige, ou évoluer dans un vent glacial peuvent déshydrater et épuiser un personnage tout autant qu'un désert brûlant. Pour chaque période de 4 heures passées sous une température de 0 °C, un per-

sonnage doit faire un jet de Vigueur. Un échec provoque un niveau de fatigue. On rajoute un malus de -1 par 10 °C en dessous de 0, avec un malus maximum de -3.

Le jet suppose que le personnage est correctement équipé. Si ce n'est pas le cas, il subit un malus de -2 au jet de Vigueur. De l'équipement spécialisé moderne octroie un bonus de +2, et +4 pour de l'équipement avancé (combinaison polaire) voire plus en fonction de l'univers.

Récupération : de la chaleur et un abri permettent de récupérer d'un niveau de fatigue en 30 minutes.

Effet d'État critique : un jet de Vigueur par heure. En cas d'échec, le personnage meurt.

Irradiation

Lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement radioactif, il doit faire un jet de Vigueur pour chaque heure passée dans une zone faiblement irradiée, et toutes les minutes si le degré de radiation est important. Chaque échec provoque un niveau de fatigue.

Récupération : la fatigue provoquée par les radiations disparaît à la vitesse de 1 niveau par période de 24 heures, ou de 12 heures si la victime peut bénéficier d'une procédure de décontamination.

Effet d'État critique : le personnage est irradié, ce qui correspond à une maladie chronique, longue et lourdement débilitante.

Maladies

Sous cette appellation on regroupe toutes les maladies, du rhume chronique à l'affection foudroyante provoquant la mort après quelques minutes de spasmes. Les règles restent génériques dans leur approche. Si vous voulez simuler une maladie bien précise, n'hésitez pas à faire quelques ajustements pour refléter les symptômes réels.

Récupération : à moins que la description de la maladie ne spécifie le contraire, seul un traitement approprié ou de la magie peuvent apporter une guérison. Si un traitement approprié est disponible, les symptômes de la victime disparaissent en 2d6 jours moins la moitié de son dé de Vigueur, avec un minimum d'un jour. Sans traitement, les docteurs ne pourront faire qu'améliorer le confort du malade, sans réel effet sur son rétablissement. Pour ce qui est des soins magiques, voir p. 202.

Effet d'État critique : en général la mort, à moins que la description ne spécifie le contraire.

Attraper une maladie

Il existe plusieurs modes de transmissions pour les maladies infectieuses :

► **Voie aérienne** : l'agent pathogène se trouve dans l'air. Si un personnage en est conscient, il peut retenir sa respiration durant un nombre de Rounds égal à la moitié de son dé de Vigueur plus 2, ou la moitié s'il n'était pas préparé. Au-delà, il ne peut plus retenir sa respiration et s'expose à la maladie. Si la victime est surprise par le vecteur de la maladie, elle doit réussir un jet d'Intellect pour réussir à retenir sa respiration à temps.

► **Contact** : la victime doit faire un jet de Vigueur dès qu'elle touche ou est touchée par le vecteur de la maladie. En cas de succès, la maladie ne l'aura pas contaminé. En cas d'échec, les effets s'appliquent immédiatement.

► **Injection** : la maladie doit entrer dans le sang, le plus fréquemment par une morsure ou une piqûre d'insecte ou d'un autre animal. Dans ce cas, si la victime est Secouée ou blessée par une telle attaque, elle doit faire un jet de Vigueur, sous peine de contracter la maladie. En cas de succès, il n'est pas contaminé.

Types de maladies

► **Chronique, longue, lourdement débilite** : ces maladies sont cause d'irritations et d'épuisement constants. La lèpre, la tuberculose, ou ce genre de maladies tombent dans cette catégorie. Les victimes ont de fréquents spasmes, une toux douloureuse et persistante, et sont en permanence Épuisées. Subir un niveau de fatigue supplémentaire ne signifie pas la mort. Au début de chaque session de jeu, un personnage atteint par une telle maladie doit faire un jet de Vigueur. S'il fait 1 ou moins, il mourra durant la partie. Le MJ est encouragé à laisser partir le héros avec panache, mais quoi qu'il arrive, il passera l'arme à gauche avant la fin de la session.

► **Chronique, longue, faiblement débilite** : comme les maladies ci-dessus, si ce n'est que le héros est Fatigué en permanence, et non Épuisé. Les maladies comme la malaria, les maladies provoquées par le toucher de certains mort-vivants dans des univers fantastiques, ou simplement vivre au jour le jour dans un environnement légèrement toxique sont des exemples de ce type de maladie.

► **Courte, débilitante** : ces maladies sont extrêmement rares dans le monde réel, mais sont tout à fait appropriées à des univers de *fantasy* ou de science-fiction. Elles sont typiquement transmises par l'air ou par le sang. Une victime qui échoue son jet de Vigueur subit un niveau de fatigue, et est Secouée alors qu'elle commence à tousser de manière incontrôlée. Lorsqu'il est sorti de l'état Secoué, le malade peut agir normalement, mais conserve son niveau de fatigue (et également la maladie) durant 2d6 jours, le temps de guérir.

► **Courte, mortelle** : encore plus rares, ces maladies peuvent tuer en quelques secondes. Traitez ces maladies exactement comme un poison mortel (voir **Poison**). Si un personnage survit, il subit la fatigue liée au poison, et la maladie disparaît en 2d6 heures.

Noyade

L'eau est un danger mortel pour ceux qui n'y sont pas préparés. Dans le cas d'une immersion, voici quelques situations impliquant un jet de Natation, chaque échec ajoutant un niveau de fatigue :

► Un personnage avec au moins d4 en Natation n'a pas besoin de faire de jet dans une eau calme.

► Dans une eau agitée, un personnage doit faire un jet de Natation toutes les minutes.

► Dans des rapides, un héros est ballotté par les courants, et doit faire un jet de Natation tous les Rounds.

► Un héros forcé de rester dans l'eau de longues périodes de temps sans l'aide d'un flotteur doit faire un jeu de Natation toutes les heures.

Modificateurs : le jet de Natation subit un malus de -2 si le héros tient quelque chose (y compris un autre personnage). Un gilet de survie, par contre, octroie un bonus de +2.

Récupération : dès qu'un personnage se retrouve hors de l'eau, il récupère d'un niveau de fatigue toutes les 5 minutes.

Effet d'État critique : un personnage dans un État critique meurt en un nombre de Rounds égal à la moitié de sa Vigueur. Si le mourant peut être récupéré avant 5 minutes après sa perte connaissance, il peut être ramené à la vie grâce à un jet de Soins avec un malus de -4.

Poison

Les poisons peuvent être administrés sous diverses formes : en cas d'ingestion, les effets s'appliquent immédiatement. Si une victime est Secouée ou blessée par une arme recouverte de poison, ou victime d'une morsure empoisonnée, elle doit faire un jet de Vigueur, assorti d'un éventuel malus lié à la toxine, et appliquer les effets de la table ci-dessous.

Le MJ doit estimer la catégorie appropriée pour chaque poison. La plupart des animaux du monde réel dispose de venin, certains rares animaux disposant d'un poison de type mortel. Les goules disposent d'un poison paralysant, et des espions peuvent utiliser un poison faisant sombrer dans l'inconscience.

Les personnages qui sont paralysés ou tombent inconscients sont considérés comme étant dans un État critique en attendant que l'effet passe.

Traitement : si un poison peut être traité (certains n'ont aucun traitement), il faut réussir un jet de Soins avec le malus du poison. En cas de succès, la vie de la victime est sauvée, et les effets du poison s'estompent rapidement.

Récupération : les états Fatigué et Épuisé résultant d'un empoisonnement disparaissent après 24 heures.

Effet d'État critique : voir la table ci-dessous

EFFET DES POISONS

Type	Échec	Succès	Relance
Mortel	Mort en 2d6 rounds	1 blessure + Épuisé	Épuisé
Venin	Mort en 2d6 minutes	1 blessure + Épuisé	Épuisé
Paralysie	Paralysie pendant 2d6 minutes	Paralysie pendant 2d6 Rounds	Fatigué
Inconscience	Inconscience pendant 2d6 heures	Inconscience pendant 2d6 minutes	Fatigué

Soif

Les humains ont besoin de boire environ deux litres d'eau par jour, et le double dans un environnement aride (un désert) ou particulièrement humide et chaud (une jungle). En cas d'insuffisance, le personnage commence à souffrir de déshydratation.

Après un jour sans eau en quantité suffisante, le personnage doit faire un jet de Vigueur, avec un malus de -2 s'il dispose de moins de la moitié de l'eau nécessaire. En cas d'échec, le personnage subit un niveau de fatigue.

À partir de ce moment, les personnages doivent faire un jet toutes les 6 heures.

Compétence Survie : un jet de Survie réussi permet de récupérer suffisamment d'eau (et de nourriture) pour une personne, et pour cinq de plus dans le cas d'un Relance.

Récupération : deux litres d'eau permettent à un personnage de récupérer d'un niveau de fatigue par heure.

Effet d'État critique : un personnage dans un État critique à cause de la soif meurt dans les 2d6 heures.

Sommeil

La majorité des personnes ont besoin au minimum de 6 heures de sommeil toutes les 24 heures. Ceux qui se passent de repos ne seront pas au mieux. Après un jour sans sommeil, un personnage doit faire un jet de Vigueur à -2 toutes les 12 heures (le malus est cumulatif, avec un maximum de -6). En grande quantité, des excitants comme le café ou certains sodas offrent un bonus de +2.

Récupération : quatre heures de sommeil permettent de récupérer d'un niveau de fatigue.

Effet d'État critique : un personnage ne peut mourir du manque de sommeil. Il s'effondrera de fatigue, inconscient pour 4d10 heures.





INTERLUDES

Dans la plupart des histoires épiques, les personnages s'embarquent de temps en temps dans des petites discussions qui laissent entrevoir un peu de leur personnalité ou un détail de leur passé. Ces interludes sont rares dans les jeux de rôle, où l'accent est mis sur l'action et la rencontre suivante.

Le système ci-dessous formalise ces petites scènes, et récompense les joueurs pour leur roleplay tout en donnant de la profondeur à leurs personnages.

Mener un interlude

Le meneur de jeu devrait mener ce genre de scènes lorsque l'action se tasse un peu, comme durant les phases de récupération ou de guérison, pendant les voyages ou les phases de recherche.

Pour commencer, choisissez un joueur et faites lui tirer une carte. La couleur de la carte sert à déterminer la nature de l'intervention. Le personnage doit alors raconter une petite histoire de son passé. Elle doit prendre quelques minutes au maximum, et devrait permettre l'intervention d'autres personnages dans la discussion.

Récompense : après avoir raconté son histoire, le joueur gagne un Jeton ou une Carte d'aventure, au choix.

Table d'interludes

► **Trèfle – tragédie :** décrivez une histoire tragique ou un malheur arrivé dans le passé de votre héros. Dans la mesure du possible, tentez de mettre en avant l'un de vos Han-

dicaps. Si le personnage a un terrible secret, évoquez-le à mots cachés, donnez de vagues indices, afin que le groupe puisse avoir un aperçu du côté sombre de votre personnage.

► **Pique – victoire** : parlez d'une grande victoire ou d'un triomphe personnel de votre passé. Comment le personnage l'a-t-il vécu ? Quelle fut la récompense ?

► **Cœur – amour** : parlez avec passion du plus grand amour de votre personnage – amour perdu, trouvé, ou attendant éploré le retour de votre héros. Quel est son nom ? Où habite-t-il ? Pourquoi ne voyage-t-il pas avec le personnage ?

► **Carreau – désir** : racontez un désir fort de votre personnage. Il peut s'agir d'un désir matériel, de reconnaissance, un but politique, ou même simplement des rêves de voyage vers une destination mythique.

..... EXEMPLE : MARS – À LA CROISÉE DES CHEMINS

Le Colonel Green, de la 24^e unité des Highlanders martiens, son guide Sanjay du clan Gurhas, Lady Emily et le célèbre chasseur Sir John Hobbsworth ont entrepris la traversée du grand désert martien. Ils sont confrontés à des tempêtes, une canicule de tous les instants la journée, et un froid mordant la nuit.

Le meneur de jeu décide qu'il est temps de proposer des interludes après chaque rencontre en journée.

Le Colonel Green passe en premier et tire un 9 de pique. Il décrit avec passion sa campagne contre les martiens sauvages à Zimkangaroon, et la bataille épique qui s'y est déroulée. « C'est comme ça que je suis

devenu boiteux », conclut-il en désignant sa jambe.

Un peu plus tard, après une terrible tempête, Lady Emily tire un 2 de cœur. « Je suis prête à tout endurer, » commence-t-elle, « si seulement je pouvais trouver le moindre indice sur ce qui est arrivé à mon Nathaniel bien aimé. On a perdu sa trace dans les montagnes où nous nous dirigeons actuellement. » Elle continue en évoquant leur rencontre, leur voyage vers Mars, et leur nouvelle vie de colon, loin du crime et de la corruption de New York.

Le lendemain, le groupe est victime d'une embuscade de la part de maraudeurs martiens. Après avoir monté le camp, vient le tour de Sanjay : il tire un valet de carreau. « Vous voyez ce sabre ? C'est un piètre remplaçant pour mon kukri, celui qu'on m'avait remis il y a 10 ans quand j'ai rejoint le régiment... » Sanjay enchaîne en décrivant son entraînement, et quelques-unes des terribles batailles qu'il a livrées avec le 6^e régiment Gurkha, avant de s'engager comme volontaire pour la planète rouge.

Sir John Hobbsworth vient ensuite et tire un as de trèfle. « J'ai chassé tous les animaux vivant sur Terre. Maintenant je suis sur Mars pour mater le plus terrible prédateur de tous les mondes connus : le crask. Je tuerai cette bête et accrocherai sa tête au-dessus de ma cheminée. Et rien ne m'arrêtera ! » Hobbsworth avoue alors à demi-mots qu'il espère secrètement que la créature le tuera en même temps qu'il en viendra à bout, révélant ainsi à la fois ses Handicaps Rien à perdre et sa Maladie chronique en phase terminale.

.....





COMBATS DE MASSE

Les univers *Savage Worlds* sont bien souvent des mondes violents où les guerres d'envergures sont une réalité. Avec le système qui suit, vous pourrez aisément simuler une bataille opposant une petite armée défendant un fortin contre une horde de morts-vivants, ou encore une bataille rangée entre des divisions entières de fantassins. C'est un système abstrait, mais il permet aux héros d'intervenir au-delà de simples jets de dé dans l'issue des combats.

Mise en place

Pour commencer, distribuez 10 marqueurs à l'armée la plus importante. Ensuite, donnez à l'armée adverse un nombre de marqueurs proportionnellement au nombre de troupes qui la constitue (en arrondissant au

supérieur). Par exemple, si l'armée la plus important comporte 10 000 hommes et l'armée adverse 7 000 hommes, la première aura 10 Jetons et la seconde 7.

Si vous souhaitez simplifier, vous pouvez évaluer grossièrement les valeurs comparées des différentes unités. Peut-être qu'un cavalier, dans une armée médiévale, est équivalent à deux archers ou trois paysans. Durant la seconde Guerre mondiale, un tank Sherman est équivalent à une escouade de 10 fantassins ou deux équipes de bazookas.

Connaissance (Batailles)

Lorsque les forces en présence ont été déterminées, les deux camps font un jet opposé de Connaissance (Batailles), avec les modificateurs suivants :

MODIFICATEURS DE BATAILLE

Modificateur	Circonstance
+1	l'armée avec le plus grand nombre de marqueurs obtient un bonus de +1 pour chaque marqueur en plus lors de ce round.

Artillerie et support aérien

+1	Légère
+2	Moyenne
+3	Lourde

Terrain

-1	l'ennemi a un léger avantage (collines vallonnées, trous).
-2	l'ennemi a un avantage mineur (collines escarpées, fortifications, tranchées).
-3	l'ennemi a un avantage majeur (falaises, château-fort).

Plan de bataille (à la discrétion du MJ – à déterminer chaque round)

+/-?	l'armée obtient un malus ou un bonus en fonction des décisions tactiques faites par son commandant pour ce round de bataille : déclencher une attaque de flanc grâce à des troupes dissimulées, dépêcher des troupes de réserve sur un front affaibli, etc.

Pertes : chaque succès et Relance fait perdre un marqueur à l'autre camp. Les pertes sont réparties équitablement entre les différentes unités de l'armée.

Moral : à chaque round de bataille ou une armée perd un marqueur, son commandant

doit faire un jet de moral pour ses troupes. C'est un jet d'Âme, modifié par les circonstances de la table ci-dessous :

Avec un succès, l'armée continue le combat. En cas d'échec, l'armée est défaite mais opère une retraite ordonnée. Dans ce cas, faites un dernier jet de Connaissance (Batailles) et le combat s'achève (un commandant peut volontairement choisir cette option). Sur un résultat de 1 ou moins, c'est une déroute, et la bataille s'achève immédiatement.

MODIFICATEURS DE MORAL

Modificateur	Situation
-1	pour chaque marqueur perdu depuis le début de la bataille.
+2	l'armée est majoritairement composée de mort-vivants (75 % ou plus) ou autre robots sans peur.
+2	l'armée se trouve à l'abri d'une fortification majeure, comme une forteresse.
+2	l'armée ne peut faire retraite.

Personnages dans les combats de masse

Les héros de votre campagne ne resteront vraisemblablement pas assis les bras croisés si une bataille fait rage autour d'eux. Les guerriers chargeront les hordes ennemies et les magiciens déchaîneront des boules de feu sur le champ de bataille.

Ceux qui souhaitent s'investir dans le combat peuvent modifier grandement le cours de ce dernier. Chaque personnage participant fait un jet de Combat, Tir ou Compétence d'Arcanes (au choix) chaque round, et consul-

tez les résultats dans la table des résultats pour les personnages.

Modificateurs : ajoutez ou soustrayez le nombre de marqueurs de différence entre leur camp et leurs ennemis (si l'armée ennemi dispose de 8 marqueurs, et que leur propre camp en a 5, les personnages font leur jet avec un malus de -3).

Les personnages bénéficient également d'un bonus de +1 pour chaque Rang au-dessus du Rang Novice, afin de refléter leurs capacités.

RÉSULTATS POUR LES PERSONNAGES

► **Échec :** le héros est mis à mal par des troupes supérieures en nombre et un manque de chance. Il subit 4d6 de dégâts.

► **Succès :** le héros combat avec talent. Son camp bénéficie d'un bonus de +1 au jet de Bataille, mais lui subit 3d6 de dégâts.

► **Relance :** le héros sème la terreur dans les rangs ennemis, tuant certains leaders ou prenant des positions importantes. Il subit 2d6 de dégâts, mais ajoute +2 au jet de Bataille de son camp.

► **Deux Relances :** le héros se couvre de gloire. Des dizaines d'ennemis tombent sous ses coups et ses alliés sont inspirés par ses actions. Il octroie un bonus de +2 au jet de Bataille de son camp, et émerge du combat sans blessures.

Munitions : chaque round où un personnage utilise la Compétence Tir ou une Compétence d'Arcanes, il dépense un certain nombre de ses munitions ou de ses Points de pouvoir. Les manipulateurs d'Arcanes utilisent 2d6 Points de pouvoir par round de bataille, alors que ceux munis d'armes de jets utilisent 3d6 projectiles (voire le triple s'il s'agit d'arme permettant de tirer en rafale ou en mode automatique). Si un héros se retrouve à cours de munitions ou de Points de pouvoir, il n'a plus qu'à changer de tactique.

Après la bataille

Après la déroute ou la retraite d'une armée, ou qu'une armée n'a plus de marqueurs, la bataille s'achève et il est temps de connaître les pertes réelles. Certaines troupes perdues peuvent survivre à la bataille alors qu'elles se regroupent ou bénéficient de soins.

Lancez 1d6 pour chaque marqueur perdu lors de la bataille. Le vainqueur récupère un marqueur perdu sur un jet de 4-6, et le perdant sur un jet de 5-6. Une armée mise en déroute ne récupère un marqueur que sur un jet de 6.

Lorsque les deux camps ont déterminé quels étaient les marqueurs réellement perdus, on déduit les pertes des forces initiales. L'armée qui disposait du plus grand nombre multiplie le nombre de marqueurs perdus par 10 % pour calculer ses pertes. Par exemple, une armée ayant perdu 4 marqueurs aura subi 40 % de pertes. Pour l'autre camp, on calcule le pourcentage en fonction du nombre de marqueurs initiaux. Si une armée avait commencé la bataille avec 8 marqueurs et qu'il ne lui en reste plus que 2 à la fin, elle aura perdu 75 % de ses forces.

Lorsque les pourcentages sont déterminés, appliquez les pertes entre les unités différentes de manière égalitaire.

EXEMPLE : L'INVASION DE LA TERRE

L'empire Gorram, des insectoïdes extraterrestres, mène un assaut planétaire massif contre la planète Terre. Ils disposent de 10 marqueurs, représentant leur impressionnante armada d'invasion et leurs robots massifs. La Terre dispose de toutes les armées réunies des différents pays. Compte tenu de la supériorité technologique des Gorrams, le MJ décide d'octroyer 8 marqueurs à la Force de Défense Terrienne (FDT).

Les deux forces bénéficient d'un lourd soutien aérien (+3 aux jets), mais d'aucun avantage de terrain puisqu'il s'agit d'une guerre à l'échelle de la planète.

L'empire Gorram fait un jet de Connaissance (Batailles) et obtient un 13. Les personnages sont embarqués dans des chasseurs stratosphériques pour filer un coup de main. Au final, ils subissent quelques dégâts, mais octroient un bonus de +3 à leur camp. Le jet de Connaissance (Batailles) de la FDT est de 17. La terre gagne de 4, et détruit 2 marqueurs des envahisseurs, soit 20 % de leurs forces.

Le meneur de jeu décrit les premières heures de l'invasion, avec une défense héroïque des forces militaires terriennes. Les maléfiques insectoïdes subissent de lourdes pertes, mais la bataille est loin d'être gagnée...

.....





RÈGLES D'UNIVERS

Il existe de nombreux univers *Savage Worlds*, allant de sombres et mortelles histoires d'investigateurs à d'épiques histoires fantastiques en passant par des enquêtes policières tordues. Quoi qu'il en soit, l'ambiance de ces univers doit être différente, même si les règles de base s'appliquent toujours, les options qui suivent vous permettront d'adapter le ressenti que les joueurs auront sur l'univers.

Aventures épiques

Les personnages peuvent utiliser un Jeton pour bénéficier de l'effet d'un Atout de combat lors d'une action. Ils doivent avoir le rang et les Atouts nécessaires pour l'Atout choisi, mais peuvent ignorer les prérequis liés aux Traits. Il

est possible d'utiliser plusieurs Jetons à la fois, pour bénéficier de plusieurs Atouts, ou encore pour obtenir des Atouts servant de prérequis à un autre.

Dégâts handicapants

Cette règle est très adaptée aux univers réalistes, impliquant des investigateurs dans des enquêtes occultes ou des campagnes militaires. Elle peut s'avérer dévastatrice aussi utilisez-la avec sagesse.

Les blessures fonctionnent normalement pour les Extras.

Pour les Jokers, en revanche, les blessures sont traitées un peu différemment. Le seuil d'État critique est toujours fixé à plus de trois

blessures. Par contre, chaque coup occasionnant une ou plusieurs blessures nécessite de tirer immédiatement sur la Table des blessures.

Les effets encourus sont immédiats, et disparaissent lorsque la blessure est soignée. Les blessures résultant d'un État critique sont temporaires ou permanentes, comme dans les règles normales.

Un personnage Secoué qui subit un nouvel état Secoué subit une blessure comme d'habitude, mais il ne fait pas de jet sur la Table des blessures.

Exemple : le sergent Trotter est un héros de *Weird Wars*. Il subit une blessure suite au tir d'un sniper allemand, ne l'encaisse pas, et du coup fait un jet sur la Table des blessures. Il obtient un 10, et est touché à la jambe. Le MJ, après un jet de dé, annonce qu'il s'agit de la jambe gauche. Il est désormais affecté par le Handicap Boiteux. S'il subissait une nouvelle blessure à cette jambe, il subirait le Handicap Unijambiste. D'autres blessures à cette même jambe ne provoqueraient pas d'effet supplémentaire, puisqu'il n'y a rien au-delà de l'Handicap Unijambiste.

Plus tard, le malheureux sergent subit deux blessures au niveau du ventre. Le MJ obtient un résultat Contusion, réduisant la Vigueur du sergent de d8 à d6. Il ne fait qu'un jet, une seule attaque ayant provoqué les deux blessures.

Échecs critiques catastrophiques

Cette règle est particulièrement adaptée à des univers sombres et désespérés, mais aussi éventuellement pour des univers plus humoristiques. Quand un personnage fait un double 1 sur un jet de Trait, il ne peut pas utiliser de Jeton pour relancer. Il reste avec son échec critique et en assume les conséquences.

Fanatiques

Cette règle est idéale pour les univers *pulp*, là où les méchants emplissent l'écran. Lorsqu'un Joker ennemi est touché par une attaque, n'importe lequel de ses serviteurs, gardes, alliés se jette devant lui et subit l'attaque à sa place.

Les vrais héros ne meurent jamais

Les héros dans les films meurent rarement, et quand c'est le cas, ils tombent en accomplissant un dernier acte d'héroïsme. Avec cette règle, les héros qui devraient mourir sont simplement inconscients pour un temps approprié à la scène. Si la situation est particulièrement épique, ou si la mort d'un personnage peut constituer un point majeur de la campagne, alors ce personnage peut effectivement mourir.

Un aventurier qui tomberait dans un volcan, par exemple, pourrait atterrir sur un rocher flotant, avant de pouvoir sauter sur une corniche à l'abri. De manière inverse, un héros affronte un puissant démon sur un pont au dessus du vide et subit une blessure qui devrait être mortelle. Le MJ peut décider que le personnage meurt effectivement, mais qu'en mourant il parvient à porter un coup et à entraîner la créature dans sa chute, finissant plusieurs centaines de mètres plus bas dans la lave. Ainsi ses compagnons sont sauvés et peuvent prendre la fuite.

Les méchants : la règle marche dans les deux sens. Les méchants eux aussi ne meurent pas. Il est nécessaire de bien expliquer l'esprit de cette règle, sous peine de voir les joueurs achever chacun de leurs ennemis dès qu'ils en ont l'occasion. Les personnages sont plus vraisemblablement censés capturer leurs ennemis et les remettre aux autorités. Bien sûr, ils finissent toujours par s'échapper...

Un joker, c'est fou !

C'est une règle intéressante si vous êtes le genre de MJ à ne pas être très généreux avec les Jetons en cours de partie. Elle rajoute de l'héroïsme et une bonne dose de fun. Lorsqu'un personnage tire un joker lors d'un round de combat, il bénéficie des bonus habituels de +2 sur les dégâts et les jets de Trait, mais tous les personnages récupèrent en outre un Jeton.

Langues

Certains univers mettent en scène de nombreuses cultures qui parlent différentes langues. Certaines langues anciennes peuvent aussi prendre une grande importance. Avec cette règle, un héros parle sa langue natale, plus un nombre de langues égal à la moitié de son dé d'Intellect.

La naissance d'un héros

Lors de la création de personnage, les héros peuvent ignorer les prérequis de rang inhérents aux différents Atouts. Les autres prérequis s'appliquent toujours, et cette exception n'est valable que lors de la création des personnages.

Pas de Points de pouvoir

Dans cette variante, les personnages ayant l'Atout Arcanes choisissent simplement le pouvoir qu'ils veulent activer et font un jet de Compétence d'Arcanes associé. Le jet subit un malus égal à la moitié du nombre de Points de pouvoir normalement nécessaire (arrondi à l'inférieur). Lancer le pouvoir d'Armure, par exemple, qui coûte 2 Points de pouvoir, nécessiterait un jet d'Arcane avec un malus de -1.

Les résultats varient en fonction de la réussite du jet :

► En cas de succès, le pouvoir s'active normalement.

► Une Relance sur le jet offre les bonus habituels (s'il y en a) issus de la description du pouvoir. Le pouvoir armure donne un bonus de +4 à la Résistance en cas de Relance.

► Avec un échec, le pouvoir n'est pas déclenché, tous les pouvoirs maintenus sont annulés, et l'arcaniste est Secoué.

► **Contrecoup** : manipuler la magie, les pouvoirs psioniques, jouer avec des énergies cosmiques ou même l'utilisation de supers pouvoirs peut être risqué. Si l'arcaniste fait un 1 sur son dé d'Arcanes, il échoue automatiquement et subit 2d6 de dégâts. En fonction de l'arcane utilisée, l'effet peut varier :

► **Magie** : on utilise le contrecoup ci-dessus.

► **Miracles** : comme ci-dessus, mais les dégâts sont réduits de la moitié de la Foi du prêtre.

► **Psioniques** : utilisez les règles ci-dessus, mais les dégâts s'appliquent à toutes les créatures pensantes dans une zone équivalente à un Grand Gabarit centrée sur le personnage.

► **Super pouvoirs** : le héros ne subit pas de dégâts, mais le pouvoir ne peut plus être utilisé durant cette rencontre, à moins de dépenser un Jeton.

► **Science étrange** : comme le contrecoup ci-dessus, et l'engin est détruit et doit être reconstruit. Cela prendra 1d3+1 heures, moins une heure pour chaque succès et Relance obtenu sur le jet de Réparation.

Maintenir des pouvoirs : les personnages peuvent maintenir des pouvoirs aussi longtemps qu'ils le souhaitent, mais chaque pouvoir maintenu inflige une pénalité de -1 à tout autre jet d'Arcane.

Interruption d'un pouvoir : si un personnage ayant un pouvoir actif est Secoué, subit une blessure ou un niveau de fatigue, il doit faire un jet d'Intellect pour maintenir tous ses pouvoirs en

place. En cas d'échec, tous les pouvoirs cessent immédiatement. Un magicien ayant lancé un sort d'Armure par exemple qui serait Secoué par une attaque, devrait faire un jet d'Intellect. S'il subissait deux blessures, il aurait également un malus de -2 à ce jet. Quoi qu'il en soit, un personnage qui tombe dans l'inconscience voit tous ses pouvoirs s'arrêter immédiatement.

Préparation de pouvoir : un arcaniste peut préparer un sort en se concentrant durant un round complet (pas de déplacement ni d'action). Dans ce cas, il peut ignorer deux points de malus lorsqu'il lancera un pouvoir lors de l'action suivante. S'il ne lance aucun sort le round suivant, la préparation n'aura servi à rien.

Sang et tripes

Les personnages peuvent utiliser des Jetons pour relancer les dégâts !

Spécialisation de Compétences

Les Compétences dans *Savage Worlds* ont volontairement un champ d'application très large, ce qui permet aux personnages de mettre l'accent sur les Atouts, plutôt que sur plusieurs facettes d'une même Compétence, comme combattre à mains nues, combattre avec une arme tranchante, combattre avec une arme contondante, etc.

S'il est important dans votre univers que les Compétences soient plus détaillées, un personnage pourra utiliser sa Compétence

normalement pour un seul domaine, et subira un malus de -2 pour les autres. Acquérir de nouvelles Spécialisations coûte le même prix que d'augmenter une Compétence inférieure à son Attribut lié. Ainsi, un personnage peut, lors d'une progression, choisir deux Spécialisations, ou une Spécialisation et l'augmentation d'une Compétence étant inférieure à son Attribut lié.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de Spécialisations :

- ▶ **Navigation :** à moteur, à voile, à vapeur.
- ▶ **Conduite :** hovercraft, à chenilles, à roues.
- ▶ **Combat :** hache, arme contondante, arme exotique (nunchaku par exemple), arme à deux mains, arme d'hast, arme courte.
- ▶ **Pilotage :** avion, hélicoptère, vaisseau spatial.
- ▶ **Équitation :** chameau, cheval.
- ▶ **Tir :** arc, arbalète, pistolet, fusil, shotgun.
- ▶ **Survie :** arctique, désert, tempéré.





CONFLITS SOCIAUX

Toute adversité ne se gère pas automatiquement les armes à la main. Un orateur passionné peut ébranler des nations entières.

Le système ci-dessous fonctionne particulièrement bien pour les négociations tendues, comme convaincre un conseil d'envoyer des troupes envahir un pays voisin, gagner un procès, ou convaincre un opérateur de baisser les boucliers déflecteurs pour pouvoir s'arrimer à une station spatiale.

Le conflit est divisé en trois rounds de conversation, chacun étant focalisé sur un point précis (ou plusieurs points très proches et reliés entre eux). D'autres rounds de conversation peuvent s'ajouter à ces trois rounds pour représenter l'évolution de la conversation.

Chaque round, le personnage met en avant ses arguments (en jouant son rôle), et fait un jet de Persuasion (ou un jet de Persuasion opposé dans le cas d'un duel d'orateurs). Un orateur accumule des marqueurs pour chaque succès et Relance sur ces jets.

À la fin du troisième round du conflit, le camp avec le plus grand nombre de marqueurs remporte l'échange. Plus grande est la différence de marqueurs accumulés, plus l'assistance est convaincue par l'orateur, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Modificateurs : le meneur de jeu devrait accorder un bonus de +2 pour des interventions brillantes ou extrêmement convaincantes, et un malus de -2 en cas de faux-pas. Par exemple, un avocat utilisant des faux té-

moignages ou insultant le jury aurait peu de chance de remporter un procès.

Savoir, c'est pouvoir : si les personnages ont un différend sur des questions techniques, comme de la médecine légale, ou la stratégie à mettre en place pour la défense du royaume. Dans ce cas, les orateurs doivent prendre la plus basse Compétence entre leur Persuasion et la Compétence de Connaissance appropriée.

..... **EXEMPLE : AUX ARMES !**

Des orques ont envahi des baronnies limitrophes du royaume. Un jeune noble tente de convaincre le roi d'envoyer des troupes à l'aide de son père qui tente de retenir la horde. Mais le roi n'est pas très chaud pour se séparer de ses armées, d'autant qu'il est au courant qu'une rébellion est sur le point d'éclater.

Le jeune noble commence par parler des batailles qu'il a menées contre les orques, et des ravages qu'ils ont pu faire à travers les baronnies. Il fait un jet de Persuasion et obtient un 7 : un succès.

Il fait ensuite parler un éclaireur qui décrit au roi les exactions commises par la horde d'orques à travers les baronnies. Cette fois, il obtient un 9, ce qui lui fait 3 marqueurs au total.

Finalement, il rappelle au roi que sa famille l'a supporté lors de son couronnement, lui rappelant ainsi subtilement qu'il a une dette envers lui et les baronnies. Cette fois, il obtient un 3 sur son jet de Persuasion et échoue.

Avec trois succès au final, le roi accepte d'envoyer une force armée substantielle à la rencontre des orques, mais refuse d'envoyer ses chevaliers. Un des commandants de l'infanterie, un vieil ami de la famille du jeune noble, susceptible de se rebeller contre le roi dans les semaines à venir, est ainsi envoyé sur le front. Mais le roi s'assure également que le commandant ne reviendra pas en envoyant un assassin à ses trousses. Le meneur de jeu se retrouve avec une intrigue secondaire dans sa campagne, et les personnages voudront sûrement sauver le commandant de leurs troupes alliées.

CONFLITS SOCIAUX

Marge de réussite	Résultat
Égalité	Le conflit s'achève sur un statu-quo, et aucune décision n'est prise jusqu'à ce que de nouvelles données soient disponibles. Dans le cas d'un procès, la défense l'emporte par manque de preuves évidentes.
1-2	L'assistance n'est pas réellement convaincue, mais décide qu'il vaut mieux prévenir que guérir. Toutefois, l'aide apportée est la plus faible possible. Dans un procès, si la défense l'a emporté, le jury conclut à l'acquittement par manque de preuves évidentes, et si l'accusation l'emporte, la peine est la plus faible possible encourue pour le crime.
3-4	L'assistance est convaincue, et offre l'aide requise, bien qu'elle puisse y mettre des conditions ou demander des faveurs en retour. Dans un procès, en cas de victoire de l'accusation, le juge prononcera une sentence sévère. Si la défense l'emporte, l'accusé s'en sortira libre, sans aucune charge retenue contre lui.
5+	L'assistance n'a pas le moindre doute et apporte plus que l'aide requise. Dans un procès, si l'accusation l'emporte, l'accusé écope de la peine maximale.



VOYAGES

La plupart des quêtes épiques mettent en scène de longs et périlleux voyages. Qu'il s'agisse de traverser la moitié du monde connu pour aller jeter un anneau dans un volcan ou d'aller repousser les frontières de l'inconnu aux confins de la galaxie, cette section vous permettra de déterminer la longueur que peuvent prendre ces voyages, et surtout d'y ajouter quelques événements qui rompent la monotonie de ces derniers.

Durées et distances

À pied où à dos de monture

Une créature ou un personnage parcourt à peu près un nombre de kilomètres égal à son

Allure par heure. Les groupes progressent à la vitesse du membre le plus lent. L'encombrement et la fatigue n'affectent normalement pas l'Allure, mais le MJ peut décider que c'est le cas dans le cas de longs voyages, d'autant plus si la situation devient dramatique.

Montures volantes : les voyageurs qui peuvent se permettre le luxe de posséder des montures volantes, ou un autre moyen de voler, peuvent bien entendu ignorer les malus liés au terrain. Qui plus est, les distances à vol d'oiseau sont bien souvent plus courtes que les routes et les chemins au sol.

MODIFICATEURS DE VITESSE AU SOL

Type de terrain	Vitesse
Facile (plaines, routes)	Normale
Peu accidenté (désert de rocaïlle, forêt clairsemée, collines basses)	-2 km / h
Moyennement accidenté (collines, sable, forêt)	-3 km / h
Très accidenté (montagnes, forêt dense, marais)	-4 km / h

En véhicule

Pour un voyage normal le long des routes, utilisez simplement la vitesse maximale du véhicule comme le nombre de kilomètres par heure. Multipliez par le nombre d'heure de route (8 h pour une journée de voyage classique). Par exemple, un véhicule avec une Vitesse maximale de 60 peut parcourir 480 km en 8 heures.

Multipliez ce résultat par 1,5 pour une conduite sur autoroute, et divisez par deux pour une conduite sur des terrains difficiles, comme une autoroute ravagée par une apocalypse nucléaire ou de petits chemins de campagne.

Navires à voile

Les navires à moteurs utilisent les règles des véhicules ci-dessus, mais pour les navires à voile, le capitaine et l'équipage doivent mettre la main à la pâte. Chaque jour, le capitaine fait un jet de Navigation, ajusté des modificateurs que le MJ pense appropriés à la situation, que ce soit pour des vents trop faibles, des courants contraires ou favorables, etc. La vitesse calculée ci-dessous correspond à une période de 8 heures, mais les navires à voile avec l'équipage nécessaire ne s'arrêtent pas. Pour connaître la progression d'un navire à voile sur une journée, multipliez ces chiffres par 3.

La progression dépend du jet de Navigation :

► **1 ou moins** : le navire est à l'arrêt, ou est tout simplement perdu. Aucune progression pour la journée, et il faudra réussir un jet de

Navigation le lendemain sous peine de partir dans une mauvaise direction.

► **Échec** : le navire parcourt 3 fois sa Vitesse maximale en kilomètres.

► **Succès** : le navire parcourt 10 fois sa Vitesse maximale en kilomètres.

► **Relance** : le navire parcourt 15 fois sa Vitesse maximale en kilomètres.

Rencontres

À moins que l'endroit soit régulièrement surveillé par des patrouilles, tirez une carte d'action une fois par jour. Si la carte est une tête, un as ou un joker, alors une rencontre survient, et la couleur de la carte en détermine le type :

Les Meneurs sont fortement encouragés à définir plus précisément les rencontres en fonctions de leur univers.

Table de rencontres

► **Trèfle – obstacle** : les héros tombent sur un obstacle et doivent trouver un moyen de le contourner. Par exemple, une rivière en crue, un champ de mine, un pont de cordes vieillissant, un tourbillon... L'obstacle est également susceptible d'être défendu ou surveillé par des créatures ou des ennemis.

► **Cœur – PNJs** : le groupe tombe sur un groupe neutre ou amical de personnages non-joueurs, comme des marchands, des voyageurs égarés, un guide, ou même d'autres aventuriers.

► **Carreau – fortune** : quelque part sur la route se trouve quelque chose de valeur : l'épave d'un vaisseau spatial rempli de marchandises, un trésor caché, une veine d'un métal précieux, ou même un objet magique mineur sur le corps d'un voyageur malheureux.

► **Pique – ennemis** : des monstres, des ennemis ou des créatures hostiles se trouvent sur la route des personnages. Il est même possible que ces derniers montent une embuscade s'ils ont connaissance du passage des héros.



RÈGLES DE VÉHICULES

Des dealers fuient en voiture à toute allure, tirant sur les voitures de flics les pourchassant dans les rues vallonnées de San Francisco, des blindés engagent le combat dans les Ardennes durant la Seconde Guerre mondiale, des chasseurs et bombardiers stellaires accrochent un croiseur impérial dans l'espace sidéral... Les véhicules prennent une place importante dans de nombreux univers *Savage Worlds*.

Ces règles sont destinées à être utilisées avec des figurines. Pour une poursuite ou un combat aérien plus abstrait, référez-vous aux règles de poursuites.

Mouvement

Les véhicules disposent d'un score d'Accélération. Chaque round, la vitesse d'un véhicule peut être augmentée de cette valeur. Un pickup avec une Accélération de 5 par exemple, peut augmenter sa vitesse de 5 cases par round, jusqu'à sa Vitesse maximale. Un véhicule peut voir sa vitesse diminuer en un round du double de son Accélération (ou plus en cas de freinage au frein à main : voir l'encart sur les Manœuvres).

Le joueur contrôlant le véhicule décide de la vitesse au début du round, et déplace le véhicule d'autant de cases. La vitesse reste la même jusqu'à l'action suivante du personnage. Notez quelque part la vitesse courante du véhicule,

à la fois pour le round suivant, et dans le cas d'un accident ou d'une collision.

Un véhicule est limité dans ses capacités à manœuvrer et à tourner. Utilisez le gabarit de virage pour ce genre de situations (voir ci-dessous).

Carte d'action : les véhicules se déplacent à la carte d'initiative de leur conducteur. Conduire nécessite une action de la part du pilote, mais il peut choisir de faire des actions supplémentaires, en subissant le malus habituel d'actions multiples. Les passagers peuvent agir à leur carte d'initiative comme d'habitude.

La vitesse tue : il est bien plus aisé de contrôler un véhicule roulant à une vitesse réduite. Un véhicule ayant une vitesse supérieure à 15 subit un malus de -2 sur son jet de Conduite. Ce malus passe à -4 en pas de vitesse supérieure à 30.

Terrain Difficile : des graviers, de la boue, de la neige ou un terrain accidentés sont tous considérés comme des terrains difficiles pour la conduite. Chaque case compte pour deux cases de déplacement, et impose un malus de -2 aux jets de Conduite. Conduire sur un terrain difficile à plus de la moitié de la Vitesse maximale nécessite un jet de Conduite chaque Round.

Marche arrière : un véhicule peut se déplacer à la moitié de sa Vitesse maximale en marche arrière. Conduire ainsi se fait avec un malus de -2.

Appareil aérien : ces appareils ignorent le terrain. À moins qu'ils soient capable de vol stationnaire, il doit voler au minimum à la moitié de sa vitesse maximale. Les scores de montée n'ont une utilité que lors des poursuites (voir p. 143).

Animaux et convois : pour les animaux, on ne tient pas compte d'une quelconque accélération ou d'une vitesse maximale : ils se déplacent chaque round simplement d'un

nombre de cases égal à leur Allure (plus un éventuel jet de course). Les véhicules tirés par des animaux ont une accélération égale à la moitié de l'Allure des bêtes. Les chariots et autre diligences ont une vitesse maximale égale à l'Allure des animaux qui les tirent (en y ajoutant le dé de course si nécessaire).

Manœuvres

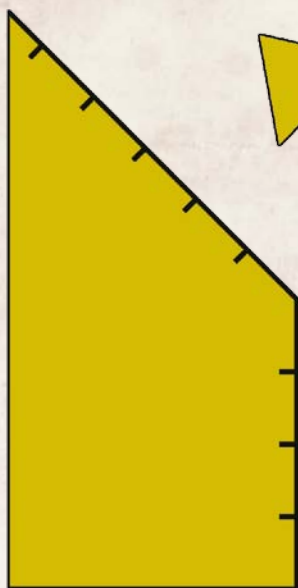
Collision (opposé) : bien que les véhicules se déplacent au gré des cartes d'initiatives de leurs pilotes, dans le « monde réel » ils se déplacent bien entendu simultanément. C'est pourquoi, lorsqu'un véhicule en percute un autre, le défenseur a une chance d'éviter la collision, même si ce n'est pas son tour de jouer. Lorsque la situation se présente, les deux conducteurs font des jets de Conduite opposés. Si l'attaquant l'emporte, il est parvenu à percuter sa cible et les dégâts sont calculés normalement. Si le défenseur l'emporte, il peut déplacer son véhicule sur la table de jeu, de telle sorte qu'il sorte de la trajectoire de l'attaquant, vers l'avant, l'arrière ou sur le côté. Il peut arriver également qu'un véhicule tente de percuter une personne. Dans ce cas, l'opposition se fait entre la Conduite du pilote et l'Agilité de la cible.

Demi-tour au frein à main (-4) : le véhicule se déplace à la moitié de sa vitesse et effectue un virage entre 90 et 180 degrés (au choix du joueur). Le véhicule se retrouve alors instantanément à l'arrêt et ne peut se déplacer à nouveau ce Round.

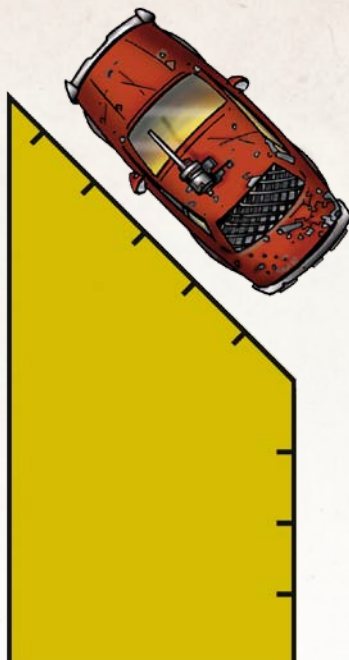
Deux roues (-4) : il arrive qu'un personnage souhaite mettre son véhicule sur les deux roues latérales, pour pénétrer dans une allée trop étroite ou pour éviter un obstacle dangereux. Pour ce faire, le pilote doit pouvoir utiliser une rampe quelconque. L'effet est de diminuer virtuellement la largeur du véhicule (de l'ordre de 25 %). Le conducteur doit faire

VIRAGE

Pour faire un virage, on utilise le Gabarit de Virage. Alignez le véhicule avec le gabarit et déplacez le véhicule en suivant les côtés, comme indiqué sur le diagramme ci-dessous. Il est aussi de réaliser des virages plus serrés grâce à une Manœuvre.



La voiture s'est déplacée de 4 cases. Voici sa position à la fin du Round.



La voiture ci-contre tourne à gauche. Elle ne peut pas tourner plus en un round sans faire une Manœuvre.

un jet au début de chaque Round pour garder son véhicule sur deux roues.

Freinage d'urgence (0) : le véhicule décélère de trois fois son Accélération.

Saut (0) : les véhicules terrestres peuvent sauter sur des distances égales à un quart de leur vitesse, plus 1d10 en cas de Relance sur le jet de Conduite. Un tel véhicule chute d'une case par deux cases du saut. Dans le cas d'un saut de 20 cases par exemple, le véhicule chuterait de 10 cases.

Manœuvre (-1 à -4) : cette manœuvre regroupe l'ensemble des situations non spécifiées ailleurs qu'un conducteur, cavalier ou pilote peut être amené à réaliser : par exemple, faire descendre un cheval le long d'une forte pente, éviter un obstacle dissimulé ou conduire à fond sur une route huileuse. Le MJ décide du modificateur à appliquer au jet. En cas d'échec, le véhicule passe hors de contrôle comme d'habitude.

Obstacle (-2 ou plus) : passer à travers de petits obstacles peut sembler simple sur le papier, mais en réalité, le véhicule est destabilisé par une telle action et bien plus difficile à contrôler. Lorsqu'un véhicule est amené à traverser de tels obstacles, comme conduire dans des ruelles étroites, frôler des véhicules, piloter sous le feu de la DCA ennemie, le pilote doit faire un jet de Conduite. Le malus classique est de -2, mais des obstacles particulièrement difficiles peuvent faire monter ce malus à -4. Si le jet est un échec, le véhicule percute l'obstacle et subit les dégâts habituels.

Virage serré (0) : le véhicule peut faire un virage jusqu'à 90°.

Collisions

Les collisions peuvent être particulièrement mortelles dans *Savage Worlds*. Les dégâts occasionnés au véhicule et à ses passagers sont de 1d6 pour chaque tranche de 5 de la vitesse.

Si une moto roulant à une vitesse de 16 rentre dans un arbre, par exemple la moto subit 3d6 de dégâts, tout comme le conducteur.

Vitesse Relative : si deux véhicules roulant dans des directions opposées se percutent, on additionne leurs vitesses pour calculer les dégâts. Par exemple, si deux chars roulant à la vitesse de 12 se percutent, leur vitesse relative est de 24, et ils subissent chacun 4d6 de dégâts. De la même manière, deux véhicules entrant en collision tout en roulant dans la même direction soustraient leurs vitesses pour déterminer leur vitesse relative.

Armure des véhicules : les véhicules disposant d'une Armure lourde ajoutent leur score d'Armure à leurs dégâts lors d'une collision.

Ceinture de sécurité : une ceinture de sécurité (ou un harnais ou tout autre système équivalent) permet de réduire de moitié les dégâts subis lors d'une collision. Les airbags permettent eux aussi de réduire les dégâts de moitié mais réduisent en outre de un dé les dégâts initiaux.

Obstacles légers : les règles de collisions considèrent que le véhicule a heurté un objet dur et solide, comme un rocher, un mur ou un autre véhicule. Pour un obstacle plus léger comme une palissade en bois ou une personne, le véhicule ne subit que la moitié des dégâts. L'obstacle, lui, prend bien entendu des dégâts normaux.

Tomber ou sauter d'un véhicule en mouvement : un personnage tombant d'un véhicule en mouvement subit les mêmes dégâts que s'il y avait eu une collision. Un personnage sautant d'un véhicule en mouvement en réussissant un jet d'Agilité ne subit que la moitié des dégâts.

Perte de contrôle

Un échec sur un jet de Conduite fait que le véhicule devient « hors de contrôle ». Lorsque

le cas se présente, tirez immédiatement 2d6 et consultez la table de Perte de contrôle. Résolvez tout mouvement additionnel (comme pour les résultats Dérapage ou Tonneaux) immédiatement. Tout ce qui se trouve dans la trajectoire subit les dégâts d'une Collision.

Combats entre véhicules

Les combats entre des véhicules et leurs équipages fonctionnent d'une manière similaire à un combat classique, à quelques exceptions près.

MODIFICATEUR D'ATTAQUE

Situation	Bonus / malus
Plateforme instable	-2
Cible en mouvement	-1 par tranche de 10 de Vitesse

Plateforme instable : un personnage sur un sol instable, y compris un véhicule en mouvement, subit un malus de -2 à ses compétences physiques nécessitant une certaine précision, ce qui inclut Combat et Tir. Le malus s'applique également aux attaques utilisant les armes embarquées. L'Atout Poigne ferme permet d'ignorer ce malus.

Cible en mouvement : un véhicule en mouvement rapide est plus difficile à atteindre. Les attaques dirigées contre une telle cible subissent un malus de -1 par tranche de 10 de la Vitesse. C'est la vitesse relative qui est utilisée : deux véhicules roulant à grande allure mais côte à côte n'infligeront aucun malus aux jets de Tir de leurs occupants.

Dégâts

Lorsque des dégâts excèdent la Résistance du véhicule, le conducteur doit immédiatement faire un jet de Conduite. En cas d'échec,

il perd le contrôle et il doit faire un jet sur la table de Perte de contrôle.

Chaque Relance obtenue sur le jet de dégâts inflige une « blessure » au véhicule. Chaque blessure inflige un malus de -1 aux jets de Conduite jusqu'à une éventuelle réparation. L'attaque inflige également une Dégradation critique au véhicule pour chaque blessure occasionnée (faites un jet sur la table des Dégradations critiques).

Lorsqu'un véhicule subit sa quatrième blessure, le véhicule passe à l'état d'épave et le conducteur doit réussir un jet de Conduite ou en perdre le contrôle. Une épave ne fonctionne plus, bien que les armes embarquées soient susceptibles d'être encore opérationnelles si elles ne sont pas dépendantes du système de propulsion du véhicule.

Véhicule aériens : en cas de perte de contrôle, inutile de faire un jet sur la Table de perte de contrôle. Le pilote fait un jet de Pilotage. En cas d'échec, l'appareil s'écrase et est totalement détruit. Si le pilote a la possibilité de s'éjecter, il peut le faire en réussissant un jet d'Agilité.

Navires : un navire à l'état d'épave se met immédiatement à couler. À moins qu'il ait été brisé en deux, cela peut prendre un peu de temps. Les quelques indications suivantes pourront vous servir si ce temps pourrait avoir une importance :

- Les petites embarcations (barque, canoë) coulent à la fin du round durant lequel ils ont été réduits à l'état d'épave.
- Les embarcations moyennes, comme un chalutier, coulent en 1d6 minutes.
- Les embarcations plus imposantes, comme un yacht privé, coulent en 4d6 minutes.
- Les navires, tankers et autres vaisseaux de guerre coulent généralement en 2d6 heures.

► Un navire réduit à l'état d'épave n'ayant pas coulé dérive au gré du courant. Cette dé-

rive est en général de l'ordre de 2d6 cases par Round dans une rivière aux eaux vives, et de 1d6 dans une rivière plus calme ou une mer agitée. Dans l'océan, le MJ peut lancer 1d12 pour déterminer la direction.

Réparation

Un personnage peut tenter de remettre en état un véhicule endommagé, à condition de disposer du temps et des outils nécessaires. Il doit faire un jet de Réparation avec pour malus le nombre de blessures du véhicule. La réparation lui prend 1d6 heures par blessure.

Avec des outils mal adaptés (mais au minimum une caisse à outils de base) et un mini-

mum de pièces, le jet subit un malus de -2. Ce malus est annulé si un garage professionnel est disponible, et un équipement de grande qualité octroie un bonus de +2

Chaque succès ou Relance sur le jet de Réparation permet d'annuler une blessure. Si le jet permet d'annuler toutes les blessures du véhicule, et que le mécano a obtenu une Relance supplémentaire, le temps de réparation est diminué de moitié.

Épaves : pour restaurer une épave, il faut disposer de pièces de rechange et de beaucoup plus de temps. Chaque blessure nécessite 1d6 × 10 heures de travail.

PERTE DE CONTRÔLE

2d6	Effet
2	Tonneaux : le véhicule effectue une glissade, puis part dans 1d6 tonneaux dans cette direction. Le véhicule et tous ses passagers subissent les dégâts d'une collision. Toutes les armes et tous les accessoires extérieurs sont détruits.
3-4	Tête-à-queue : déplacez le véhicule de 1d6 cases dans la direction de la manœuvre d'origine, ou dans le sens des dégâts ayant provoqué la perte de contrôle. Tirez ensuite 1d12 pour déterminer la nouvelle orientation du véhicule.
5-9	Dérapiage : déplacez le véhicule de 1d4 cases sur la gauche la droite, dans la direction de la manœuvre d'origine, ou dans le sens des dégâts ayant provoqué la perte de contrôle.
10-11	Glissade : déplacez le véhicule de 1d6 cases sur la gauche la droite, dans la direction de la manœuvre d'origine, ou dans le sens des dégâts ayant provoqué la perte de contrôle.
12	Toupie : le véhicule part en toupie et tourne 1d4 fois sur lui-même. Déplacez-le de sa propre longueur pour chaque toupie. Appliquez les dégâts de collision pour le véhicule, les passagers et tout obstacle heurté. Au choix du MJ, pour des véhicules lents et lourds comme des tanks, ce résultat peut être remplacé par Glissade ou Dérapiage.

DÉGRADATIONS CRITIQUES

2d6	Effet
2	Éraflures : l'attaque ne fait qu'écorner la peinture. Il n'y a aucun dégât permanent.
3	Moteur : le moteur est touché. L'huile s'écoule ou les pistons sont dérégles. Quoi qu'il en soit, l'Accélération du véhicule est divisée par deux (arrondi à l'inférieur). Les possibilités de décélération ne sont pas affectées.
4	Locomotion : les roues ou chenilles du véhicules ont été touchées. La Vitesse maximale du véhicule est réduite de moitié. Si le véhicule était tiré par des animaux, l'un d'eux est touché par l'attaque.
5	Contrôles : le système de contrôle est touché. Jusqu'à réparation, le véhicule ne peut plus tourner que dans une direction (1-3 gauche, 4-6 droite). Il va de soi que certaines manœuvres deviennent impossibles.
6-8	Châssis : le châssis est endommagé, mais sans effets supplémentaires.
9-10	Passager : un passager du véhicule est touché par l'attaque. On tire à nouveau les dégâts. Si le passager se trouve à l'intérieur, on retire aux dégâts l'armure du véhicule. Des dégâts causés par une explosion affectent tous les passagers d'un véhicule.
11	Arme : un des armements du véhicule est détruit. Si le véhicule ne dispose pas d'armement, considérez ce résultat comme un résultat Châssis.
12	Épave : le véhicule est réduit à l'état d'épave et passé immédiatement hors de contrôle.





SAVAGE WORLDS

CHAPITRE CINQ



POUVOIRS



POUVOIRS

La plupart des jeux de rôle incluent de la « magie » sous une forme ou une autre. Qu'il s'agisse de connaissances occultes détenues par quelques sectes maléfiques, de rituels vaudous, de la sorcellerie de puissants mages, de gadgets improbables inventés par des savants fous, de super-pouvoirs ou de capacités psioniques basées sur la puissance de l'esprit, les règles qui suivent permettent de les gérer grâce à un système unique.

Par commodité, nous appelons tous ces effets des « Pouvoirs ». Même si les Pouvoirs fonctionnent de façon similaire d'un univers à l'autre, vous pouvez créer une infinité de variations grâce aux Aspects que vous leur donnez. Ainsi, vous pouvez créer des magiciens, des savants fous, des super héros ou même

des créatures magiques avec toujours le même ensemble de Pouvoirs faciles à retenir

Créer un Arcaniste

Avant d'aller plus loin, assurez-vous que votre MJ accepte les Arcanistes dans son univers. Vous ne pouvez pas jouer un magicien dans une campagne militaire réaliste, et les savants fous ne cadreront pas avec tous les univers de fantasy.

Lorsque vous avez l'aval de votre MJ, vous devez prendre l'Atout Arcanes, et choisir le type de pouvoir surnaturel que maîtrise votre héros.

Cinq pouvoirs différents sont présentés dans cet ouvrage : la Magie, les Miracles, les Psioniques, les Super-pouvoirs et la Science

étrange. Les pouvoirs utilisent tous le même système de base, avec de subtiles différences.

Mais abordons d'abord des similarités avant d'évoquer les différences.

Compétence d'Arcanes

Chaque pouvoir a une Compétence d'Arcanes associée : Foi, Psioniques, Magie, ou Science étrange par exemple. Les Super-pouvoirs utilisent un système légèrement différent comme vous verrez dans les pages qui suivent.

Vous devez prendre la Compétence associée à votre Atout d'Arcanes et y investir des points comme pour les autres Compétences. Vous trouverez l'Attribut lié à la Compétence entre parenthèse au côté de cette dernière.

Points de pouvoir

Les personnages dotés de pouvoirs les utilisent en consommant des Points de pouvoir. Dès que vous sélectionnez un Atout d'Arcanes, vous recevez le nombre de Points de pouvoir indiqué. Utiliser un pouvoir nécessite de dépenser un certain nombre de ces points. Certains pouvoirs permettent d'investir plus de points pour obtenir des effets plus importants, alors que d'autres vous permettent de maintenir un pouvoir en place en dépensant quelques points supplémentaires.

Un héros regagne 1 Point de Pouvoir par heure.

Pouvoirs de départ

Les Arcanistes débutent leur carrière avec un nombre de pouvoirs défini par leur Arcane. Reportez-vous au paragraphe décrivant votre Arcane pour plus de précisions.

Apprendre de nouveaux pouvoirs

Un Arcaniste peut apprendre un nouveau pouvoir en choisissant l'Atout Nouveau pouvoir. Dès qu'il choisit cet Atout lors d'une Progression, il peut immédiatement utiliser le nouveau pouvoir sélectionné.

Utiliser ses pouvoirs

Utiliser un pouvoir coûte une action : il suffit de déclarer le pouvoir utilisé, de dépenser le nombre de Points de pouvoir nécessaires, et de faire un jet de la compétence d'Arcanes associée. En cas d'échec, les Points de pouvoir sont perdus mais sans aucun effet. En cas de succès, consultez le pouvoir pour connaître les résultats.

Certains pouvoirs ont des effets variables en fonction du nombre de Points de pouvoir dépensés. Le personnage doit dépenser les points avant de faire le jet de Compétence.

Maintenir un pouvoir

Certains pouvoirs peuvent être maintenus si leur durée le spécifie. C'est une action gratuite. Le nombre entre parenthèse qui suit la Durée représente le nombre de points nécessaires pour maintenir le pouvoir pour 1 round supplémentaire. Aucun nouveau jet n'est nécessaire.

Pour chaque pouvoir maintenu, l'Arcaniste subit un malus de -1 à tous les jets d'Arcane (mais pas aux autres jets de Trait). Un magicien maintenant les sorts d'Armure et de Déflection subira un malus de -2 à tous ses jets de Magie, jusqu'à ce qu'il choisisse de laisser ses sorts se dissiper. Il ne subit par contre aucun malus sur un jet de Combat alors qu'il maintient ces deux pouvoirs.

Disruption

Un personnage qui maintient un pouvoir peut perdre sa concentration s'il subit des dégâts. Pour garder sa concentration sur tous ses pouvoirs, il doit réussir un jet d'Arcane opposé aux dégâts reçus. En cas de succès, il parvient à maintenir tous ses sorts, et en cas d'échec, la magie s'achève après que l'attaque causant la disruption soit résolue entièrement.

Un personnage qui se retrouve Secoué suite à autre chose qu'une attaque (une Épreuve de volonté par exemple), doit réussir un simple jet d'Intellect pour maintenir ses pouvoirs.

Arcanes

Ci-dessous sont évoqués les cinq Arcanes. Chacune est définie par une compétence associée, les Points de pouvoir de base, le nombre initial de pouvoirs et les éventuels problèmes pouvant être déclenchés par l'Arcane (comme les contrecoups ou les dysfonctionnements).

Arcanes (Magie)

Compétence : Magie (Intellect)

Points de pouvoir : 10

Pouvoirs : 3

Les magiciens peuvent aussi bien être de puissants sorciers que des démonistes maléfiques. Ils puisent dans une énergie surnaturelle brute pour modeler leurs sortilèges. Cette énergie baigne généralement le monde, et est libérée des rituels élaborés, des mots de pouvoir ou voire des sacrifices rituels.

Les magiciens sont souvent assez faibles physiquement, du moins au début de leur carrière, mais demeurent des adversaires dont il faut se méfier, et d'autant plus au fur et à mesure que leur puissance grandit.

Contrecoup : quand un magicien obtient un 1 sur son dé de Magie (peu importe le dé Joker), il est automatiquement Secoué. S'il était déjà Secoué, il subit une blessure.

Arcanes (Miracles)

Compétence : Foi (Âme)

Points de pouvoir : 10

Pouvoirs : 2

Ceux qui ont accès aux miracles sont les prêtres et les champions divins. Leur pouvoir provient d'une présence divine, comme des dieux, la nature ou les esprits. Leurs pouvoirs sont en général mis en œuvre par des prières ou par des rituels établis.

Protecteur : les arcanistes de ce type sont les champions de leur religion. Les prêtres du bien défendent les innocents, combattent le mal et suivent les préceptes de leur foi avec dévotion. Les prêtres maléfiques de manière générale font le serment d'anéantir ceux qui s'opposent à leur religion ou, plus simplement, de répandre misère et malheur sur le monde. Le joueur et le MJ doivent décider ensemble d'une liste des aspects principaux de la religion du personnage qui puisse lui servir de guide.

Les champions qui ne suivent pas les préceptes de leur religion peuvent se retrouver privés de leurs pouvoirs temporairement, ou même de façon permanente ! Un péché mineur occasionne un malus de -2 aux jets de Foi pendant une semaine. Un péché majeur rend impossible l'accès aux pouvoirs pour au moins une semaine. Les péchés mortels font que le personnage est totalement rejeté de sa divinité, jusqu'à ce qu'il réalise une grande quête au nom de sa foi ou qu'il accomplisse un acte de pénitence pour regagner ses pouvoirs.

Arcanes (Psionique)

Compétence : Psionique (Intellect)

Points de pouvoir : 10

Pouvoirs : 3

Les psioniques ont découvert comment puiser dans la puissance de leur esprit. Ils peuvent manipuler la matière, créer du feu ou contrôler leur corps d'une simple pensée.

► **Contrecoup :** quand un psionique obtient un 1 sur son dé de Psionique (peu importe le dé Joker), il est automatiquement Secoué. Sur un échec critique, le personnage laisse échapper une décharge psychique qui le rend Secoué, ainsi que tous les alliés se trouvant dans un Grand Gabarit autour de lui qui ne réussissent pas un jet d'Âme. Un personnage déjà Secoué affecté par cet effet subit une blessure.

Arcanes (Super-pouvoirs)

Compétence : Spécial (Aucune)

Points de pouvoir : 20

Pouvoir : 1

Les personnages dotés de super-pouvoirs obtiennent leurs capacités surnaturelles lors de circonstances étranges. Ils peuvent avoir été exposés à des radiations, des produits chimiques étranges, ou même en contact avec des artefacts aliens. Cette Arcane s'applique à des héros de type pulp. D'autres Arcanes plus puissantes sont décrites dans des univers *Savage Worlds* dédiés plus particulièrement aux super-héros. Les super-pouvoirs fonctionnent un peu différemment des autres Arcanes : chaque pouvoir possède sa propre compétence qui n'a pas d'Attribut associé. Un héros disposant des pouvoirs Armure et Éclair par exemple disposerait des Compétences Armure et Éclair, qu'il utiliserait à chaque activation. Il est de fait plus difficile de faire progresser tous les pouvoirs d'un tel personnage, mais ce désavantage est compensé par un nombre plus important de Points de pouvoir ce qui implique qu'il peut les utiliser plus souvent.

En outre, les super-pouvoirs n'impliquent aucune contrepartie ou désavantage comme les autres Arcanes : le pouvoir fonctionne ou ne fonctionne pas.

Arcanes (Science étrange)

Compétence : Science étrange (Intellect — voir ci-dessous)

Points de pouvoir : 10 (voir ci-dessous)

Pouvoir : 1

La Science étrange représente la possibilité de créer des machines étranges et puissantes. Même si elle semble normale au premier abord, elle va au-delà de la science classique et requiert généralement un élément fantastique. Il peut s'agir simplement de « super-

science », ou encore d'un savoir inspiré des dieux (voire des démons), la roche fantôme dans *Deadlands*, ou un autre minerai magique dans un univers de Steampunk Fantasy.

La Science étrange diffère également des autres Arcanes dans le sens où chaque pouvoir nécessite une nouvelle machine. Le joueur doit noter précisément quel objet correspond à chacun de ses pouvoirs. Un inventeur avec le pouvoir d'Invisibilité par exemple, pourrait avoir une ceinture d'invisibilité, une cape, etc. Les joueurs sont encouragés à donner des noms pseudo-scientifiques à leurs inventions (« l'appareil de décombulation chromatique du Docteur Zee »).

La compétence Science étrange est utilisée pour l'activation de tous les appareils, qu'il s'agisse d'une ceinture à génération de champ de force (pouvoirs Armure ou Déflexion) ou un pistolet à rayon hypnotique (pouvoir Marionnette). Si un appareil nécessite l'utilisation d'une Compétence différente comme Conduite, Combat ou Tir, l'inventeur utilise cette dernière pour activer sa machine. Un pistolet à rayons par exemple s'utilise avec la Compétence Tir, alors qu'une vibrodague (une dague dotée du pouvoir Frappe) s'utilise avec la Compétence Combat.

Chaque appareil dispose de ses propres Points de pouvoir égaux aux Points de pouvoir de l'inventeur. Un inventeur avec le pouvoir Éclair et 10 Points de pouvoir par exemple, peut créer un pistolet à rayon capable de lancer des arcs électriques. Ce pistolet dispose de 10 Points de pouvoir qu'il utilise tout comme un magicien avec le pouvoir Éclair.

Dysfonctionnement

les machines produites par la Science étrange ne sont jamais parfaites. Elles souffrent de fréquents, spectaculaires et parfois mortels dysfonctionnements.

Si un inventeur utilise une de ses machines et obtient un 1 sur son dé de Science étrange (peu importe le dé Joker), l'appareil a mal fonctionné d'une façon ou d'une autre. L'inventeur tire alors une carte d'action et consulte la table suivante :

► **Trèfle – catastrophe** : l'engin expose dans une zone correspondant à un grand Gabarit, causant 2d6 de dégâts.

► **Cœur – défaillance majeure** : l'engin se brise d'une manière ou d'une autre, et est inutilisable avant d'être réparé, ce qui nécessite un jet de réparation et 2d6 heures de travail.

► **Carreau – défaillance mineure** : l'engin est bloqué temporairement, et peut être remis en marche avec un jet de Réparation à -2.

► **Pique – pépin technique** : l'engin s'active, mais l'effet est l'inverse de celui attendu. Un pouvoir d'invisibilité pourra faire briller le savant fou, une arme touchera une cible aléatoire, etc. Si aucun effet inverse ne semble possible, utilisez le résultat **défaillance majeure** ci-dessus.

Nouveaux pouvoirs : chaque fois qu'un inventeur choisit l'Atout Nouveau pouvoir, il crée un nouveau gadget. Il choisit simplement un nouveau pouvoir, ainsi que l'appareil dans lequel il est investi. Il peut aussi choisir un pouvoir qu'il possède déjà. Un scientifique fou peut souhaiter disposer de deux pistolets à rayon, afin d'en utiliser un et de donner l'autre à un compagnon.

Maintenir des pouvoirs : puisque les inventeurs utilisent leurs appareils et ne lancent pas réellement eux-mêmes de sorts, ils ne subissent pas de pénalités lorsqu'ils maintiennent leurs pouvoirs, mais leurs appareils dépensent quant à eux les Points de pouvoir nécessaire comme d'habitude.

Recharge : les appareils regagnent leurs Points de pouvoir de la même manière que les personnages, à la vitesse de 1 point par heure. Il peut falloir brancher l'appareil sur

une prise de courant, lui faire recueillir l'énergie solaire ou simplement remettre des munitions (quelles qu'elles soient). Peu importe la description à vrai dire, le gain de Points de pouvoir est de 1 par heure comme pour les autres arcanes.

Les pouvoirs Source de pouvoir et Grande source de pouvoir s'appliquent à tous les engins de l'inventeur.

Plus sur la Science étrange

La Science étrange est un peu plus complexe que les autres Arcanes. Si vous souhaitez simplement lancer des boules de feu, intéressez-vous à la magie ou aux psioniques. Si par contre vous êtes partant pour quelques étapes supplémentaires, vous découvrirez que la Science étrange est particulièrement flexible et surtout très fun !

Il faut bien comprendre que cette Arcane n'est pas destinée à produire des machines accessibles au commun des mortels, aussi extraordinaires soient-elles. Tant qu'il s'agit d'appareils envisageables n'étant pas trop au-delà du niveau technologique de l'univers, alors il s'agit juste de matériel de haute-technologie, pas de Science étrange. Cette dernière est alimentée par une force ou un matériau surnaturel. Elle ne permet pas de tout faire, seulement d'accéder aux pouvoirs de cet ouvrage (ou de ceux appropriés à votre univers).

Partage : un inventeur peut laisser un de ses compagnons se servir d'une de ses inventions, mais ces derniers doivent utiliser la compétence adéquate. Les autres savants fous sont par conséquent plus susceptibles d'utiliser efficacement des appareils de la Science étrange que les gens du commun.

Drain de l'âme : les inventeurs ne peuvent pas prendre l'Atout Drain de l'âme.

Augmentation de Points de pouvoir : lorsqu'un inventeur prend l'Atout Points de pouvoir, on considère qu'il adapte et améliore

tous ses appareils. Tous gagnent les Points de pouvoir additionnels. Si un inventeur a 20 Points de pouvoir, toutes ses inventions en ont également 20.

Perte d'un appareil : si un inventeur perd un appareil, qu'il soit volé, détruit ou simplement égaré, il peut en faire un nouveau en 2d6 heures à condition qu'il ait accès à un atelier et aux matériaux nécessaires. Un jet de Réparation est requis. Une Relance sur le jet de Réparation divise le temps nécessaire par deux.

Si l'appareil original est récupéré, il ne fonctionne plus (il n'est pas possible de disposer de plusieurs copies gratuites de cette manière).

EXEMPLE

Docteur Gold commence la partie avec une vibrodague (le pouvoir Frappe) et 10 Points de pouvoir. Plus tard, il gagne un niveau et choisit l'Atout Nouveau pouvoir. Il invente un pistolet à rayons avec le pouvoir Éclair. Les deux appareils ont chacun 10 Points de pouvoir. Lors d'un combat, Docteur Gold commence par activer sa vibrodague. Il fait un jet de Science étrange et obtient une Relance ! La dague offre donc un bonus de +4 aux dégâts pour la durée du pouvoir. Le pistolet à rayon ne nécessite pas d'activation, le Docteur l'utilise donc en faisant un jet de Tir (comme un magicien ferait un jet de Magie).



ASPECTS

Les aspects sont au cœur du système de pouvoirs. Avec quelques simples ajustements, un pouvoir d'éclair peut représenter une décharge de cristaux de glace, un éclair lumineux ou un essaim de guêpes tueuses.

Les pouvoirs ont été conçus pour être les plus simples possible, afin qu'il soit facile de les retenir. Ainsi, le MJ est capable de se rappeler très facilement des effets de tel ou tel pouvoir, les joueurs eux aussi sont plus rapides dans leurs décisions, et cela, même si le MJ décide de changer d'univers. Mais le fait que les pouvoirs fonctionnent de la même manière d'un univers à l'autre ne signifie en rien qu'ils se manifestent de la même manière, qu'ils ont le même nom ou même qu'ils ont exactement les mêmes effets. C'est là que les aspects entrent en jeu.

Globalement, les aspects devraient être principalement visuels et cosmétiques, comme décrit p. 193. Toutefois, il peut être intéressant de modifier les effets d'un pouvoir en fonction de l'aspect choisi. Un rayon de chaleur intense doit avoir une chance d'enflammer des matériaux combustibles, ou un éclair électrique devrait faire plus de dégâts sur des cibles en armure de métal.

Vous trouverez ci-dessous des exemples des aspects communs dont les joueurs ou le meneur de jeu peuvent choisir un ou plusieurs effets pour leurs pouvoirs.

Acide

L'acide est un aspect classique pour les pouvoirs d'attaque, mais peut s'appliquer égale-

ment à des pouvoirs défensifs (une armure qui corrode ce qui la touche par exemple).

► **Corrosion** : si un pouvoir avec un aspect acide entre en contact avec une cible, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur ou encaisser un niveau de fatigue (équivalent à des bleus et bosses). Si c'est un pouvoir qui cause des dégâts, et que la cible est au moins Secoué, l'arcaniste lance un d6. Sur un 6, tout objet touché par l'attaque est détruit (une armure perdra 1 point de protection).

► **Brûlures** : un pouvoir qui fait des dégâts réduit d'un type tous les dés de dégâts. En contrepartie, les dégâts sont répétés avec un dé de moins lors de l'action suivante de l'arcaniste, à condition que l'acide n'ait pas été évacué d'une manière ou d'une autre. Par exemple, un *Éclair* acide à 2 PP ferait des dégâts de 3d4 lors de l'attaque, puis à nouveau de 2d4 lors de l'action suivante.

Électricité

L'électricité a un fort impact sur les systèmes nerveux et musculaires.

► **Adrénaline** : un pouvoir bénéfique coûte 1 PP supplémentaire, mais en cas de succès, l'Allure de la cible est augmentée de 2 et avec une Relance, son Agilité est améliorée d'un type de dé.

► **Choc** : un pouvoir bénéfique peut aider son bénéficiaire à reprendre contact avec la réalité. Il permet de faire immédiatement un jet pour récupérer d'un état Secoué.

► **Conduction** : un pouvoir qui fait des dégâts réduit d'un type tous les dés de dégâts, mais on ajoute un dé supplémentaire à toute cible se trouvant dans une des situations suivantes : porter plus de 5 kg d'un métal conducteur, en contact avec une source d'eau ou touchant un corps conducteur quelconque. Par exemple, une *Explosion* électrique ferait 3d4 au maximum, mais 4d4 contre des cibles marchant dans une rivière.

► **Pénétration d'armure** : les arcs électriques permettent d'ignorer un peu de l'armure des cibles (PA 2) pour le coût d'1 PP.

► **Spasmes** : un pouvoir d'attaque provoque des spasmes chez les victimes. En cas de Relance sur le jet d'Arcane, la cible doit réussir un jet de Vigueur, sous peine d'avoir un malus de -2 à sa Parade jusqu'à son action suivante.

Feu / Chaleur

Le feu est un aspect très commun pour les sorts d'attaque. La chaleur a à peu près les mêmes effets, même si les effets liés à la combustion sont plus limités.

► **Aura** : un pouvoir bénéfique crée une aura de chaleur autour du bénéficiaire. Avec une Relance, le pouvoir est en outre l'équivalent d'un pouvoir *Zone de dégâts* causant 2d4 de dégâts.

► **Combustion** : une cible touchée par un pouvoir de feu fait un jet pour chacun des objets inflammables qu'elle porte (voir p. 154). Pour un pouvoir lié à la chaleur, les liquides s'évaporent sur un jet de 6 sur un d6, ou sur un jet de 4-6 dans le cas d'une Relance sur le jet d'Arcane.

► **Fatigue** : un pouvoir d'attaque avec un aspect de chaleur impose un jet de Vigueur à la cible et provoque un niveau de fatigue en cas d'échec.

► **Pénétration d'armure** : le feu et la chaleur passent facilement par les jointures d'une armure. Le pouvoir obtient la capacité PA 2 pour le coût d'1 PP.

Froid / Glace

Le froid et la glace peuvent créer des effets paralysants, et peuvent s'avérer soit positifs soit négatifs.

► **Armure** : les armures de froid octroient un bonus de protection de +2 contre l'attaque de froid, de glace, de feu et de chaleur, mais

les attaques de feu et de chaleurs fonctionnent comme le pouvoir de *Dissipation* contre de telles armures.

► **Fatigue** : une cible atteinte par un pouvoir d'attaque de froid doit, en plus des effets habituels, réussir un jet de Vigueur (-2 dans le cas d'une Relance sur le jet d'Arcane) sous peine de subir un niveau de fatigue. Par contre, la portée du pouvoir est réduite de moitié, ou les Points de pouvoirs nécessaires sont doublés pour un pouvoir sans portée.

► **Glissade** : en cas de succès sur un pouvoir bénéfique (comme *Armure* par exemple), la glace n'est plus considérée comme un terrain difficile pour la cible du pouvoir (des crampons de glace ou des lames de patins apparaissent sous les pieds du personnage).

► **Ralentissement** : un succès sur un pouvoir d'attaque (comme *Choc*) ralentit les mouvements des cibles. Elles considèrent alors tous les terrains comme difficile pour la durée du pouvoir, ou durant leur action suivante pour les pouvoirs instantanés.

Lumière

La lumière est traditionnellement une représentation de la bonté, du soleil ou de la sainteté.

► **Augmentation** : cet effet s'applique au pouvoir de *Lumière* : l'effet est réduit à un Gabarit moyen mais la durée passe à 1 heure (1 / heure), ou la portée devient $\text{Int} \times 2$ et peut affecter des cibles animées (une cible non consentante peut faire un jet d'Agilité opposé pour éviter d'être affecté). En réduisant l'effet à un petit Gabarit, il est possible de cumuler les deux effets.

► **Brillance** : les cibles brillent pour toute la durée du sort, provoquant l'effet d'un sort de *lumière* dans un Petit Gabarit centré sur chacune d'elles. Les conditions de lumières sont améliorées, mais les personnages affectés font aussi d'excellentes cibles. Un pouvoir

instantané permettrait à un personnage en attente d'attaquer au moment précis où la cible est éclairée (ce qui lui permettrait d'éviter les malus liés à l'obscurité). Le personnage doit agir immédiatement après l'arcaniste pour bénéficier de cet effet.

► **Lumière solaire** : dans un univers comportant des créatures telles que des vampires, le pouvoir de *lumière* produit une lumière solaire naturelle.

► **Rayon** : les pouvoirs offensifs de lumière sont comme des lasers et octroient une PA de 4. Toutefois, les dés de dégâts sont réduits d'un type.

Nécromancie

La nécromancie peut être représentée par de l'énergie négative, opposition de la vie, ou par des symboles de mort, comme des os et des crânes.

► **Éclats** : les attaques à distance explosent au contact, créant des éclats qui provoquent +1 aux dégâts contre les cibles sans protection, et -1 contre celles qui sont lourdement protégées.

► **Terreur** : tous les morts-vivants sont considérés comme ayant l'Atout Résistance aux arcanes contre le pouvoir. Les êtres vivants, eux, doivent faire un test de Terreur lorsqu'ils sont affectés.

► **Tromper la mort** : avec une Relance, les morts-vivants ont un malus de -1 pour toucher l'arcaniste qu'ils considèrent comme l'un des leurs.

Son

Le son est un aspect classique pour les attaques soniques, ou encore pour les arcanistes qui manipulent une magie basée sur la musique. Aucun pouvoir basé sur le son ne peut fonctionner dans le vide.

► **Absorption** : un pouvoir bénéfique absorbe les sons émis par la cible, dont le type

de dé de discrétion est augmenté de un, mais ils ont besoin de crier pour se faire entendre. Parler devient une action normale au lieu d'une action gratuite.

► **Explosion aquatique** : le son se propage mieux dans l'eau que dans l'air. Les pouvoirs d'attaque bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts dans l'eau, mais un malus de -2 dans l'air.

► **Surdité** : avec une Relance sur le jet d'Arcane (ou un résultat Secoué ou mieux sur un sort d'attaque), la cible subit un malus de -2 à ses jets de Perception liés à l'ouïe jusqu'à la fin du pouvoir, ou jusqu'à ce qu'il se débarasse de son état Secoué.

Ténèbres

Les ténèbres sont bien souvent liées à d'autres aspects, comme le froid ou la nécromancie.

► **Assombrissement** : les cibles subissent un malus égal à la pénalité liée à l'obscurité. L'arcaniste pour sa part subit un malus de -2 à son jet d'Arcane dans des conditions de lumière normale, et le pouvoir de *Lumière* fonctionne comme un pouvoir de *Dissipation* contre les pouvoirs liés à cet effet.

► **Discrétion** : un pouvoir bénéfique coûte 1 PP supplémentaire, mais les ténèbres s'accrochent au personnage, et améliore d'un type son dé de Discrétion, et de deux avec une Relance.

► **Linceul** : la cible est momentanément auréolée de ténèbres. Les cibles d'un pouvoir offensif subissent un malus de -1 à tous leurs jets de Trait impliquant la vision tant que le pouvoir est actif, ou durant leur action suivante pour les pouvoirs instantanés. Un pouvoir défensif infligera un malus de -1 aux jets de Tir contre le bénéficiaire.

NOTE DE CONCEPTION : LE POUVOIR DES NOMS

Ce qui permet de donner vie à un pouvoir dans un univers donné, c'est son nom : la *déflagration nécrotique de Nickodemus* sonne quand même nettement mieux qu'un simple *Éclair*.

Il est important, dans les univers *Savage Worlds*, d'utiliser la nomenclature du livre de règles afin qu'il soit simple de reconnaître tel ou tel pouvoir d'un simple coup d'œil. Par contre, n'hésitez pas à encourager vos joueurs à donner des noms plus évocateurs à leurs pouvoirs.

EXEMPLE

Si le groupe dans un univers d'horreur contemporaine, découvre un sort d'armure, cette découverte doit s'avérer plus rare et excitante que dans un univers de fantasy. Nommez-le « la bénédiction du dévot », et précisez à vos joueurs que « ça fonctionne comme le sort d'Armure ». Ils comprendront immédiatement de quoi il en retourne, tout en gardant une part d'excitation suite à la découverte d'un écrit rarissime.



POUVOIRS

Vous trouverez ci-dessous un ensemble de pouvoirs accessibles dans la plupart des Univers *Savage Worlds*. Chacun partage les caractéristiques suivantes :

Rang : il s'agit du Rang nécessaire pour pouvoir apprendre ce pouvoir : Novice, Aguerri, Vétéran, Héroïque ou Légendaire.

Points de pouvoir : c'est le nombre de Points de pouvoirs nécessaires à l'utilisation du pouvoir. Certains pouvoirs permettent de dépenser plus de points pour des effets additionnels. Ce choix est toujours fait (et les points dépensés) avant que les dés soient jetés.

Portée : il s'agit de la distance maximale à laquelle peut se trouver la cible du pouvoir au moment où il est lancé (le pouvoir reste en place même si la cible s'éloigne de l'ar-

niste au-delà de cette distance). Une portée indiquant Intellect, par exemple, correspond au dé d'Intellect du personnage en cases. Si un pouvoir spécifie trois portées, comme par exemple 12 / 24 / 28, la portée est à considérer comme la portée d'une arme à distance, et les pénalités de portée s'appliquent en fonction (0 / -2 / -4). Le jet d'Arcane sert à la fois pour lancer le sort et pour le jet d'attaque pour ce type de pouvoirs (la Science étrange utilise elle les Compétences de Combat et de Tir).

Durée : la durée en rounds pendant laquelle le pouvoir sera actif. Un pouvoir avec une durée de 1 sera effectif jusqu'à la prochaine action du personnage. Si la durée indique une seconde information entre parenthèses, comme 3 (1 / round), le pouvoir peut être

maintenu. Dans le cas 3 (1 / round), le pouvoir a une durée initiale de 3 rounds, et il peut ensuite être maintenu au prix d'un Point de pouvoir par round. Chaque pouvoir maintenu inflige un malus de -1 pour tous les jets d'Arcane.

Aspects : quelques idées d'aspects sont évoquées, pouvant s'adapter à différents univers. Dans un univers de science-fiction, le pouvoir d'*armure* pourrait être créé par un psyker qui repousserait les attaques par la force de son esprit. Dans une campagne de superhéros, ce même pouvoir pourrait prendre la forme d'un champ de force ou d'une aura enflammée réduisant les projectiles en poussière.

Adaptation environnementale

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : Toucher

Durée : 1 heure (1 / heure)

Aspects : une glyphe sur le front, potions, pilules.

Les aventuriers voyagent parfois sous les océans, dans l'espace ou dans d'autres environnements dangereux.

Ce pouvoir permet de respirer, parler et de se déplacer à son Allure normale sous l'eau, dans des environnements sans gravité, dans le vide, la lave d'un volcan, des steppes arctiques, etc. La pression, l'atmosphère, l'air ainsi que tous les aspects nécessaires à la vie du personnage sont fournis par ce pouvoir. La protection est complète, mais ne concerne que l'environnement. Une boule de feu fera des dégâts normaux à un personnage protégé par ce pouvoir.

En cas de Relance sur le jet d'Arcane, le coût de maintien de ce pouvoir est de 1 pour 2 heures.

Cibles supplémentaires : l'arcaniste peut affecter jusqu'à cinq cibles en repayant 2 PP par cible supplémentaire.

Adhère

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : écraser une araignée, de la toile d'araignée, un bout de tentacule.

Les arcanistes sont bien souvent pris pour cible en combat, et ce pouvoir est idéal pour se mettre à l'abri. En outre il possède d'innombrables applications différentes.

Adhère permet à son bénéficiaire de se comporter comme une araignée : il adhère aux surfaces, ce qui lui permet de monter aux murs et même de tenir au plafond. Avec un succès, un personnage peut se déplacer sur de telles surfaces à la moitié de son Allure. Avec une Relance, il peut se déplacer à son Allure normale et peut même courir.

Cibles supplémentaires : le personnage peut affecter jusqu'à 5 cibles en repayant 2 PP par cible supplémentaire.

Ami des bêtes

Rang : Novice

Points de pouvoir : Spécial

Portée : Intellect × 100 mètres

Durée : 10 minutes

Aspects : l'arcaniste se concentre et fait des grands gestes.

Ce pouvoir permet à l'arcaniste de parler aux animaux et de guider leurs actions. Il ne fonctionne qu'avec les créatures dotées d'une intelligence animale, et en aucun cas sur les humanoïdes, les créatures conjurées, magiques ou les animaux surnaturels. L'animal doit se trouver dans la portée du sort, il n'est pas conjuré.

Le coût du contrôle dépend de la Taille de la créature. Le coût de base est de 3, plus le double de la Taille si cette dernière est supérieure à 0. Contrôler un grand requin blanc (Taille +4) par exemple, coûte $3 + 2 \times 4$, soit

11 Points de pouvoir. Contrôler un roc — aigle géant classique dans les univers de fantasy (Taille +8) coûte 19 Points de pouvoir.

Il est également possible de contrôler des essaims. Le coût est de 3 pour les petits essaims, 5 pour les moyens et 8 pour les gros. Ainsi, contrôler un rat coûte 3 Points de pouvoir, autant que pour contrôler un petit essaim de ces créatures.

Armure

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : aura mystique, peau durcie, armure réelle ou éthérée, une masse d'insectes ou de vers.

Armure crée un champ de protection magique autour du personnage, ou une protection tangible, accordant une véritable armure. Un succès donne 2 points d'Armure. et une Relance 4 points.

Augmentation / Diminution de Trait

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : Intellect

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : changement physique, aura lumineuse, potions

Ce pouvoir permet à un personnage d'augmenter un des Traits de la cible d'un type de dé en cas de succès, et de deux en cas de Relance. Le Trait affecté peut dépasser d12 : chaque augmentation au-delà octroie un bonus de +1 au Trait. Par exemple, une Relance obtenue sur une cible ayant déjà d12 dans le Trait affecté donnerait un Trait à d12+2 pour la durée du pouvoir.

Le pouvoir peut également être utilisé pour réduire le Trait d'un adversaire. Il s'agit alors d'un jet d'Arcane opposé à l'Âme de la cible.

En cas de Succès, le Trait est réduit d'un type de dé, et de deux en cas de Relance. Un Trait ne peut être réduit en dessous de d4. Il est possible de cumuler les effets de ce pouvoir, mais l'arcaniste devra noter séparément les durées.

Aveuglement

Rang : Novice

PP : 2-6

Portée : Intellect

Durée : Instantanée

Aspects : flash lumineux, sable dans les yeux, ombres.

Ce pouvoir aveugle temporairement une ou plusieurs cibles. Toute cible doit réussir un jet d'Agilité à -2 (ou -4 en cas de Relance sur le jet d'Arcane). En cas d'échec, une victime est secouée et subit un malus de -2 à sa Parade jusqu'à son action suivante. Si le dé d'Agilité donne un 1 (peu importe le dé Joker), la victime est secouée, et totalement aveugle jusqu'à ce qu'elle se débarrasse de cet état secoué. Elle subit alors un malus de -6 à tout jet de Trait sur une action nécessitant la vue, ainsi qu'un malus de -2 à sa Parade.

Effets supplémentaires : pour 2 PP, le pouvoir affecte une cible unique, pour 4 PP elle affecte toutes les cibles dans un Gabarit Moyen, et toutes les cibles dans un Grand Gabarit pour 6 PP.

Bannissement

Rang : Vétéran

Points de pouvoir : 3

Portée : Intellect

Durée : Instantanée

Aspects : objets bénis, symboles d'Arcanes, pincée de sel.

Qu'il s'agisse de fantômes, d'élémentaires ou de démons, le pouvoir de bannissement les chasse tous. Il affecte toutes les créatures qui ne sont pas natives de ce plan d'existence (à la discrétion du MJ).

Le jet d'Arcane est opposé à un jet d'Âme de la cible. En cas de succès, la cible est Secouée. En cas de Relance, elle est bannie sur son plan d'existence.

Si la cible est un Joker, chaque utilisation de ce pouvoir provoque une blessure. Dans ce cas, une créature qui a déjà trois blessures est renvoyée immédiatement sur son plan d'origine, mais n'est pas tuée pour autant.

Barrière

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 1 / section

Portée : Intellect

Durée : 3 (1 par section, par round)

Aspects : feu, glace, buissons épineux, force invisible, os.

Barrière crée un mur solide et immobile, pour protéger l'arcaniste ou emprisonner un adversaire.

Quel que soit la manière dont est faite la barrière (glace, pierre, énergie, etc.), elle a une Résistance de 10. Chaque Point de pouvoir dépensé crée une section de mur large d'une case. L'épaisseur de la barrière varie entre quelques centimètres pour les matériaux durs jusqu'à quelques dizaines pour les matériaux comme les os ou la glace (si vous utilisez un quadrillage pour les combats, tracez la barrière directement sur les lignes du quadrillage). Le positionnement est laissé à la discrétion de l'arcaniste, mais chaque section au-delà de la première doit être liée à au moins une autre.

Lorsque le pouvoir arrive à son terme, ou quand la barrière est brisée, elle tombe en poussière ou se dissipe (en fonction de l'Aspect).

Chaque section de la barrière peut être détruite par une attaque dépassant sa Résistance de 10. Frapper le mur est automatique avec une attaque de corps à corps (une attaque à

distance implique un jet normal). Par contre, une Relance n'octroie pas de bonus aux dégâts.

Il est possible d'escalader une barrière solide avec un jet d'Escalade doté d'un malus de -2. Les versions enflammées, peuvent être traversées, mais provoquent 2d4 points de dégâts.

Choc

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : 12 / 24 / 48

Durée : Spécial

Aspects : éclairs d'énergie, grenades étourdissantes, déflagrations soniques, explosion de lumière.

Choc permet d'étourdir des cibles se trouvant dans un Gabarit Moyen. Si le jet d'Arcane est un succès, les victimes potentielles doivent réussir un jet de Vigueur ou se retrouver Secouées. En cas de Relance, le jet de Vigueur se fait avec un malus de -2.

Compréhension des langues

Rang : Novice

Points de pouvoir : 1

Portée : Toucher

Durée : 10 minutes (1 / 10 minutes)

Aspects : mots, images, gestes.

Ce pouvoir permet à un personnage de parler, lire et écrire une langue qu'il ne connaît pas. Il doit s'agir d'une forme de langage évolué — pas de langage animal. Une Relance sur le jet d'Arcane permet de maîtriser un dialecte particulier.

Confusion

Rang : Novice

Points de pouvoir : 1

Portée : Intellect × 2

Durée : Instantanée

Aspects : motifs hypnotiques, illusions, bruits assourdissants.

Provoquer la confusion dans les rangs ennemis peut s'avérer déterminant en combat. En cas de succès, une cible doit réussir un jet d'Intellect avec un malus de -2 ou être Secouée. Le malus passe à -4 en cas de Relance.

Cibles supplémentaires : le personnage peut atteindre jusqu'à 5 cibles en repayant 1 PP par cible supplémentaire.

Convocation d'allié

Rang : Novice

Points de pouvoir : 3+

Portée : Intellect

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : invocation d'élémentaire, chien fantomatique, double dimensionnel.

Ce pouvoir permet au personnage de convoquer un allié loyal et obéissant. Avec un succès, l'arcaniste peut placer son allié n'importe où dans la zone d'effet du pouvoir. Avec une Relance, l'allié acquiert la capacité Résistant. L'allié agit lors de la carte de l'invocateur, et peut agir immédiatement après son apparition.

Tous les alliés sont des Extras, y compris un clone (voir ci-dessous).

Un personnage peut apprendre ce pouvoir au Rang Novice, mais il sera incapable de convoquer les créatures les plus puissantes avant d'avoir atteint le Rang nécessaire. Le coût en Points de pouvoir dépend de la créature invoquée. Utilisez la table ci-dessous comme exemple si un personnage souhaite convoquer une créature n'étant pas dans la liste.

Un arcaniste capable de convoquer de puissantes créatures peut aussi choisir d'invoquer des créatures d'un Rang inférieur, mais en plus grand nombre. Pour chaque Rang de différence, il obtient un allié supplémentaire. Par exemple, un arcaniste Vétéran peut dépenser 5 PP pour invoquer un allié de Rang Vétéran, deux alliés de Rang Aguerri ou trois de Rang Novice. Tous les alliés convoqués doivent être les mêmes pour chaque utilisation du pouvoir.

Référez-vous au bestiaire pour la description de certaines des créatures ci-dessous.

CONVOCAION D'ALLIÉ

Coût	Rang	Animaux
3	Novice expérimenté	gardien, soldat
4	Aguerrri	loup géant, ogre
5	Vétéran	élémentaire (n'importe quel type)
6	Héroïque	sentinelle
7	Légendaire	clone

GARDIEN

Un gardien est un soldat humanoïde fait de pierre (ou d'un matériel de la même dureté)

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d8	d8

Compétences — Combat d6, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	10 (+4 Armure)

Armure +4 — peau de pierre.

Créature artificielle — +2 pour se remettre de l'état Secoué. Ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaques ciblées. Immunisé aux poisons et aux maladies.

Sans peur — les gardiens sont immunisés à toute forme de peur et d'intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Épée longue	d6	2d8

SENTINELLE

Une sentinelle est une version évoluée et plus puissante d'un gardien.

Allure — 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d8	d12+3	d10

Compétences — Combat d10, Intimidation d10, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	(-1 Épée à 2 mains)
14	(+4 Armure ; +3 Taille)

Armure +4 — peau de pierre.

Créature artificielle — +2 pour se remettre de l'état Secoué. Ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaques ciblées. Immunisé aux poisons et aux maladies.

Lien d'arcane — les sentinelles bénéficient de l'Atout Résistance aux arcanes pour tous les arcanistes autres que celui qui les a convoquées.

Sans peur — les sentinelles sont immunisées à toute forme de peur et d'intimidation.

Taille +3 — une sentinelle mesure approximativement 3 m de haut et est extrêmement dense.

ATTAQUE

Grand balayage — une sentinelle peut attaquer tous les adversaires adjacents au pris d'une action normale.

Armes	Combat	Dégâts
Épée à 2 mains	d10	d12+d10+3

CLONE

Cet allié semble identique à l'arcaniste, mais est différent sur les points suivants : c'est un Extra qui dispose de la moitié des Points de pouvoir totaux de l'invocateur. Tous ses Traits ont un type de dé de moins par rapport à l'original (avec un minimum de d4). Le clone dispose du même équipement en apparence, mais rien de son équipement ne sera magique.

Croissance / Rapetissement

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : +2

Portée : Intellect

Durée : 3 (2 / round)

Aspects : gestes, mots de pouvoir, potions.

Croissance permet de doubler la taille de la cible. Sa Taille augmente de 1 pour chaque tranche de 2 PP dépensés lors du lancement du pouvoir. Chaque point de Taille gagné améliore le dé de Force d'un type, et octroie un bonus de +1 en Résistance. Le sort peut être lancé plusieurs fois sur une même cible, mais l'arcaniste doit gérer chaque pouvoir séparément.

Rapetissement permet de réduire la Taille de la cible de 1 pour chaque tranche de 2 PP dépensés, jusqu'à une Taille minimale de -2 (la taille d'un rat). Chaque point de Taille perdu diminue le dé de Force d'un type, et inflige un malus de -1 en Résistance (avec un minimum de 2).

Les créatures avec une Taille entre +4 et +7 ont la capacité monstrueuse Grand, et occupe un carré de 2 cases sur 2. Avec une Taille entre +8 et +10, une créature a la capacité monstrueuse Énorme et occupe un carré de 3 cases sur 3. Avec une Taille de +11 ou plus, la créature est Gargantuesque, et occupe un carré de 4 cases sur 4. Une créature avec une Taille de -2 a également la capacité Petit.

Si le pouvoir est utilisé sur une cible non consentante, le jet d'Arcane est opposé à un jet d'Âme de cette dernière.

Déflexion

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : bouclier mystique, vents tourbillonnants, serviteur fantôme interceptant les missiles.

Les pouvoirs de Déflection fonctionnent de différentes manières. Certains dévient effectivement les attaques, d'autres rendent la forme de la cible floue ou produisent d'autres effets illusoires. Mais au final, le résultat est le même : faire échouer les attaques de mêlée et à distance sur l'utilisateur. Avec un succès, les attaquants reçoivent un malus de -2 à leurs jets de Combat, Tir et autres jets d'attaque contre l'utilisateur. Une Relance augmente ce malus à -4. Ce pouvoir fonctionne comme Armure contre les armes à air d'effet.

Déguisement

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 3-5

Portée : Toucher

Durée : 10 minutes (1 / 10 minutes)

Aspects : apparence illusoire, transmutation physique, une mèche de cheveux de la cible.

Déguisement permet de prendre l'apparence (mais en aucun cas les capacités) d'un autre. Le coût de base est de 3 PP, plus 1 par différence de Taille. Le personnage ne peut se déguiser en une créature avec qui la différence de taille est supérieure à 2. Une personne familière avec l'original peut faire un jet de Perception avec un malus de -2 (-4 en cas de Relance) pour éviter d'être trompé. Si la personne ne connaît pas personnellement l'original, les malus passent à -4 et -6.

Déluge de coups

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 2

Portée : Gabarit de cône

Durée : Instantanée

Aspects : vague de terre, vents tourbillonnants, vague déferlante.

Déluge de coups permet à un arcaniste de projeter au sol ses victimes. Le personnage fait un jet d'Arcane et place un Gabarit de

Cône ayant pour origine sa figurine. Toute personne se trouvant dans la zone d'effet doit faire un jet de Force (avec un malus de -2 en cas de Relance). En cas d'échec, la victime est projetée en arrière de 2d6 cases et se retrouve au sol. Si la cible heurte un objet inanimé, elle est en outre Secouée. Les cibles bénéficiant d'un abri peuvent soustraire la protection de couverture aux nombre de cases parcourues (avec un minimum de 0), et les créatures volantes subissent un malus de -2 au jet de Force.

Détection / Dissimulation d'Arcanes

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : Vue

Durée : 3 (1 / round) ou 1 heure (1 / hure)

Aspects : gestes, mots murmurés.

Détection / Dissimulation d'Arcanes permet à un personnage de ressentir les personnages, objets ou effets surnaturels se trouvant à vue. Sont inclus les créatures invisibles, les personnes et les objets enchantés, les appareils de la Science étrange, etc.

Ce pouvoir peut également être inversé pour dissimuler la nature surnaturelle d'un objet, d'une personne ou d'un effet. Le coût est le même, mais la durée est bien plus étendue : 1 heure, avec un coût de maintien de 1 par heure supplémentaire. Lorsque ce pouvoir est ainsi utilisé, si une personne souhaite utiliser la Détection d'Arcanes sur l'objet dont la magie est dissimulée, son jet d'Arcane est opposé au jet d'Arcane de celui qui a lancé la dissimulation. En cas de succès, il parvient à percer la dissimulation. En cas d'échec il faut réutiliser à nouveau le pouvoir Détection d'Arcane pour avoir une chance de percer la ruse à jour.

Dissipation

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 3

Portée : Intellect

Durée : Instantanée

Aspects : gestes, mots murmurés.

Dissipation permet à un personnage d'annuler les sortilèges, miracles, appareils de Science étrange ou les super pouvoirs de ses ennemis. Il n'a aucun effet sur les pouvoirs innés, comme le souffle d'un dragon ou le cri d'une banshee. Il ne fonctionne pas non plus sur les objets magiques ou les enchantements, à moins que l'objet ou l'enchantement ne spécifie le contraire.

Dissipation peut être utilisé sur un pouvoir en cours d'utilisation et également pour contrer un pouvoir au moment où il est lancé. Dans le second cas, l'arcaniste doit être en attente et tenter d'interrompre l'action de son adversaire normalement. Dans les deux cas, la résolution est gérée par un jet d'Arcane opposé entre les deux adversaires. Le personnage tentant la dissipation subit un malus de -2 à son jet si sa cible utilise un type d'Arcane différent du sien.

Divination

Rang : Rang : Héroïque

Points de pouvoir : 5

Portée : Personnelle

Durée : 1 minute

Aspects : contacter les esprits des ancêtres, communiquer avec une divinité, interroger des puissances occultes ou démoniaques.

Ce pouvoir permet à l'arcaniste de contacter une entité extraplanaire pour acquérir des informations. C'est un pouvoir particulièrement épuisant de par sa nature à traverser les barrières entre les mondes.

Avec un succès, l'arcaniste peut poser une question du type « Oui » / « Non », même si un « peut-être » est toujours possible s'il n'existe pas de réponse absolue. Avec une Relance, la

réponse peut comporter jusqu'à cinq mots (le MJ peut décider de fournir une réponse plus longue mais sous forme d'énigme).

Le sort dure une minute complète, durant laquelle l'arcaniste ne peut faire aucune autre action ni même se déplacer. S'il est Secoué durant cette minute, il doit réussir un jet d'Intellect pour que le pouvoir ne soit pas annulé.

Si la question concerne une créature, le jet d'Arcane doit être opposé à un jet d'Âme de la cible. Le pouvoir de *Divination* peut être bloqué par une *Dissimulation d'Arcanes* lancée sur la cible. Dans ce cas, le jet d'Arcane est d'abord opposé au jet d'Arcane du pouvoir de *Dissimulation d'Arcanes*, puis au jet d'Âme en cas de succès.

Don du guerrier

Rang : Guerrier

Points de pouvoir : 4

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : gestes, prières, mots murmurés, concentration.

Même les mages de combats ne peuvent se permettre de passer leur temps à apprendre et travailler des techniques de combats et leur maîtrise martiale. Pour ceux-là qui aiment l'adrénaline provoquée par un combat au corps-à-corps, ou encore pour ceux qui veulent augmenter les capacités de leurs compagnons, ce pouvoir fournit une solution simple et rapide.

Avec un succès, la cible gagne temporairement un Atout de combat, choisi par l'arcaniste. Ce dernier doit être au moins d'un Rang supérieur au Rang nécessaire pour pouvoir choisir l'Atout, mais peut ignorer tous les autres prérequis.

Un Atout obtenu grâce à ce pouvoir n'a aucun effet si la cible a déjà cet Atout.

Éclair

Rang : Novice

Points de pouvoir : 1-3 ou 2

Portée : 12 / 24 / 48

Durée : Instantanée

Aspects : Feu, glace, éclair, obscurité, projectiles colorés, insectes.

Éclair constitue l'attaque de base des magiciens, et peut être également utilisé pour les faisceaux d'énergie, les pistolets à rayon, les jets de lumière divine et la plupart des attaques à distance de ce type. Les dégâts d'un Éclair sont de 2d6.

Éclairs supplémentaires : le personnage peut lancer jusqu'à 3 Éclairs au prix d'un Point de Pouvoir supplémentaire par Éclair. Décidez du nombre d'Éclairs créés avant d'activer le pouvoir. Les Éclairs peuvent être répartis sur des cibles différentes au choix de l'arcaniste. Ce dernier fait un jet comme pour un tir avec une arme automatique mais sans le malus de tir automatique : l'arcaniste fait un jet de Compétence d'Arcanes pour chaque éclair, qu'il oppose à la Difficulté pour toucher chaque cible. S'il est un Joker, il lance un seul dé Joker, lequel peut remplacer n'importe lequel de ses dés de Compétence d'Arcanes.

Dégâts supplémentaires : le personnage peut également porter les dégâts d'un Éclair à 3d6 en dépensant 2 Points de pouvoir. Il ne peut pas lancer d'éclairs supplémentaires lorsqu'il utilise cette option.

Aspects : projectiles gluants, lierres, menottes, toiles d'araignées.

Ce pouvoir permet à un personnage de restreindre les mouvements d'une cible.

Le jet d'Arcane est opposé à un jet d'Agilité de la cible. En cas de succès, la cible est partiellement empêtrée, et subit un malus de -2 à son Allure, ainsi qu'à tous les jets de Compé-



Enchevêtrement

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2-4

Portée : Intellect

Durée : Spécial

tences liées à la Force ou à l'Agilité. Avec une Relance, la cible est totalement immobilisée et ne peut pas utiliser de Compétences liées à la Force ou à l'Agilité.

Chaque round suivant, une cible affectée peut tenter de s'échapper en réussissant un jet de Force ou d'Agilité. D'autres personnages peuvent également tenter de libérer une victime en réussissant un jet Force avec un malus de -2.

Pour 2 Points de pouvoir, Enchevêtrement affecte une cible unique. Pour 4 Points de pouvoir, il affecte toutes les cibles dans un Gabarit Moyen.

Enfouissement

Rang : Novice

Points de pouvoir : 3

Portée : Intellect x 2

Durée : 3 (2 / round)

Aspects : se fondre dans la terre et réapparaître ailleurs

Ce pouvoir permet à un arcaniste se trouvant sur de la terre de se fondre dans le sol. Il peut rester dans le sol dans une sorte de limbes, ou se déplacer en creusant dans la portée du pouvoir. Un arcaniste avec un Intellect d8 peut ainsi se déplacer de 16 cases lors du premier round, maintenir le sort, et se déplacer à nouveau de 16 cases le second round.

Un personnage enfoui peut tenter de surprendre une cible (même si cette dernière l'a vu disparaître sous terre) en réussissant un jet opposé de Discrétion contre la Perception de l'adversaire. En cas de succès, il bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts, et +4 en cas de Relance. Une cible En attente peut tenter d'interrompre l'attaque normalement.

Explosion

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 2-6

Portée : 24 / 48 / 96

Durée : Instantanée

Aspects : boules de feu, de glace, d'éclair, d'obscurité, projectiles colorés, nuée d'insectes.

Explosion est un pouvoir à aire d'effet qui peut affecter un grand nombre d'adversaires en même temps. Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet et fait le jet approprié. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement.

L'aire d'effet est définie par un Gabarit Moyen. Si le jet est raté, l'*Explosion* est déviée de la même manière qu'un projectile.

Tous ceux situés dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts. Contrairement aux autres attaques, les Relances n'ajoutent pas de dégâts supplémentaires aux attaques à aire d'effet.

Effets additionnels : pour le double de Points de pouvoirs, *Explosion* fait 3d6 points de dégâts ou affecte une aire définie par un Grand Gabarit. Pour le triple de points, *Explosion* fait les deux.

Frappe

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : aura lumineuse, rune, glyphes, énergie crépitante, barbelure sur une arme.

Ce pouvoir se lance sur une arme. S'il s'agit d'une arme à distance, il affecte un chargeur entier, 20 carreaux, flèches ou cartouches, ou une recharge « complète » de munitions (le MJ peut avoir à déterminer le nombre exact de munitions affectées pour les armes spéciales). Tant que le pouvoir fait effet, les dégâts de l'arme sont augmentés de +2, et de +4 avec une Relance.

Grande guérison

Rang : Vétéran

Points de pouvoir : 10 / 20

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Aspects : apposition des mains, toucher le corps du blessé avec un symbole sacré, faire boire un peu d'eau.

Grande guérison permet de soigner des blessures vieilles de plus d'une heure. L'utilisation de ce pouvoir nécessite 10 Points de pouvoir et fonctionne exactement comme le pouvoir *Guérison*. Il peut également être utilisé pour neutraliser un poison ou guérir une maladie au-delà des 10 premières minutes.

Grande guérison peut également soigner les blessures permanentes et incapacitantes. Le jet d'Arcane se fait alors à -4 et le nombre de Points de pouvoirs nécessaires est de 20. Une seule tentative est possible pour une telle blessure. En cas d'échec de ce pouvoir, la blessure est définitivement permanente.

Guérison

Rang : Novice

Points de pouvoir : 3

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Aspects : Imposition des mains, contact de la victime avec un symbole sacré, prières.

Le pouvoir de *Guérison* soigne les blessures récentes. Il doit être utilisé durant « l'heure d'or » : il n'a aucun effet sur des blessures vieilles de plus d'une heure.

Pour les Jokers, chaque utilisation de *Guérison* efface une blessure avec un succès, et deux avec une Relance. Le jet de dé subit une pénalité égale au nombre de blessures de la victime (en plus de tout malus dont le lanceur de sort lui-même serait affublé).

Pour les Extras, le MJ doit d'abord déterminer si l'allié est mort (un simple jet de Vigueur). Si c'est le cas, l'utilisation du pouvoir de *Guérison* est impossible. Sinon, un jet réussi d'Arcane remet l'allié dans un état Secoué.

Le pouvoir de *Guérison* peut également servir à guérir les poisons et les maladies, s'il est lancé moins de 10 minutes après l'événement déclencheur.

Intangibilité

Rang : Héroïque

Points de pouvoir : 5

Portée : Toucher

Durée : 3 (2 / round)

Aspects : forme fantomatique, corps d'ombre, forme gazeuse.

Avec un jet d'Arcane réussi, l'arcaniste devient incorporel. Il est incapable d'affecter le monde physique, mais il n'est pas affecté par ce dernier. Il peut passer à travers les murs, et il n'est pas affecté par les armes non magiques. Tout ce qu'il portait lorsqu'il utilise ce pouvoir devient intangible avec lui.

Tant qu'il est intangible, l'arcaniste peut affecter les créatures incorporelles (lui y compris), et il reste sensible aux attaques magiques et aux objets magiques.

L'arcaniste ne peut pas mettre fin au pouvoir alors qu'il se trouve dans quelque chose ou quelqu'un. Si un tel cas se produit, il glisse automatiquement jusqu'à la case libre la plus proche et est Secoué.

Invisibilité

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 5

Portée : Personnelle

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : poudre, potion, lumières iridescentes

Être invisible constitue une aide considérable lors d'un combat, et particulièrement efficace pour espionner dans le vestiaire des filles. Même les inventeurs ou les super héros dans les univers pulp ont joué un jour ou l'autre avec l'homme invisible.

Avec un succès, le personnage est transparent mais sa silhouette est visible. Il est possible de le détecter en ayant une raison de se douter de sa présence et en réussissant un jet de Perception avec un malus de -4. Avec une Relance, le personnage est totalement invisible, et le malus passe à -6.

Dans les deux cas, le pouvoir affecte le personnage et les objets qu'il transporte. Un objet saisi après que le pouvoir ait été lancé reste visible.

Cibles supplémentaires : le personnage peut atteindre jusqu'à 5 cibles en repayant 5 PP par cible supplémentaire.

Lecture des pensées

Rang : Novice

Points de pouvoir : 3

Portée : Intellect

Durée : 1

Ce pouvoir permet de pénétrer l'esprit d'une cible. L'arcaniste doit réussir un jet d'Arcane opposé à l'Âme de la cible. Sur un succès, il lit dans les pensées de sa cible la réponse à une de ses questions. La cible se rend compte de l'utilisation du pouvoir à moins que l'arcaniste n'ait obtenu une Relance. Le MJ peut appliquer des modificateurs en fonction de l'état mental de la cible, ou de ses Atouts et Handicaps.

Lumière / Ténèbres

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : Intellect

Durée : 30 minutes (1 / 10 minutes) ou 3 (1 / round)

Aspects : diverses couleurs, globes flottants dans l'air, mains brillantes, bâton enchanté.

La capacité de créer de la lumière est un pouvoir qui peut sembler simple, mais un groupe d'aventuriers coincé dans les ténèbres entouré de morts vivants est toujours ravi d'en disposer.

Lumière / Ténèbres doit être lancé sur un objet inanimé comme une pièce, une épée, un bouclier, ou même les vêtements d'un personnage. Si l'objet est une possession d'un adversaire, le jet d'Arcane est opposé à un jet d'Agilité de la cible.

Lumière permet d'annuler jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité dans un Grand Gabarit pour 30 minutes (1 / 10 minutes). *Ténèbres* crée une aura de ténèbres (malus d'obscurité de -6) de la même taille durant 3 rounds (1 / round).

Manipulation élémentaire

Rang : Novice

Points de pouvoir : 1

Portée : Intellect × 2

Durée : Instantanée

Aspects : quelques simples gestes.

Un personnage qui choisit ce pouvoir doit sélectionner un élément auquel il s'applique. Il peut toutefois choisir à nouveau ce pouvoir et l'associer à un autre élément grâce à l'Atout Nouveau pouvoir. Manipulation élémentaire permet d'accomplir de petites tâches liées à l'élément sélectionné. Voici une liste d'exemples :

Air : l'arcaniste peut créer des petits courants d'air, suffisamment pour éteindre une chandelle, attiser un feu, soulever une jupe ou rafraîchir son corps d'une chaleur étouffante (+1 à un jet de fatigue provoqué par de la chaleur).

Terre : d'un geste de la main, l'arcaniste peut faire un trou d'une trentaine de centimètres de côté dans de la terre (la moitié dans de la pierre), ou projeter du sable dans le visage d'un adversaire (+1 à un jet de Ruse).

Feu : l'arcaniste peut d'un claquement de doigts créer une petite flamme (de la taille de celle d'une allumette). Il peut attiser un feu existant (+1 au jet pour déterminer si un feu s'étend), le faire brusquement flamber plus fort (potentiellement dans le cadre d'une Ruse), ou enflammer un objet lentement (comme avec une allumette).



Eau : l'arcaniste peut faire apparaître un demi-litre d'eau quelque part à vue (mais pas à l'intérieur d'une personne ou d'un objet). D'un geste de la main, il peut purifier jusqu'à 4 litres d'eau, qu'il s'agisse d'eau empoisonnée, croupie ou simplement d'eau de mer. Une personne empoisonnée depuis moins d'une minute peut également bénéficier de ce pouvoir et gagne une seconde chance de résister aux effets du poison.

Marionnette

Rang : Vétéran

Points de pouvoir : 3

Portée : Intellect

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : yeux brillants, transe, montre à gousset, poupées vaudou.

Il est parfois payant de persuader vos adversaires de combattre de votre côté. Certains y arrivent en contrôlant l'esprit de leur cible, d'autres utilisent des illusions visuelles et auditives.

Marionnette utilise un jet d'Arcane opposé à un jet d'Âme de la cible. En cas de succès, la victime attaquera ses alliés et ira même jusqu'à se donner la mort, bien qu'un tel acte octroie un nouveau jet d'Âme pour échapper à l'emprise.

Les méchants peuvent disposer de versions plus puissantes de ce pouvoir qui leur permettent de contrôler leurs victimes pour des périodes plus longues (voire de façon permanente). De telles versions nécessitent en général une possession personnelle de la victime.

Rafale

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : Gabarit de Cône

Durée : Instantanée

Aspects : cône de feu, de froid, jet de lumière.

Rafale déclenche un déluge d'énergie devant l'arcaniste, provoquant des dégâts sur toutes les cibles présentes dans la zone.

Lorsque le pouvoir est lancé, l'arcaniste pose un Gabarit de Cône sur le plateau de jeu avec comme origine la figurine de son personnage. Les cibles se trouvant sous le Gabarit peuvent éviter la déflagration en réussissant un jet d'Agilité opposé au jet d'Arcane. Ceux qui échouent subissent 2d10 de dégâts. Ce pouvoir est considéré comme une arme lourde.

Ralentissement

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 1

Portée : Intellect $\times$ 2

Durée : 3 (2 / round)

Aspects : faire un nœud avec un bout de corde, ralentissement temporel.

Les grands guerriers et les monstres avec des réflexes vifs peuvent frapper leurs adversaires avec une grande efficacité. En ralentissant leurs réflexes, l'arcaniste limite leur avantage.

L'arcaniste fait un jet d'Arcane opposé à un jet d'Âme de la cible. En cas de succès, un simple mouvement devient une action, et la cible est donc sujette à la pénalité d'action multiple s'il souhaite porter une attaque dans le même round. Avec une Relance, la cible doit en outre retirer toute carte d'initiative supérieure à 10 (à l'exception des jokers).

Une cible qui pioche normalement plusieurs cartes ne défausse que les cartes supérieures à 10.

Cibles supplémentaires : le personnage peut atteindre jusqu'à 5 cibles en repayant 1 PP par cible supplémentaire.

Rapidité

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 4

Portée : Toucher

Durée : 3 (2 / round)

Aspects : mouvements flous, hyperactivité.

Les super héros basés sur la vitesse et les combattants flanqués d'un compagnon ma-

gicien sont les utilisateurs privilégiés que ce pouvoir. Avec un succès, la cible peut faire deux actions par round au lieu d'une, sans encourir le malus d'Actions multiples.

Avec une Relance, la cible obtient le même avantage, et peut en outre chaque round défausser toute carte d'initiative inférieure à 8.

Ravage

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 2-4

Portée : Intellect $\times$ 2

Durée : Instantanée

Aspects : tornade, poltergeist, champ de répulsion.

Bien qu'imprévisible, ce pouvoir permet à un arcaniste de changer le cours d'un combat, faisant voler en un éclair les participants d'un bout à l'autre du champ de bataille.

Avec un succès, l'arcaniste place un Gabarit moyen. Toutes les créatures affectées doivent faire un jet de Force (avec un malus de -2 en cas de Relance). En cas d'échec, la victime est éjectée de 2d6 cases dans une direction aléatoire (utilisez 1d12 et le cadran d'une montre) et se retrouve au sol. Si une telle victime heurte un objet inanimé, elle est en outre Secouée. Les cibles qui s'abritent peuvent retirer le bonus de couverture à la distance parcourue (avec un minimum de 0), et les créatures volantes subissent un malus de -2 supplémentaire à leur jet de Force. De plus, une cible aérienne tire 1d6 pour savoir si elle se rapproche du sol (1-2), reste stable (3-4) ou s'en éloigne (5-6).

Effets supplémentaires : pour le double de Points de pouvoir, Ravage affecte un Grand Gabarit.

Secours

Rang : Novice

Points de pouvoir : 1

Portée : Toucher

Durée : Instantanée

Aspects : prières, apposition des mains, tonique.

Secours permet de récupérer d'un niveau de fatigue, et de deux avec une Relance. Il permet également de supprimer un état Secoué.

Ce pouvoir peut également être utilisé pour rappeler à la conscience un personnage dans un état critique lié à des blessures, bien que les blessures ne soient pas soignées. Il ne stoppe pas non plus les hémorragies, pas plus qu'il n'empêche les blessures de s'aggraver.

Siphon d'énergie

Rang : Héroïque

Points de pouvoir : 3

Portée : Intellect

Durée : Instantanée

Aspects : prière, mots murmurés, gestes.

Ce pouvoir draine les réserves de pouvoir d'un arcaniste, limitant sa faculté à utiliser ses propres pouvoirs.

L'arcaniste sélectionne une cible dans la portée, et fait un jet d'Arcane opposé. Il subit un malus de -2 si la cible utilise un type d'Arcane différent du sien (magie contre des miracles, super pouvoirs contre Science étrange, par exemple).

Avec un succès, il draine 1d6+1 PP à sa victime, et 1d8+2 avec une Relance. Ces jets ne font pas d'As. Si la cible est un manipulateur de la Science étrange, il perd les Points de pouvoir pour chacun de ses engins.

La cible ne peut passer en dessous de 0 PP. Les points perdus ne sont pas récupérés par l'arcaniste, ils disparaissent simplement et se récupèrent de manière normale. Le pouvoir ne fonctionne que sur les créatures ayant un Atout d'Arcane. Il n'a aucun effet sur les objets magiques, à l'exception de ceux créés par la Science étrange, comme spécifié ci-dessus.

Sommeil

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 2

Portée : Intellect × 2

Durée : 1 minute (1 / minute)

Aspects : berceuse, poignée de sable ou de poudre.

Faire exploser des ennemis dans un déluge de feu peut sembler attirant pour bien des mages, mais certains autres, favorisant la discrétion ou des orientations pacifistes, sont plus attirés par ce pouvoir.

L'arcaniste positionne un Gabarit Moyen dont le centre se situe dans la portée du pouvoir, et fait un jet d'Arcane. Toutes les créatures vivantes (pas les morts-vivants ou les automates) présentes dans la zone doivent réussir un jet d'Âme, avec un malus de -2 en cas de Relance. Ceux qui échouent tombent endormis.

Des bruits forts sont susceptibles de réveiller les victimes comme si elles étaient plongées dans un sommeil normal (jet de Perception). Lorsque le pouvoir arrive à son terme, les dormeurs se réveillent naturellement.

Télékinésie

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 5

Portée : Intellect

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : geste, baguette magique, regard d'acier.

Télékinésie représente la capacité de déplacer un objet ou une créature (y compris soi) par un pouvoir d'Arcane. Un arcaniste peut soulever cinq fois son dé d'Âme avec un succès, et 25 fois son dé d'Âme avec une Relance.

Soulever des créatures : les cibles vivantes peuvent résister à ce pouvoir avec un jet d'Âme opposé au jet d'Arcane. En cas de succès, la cible n'est pas affectée. En cas d'échec par contre, elle est soulevée comme l'indique ce pouvoir, et ne bénéficie pas d'autres chances d'y échapper.

Une victime peut occasionnellement réussir à s'agripper à quelque chose d'assez solide pour essayer de résister à *Télékinésie*. Dans ce

cas, il doit réussir un jet de Force opposé à un jet d'Arcane de l'arcaniste. En cas de succès, il a réussi à s'agripper, et ne peut pas être déplacé ou écrasé ce round.

Armes télékinétiques : un arcaniste peut utiliser ce pouvoir pour brandir une arme et la faire attaquer. Dans ce cas, sa compétence Combat est la même que sa compétence Arcane, et les dégâts sont basés sur son Âme plutôt que sur sa Force. Par exemple, une épée courte faisant Force+d6 de dégâts fera Âme+d6 quand elle est utilisée grâce à un pouvoir de *Télékinésie*.

L'arme se comporte normalement, et octroie toujours un bonus aux dégâts en cas de Relance lors de l'attaque

Chutes : des personnages plus tournés vers la violence utilisent parfois ce pouvoir pour faire chuter leurs victimes de grandes hauteurs ou les balancer contre des murs tels des pantins désarticulés. Une créature peut être déplacée d'autant de cases que le dé d'Intellect de l'arcaniste. Les créatures « lâchées » subissent les dégâts de chute habituels.

Les victimes qui sont projetées contre des murs ou d'autres objets solides subissent Âme+d6 points de

dégâts. Si un arcaniste avec d12 en Âme balance un orque contre un mur, l'orque subit d12+d6 points de dégâts.

Téléportation

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 3+

Portée : spécial

Durée : Instantanée

Aspects : un nuage de fumée, changement de phase, transformation en éclair.

Téléportation permet à un personnage de disparaître pour réapparaître immédiatement jusqu'à 10 cases pour chaque tranche de 3 Points de pouvoir dépensé, et 15 cases pour chaque tranche de 3 Points de pouvoir en cas de Relance. Ce pouvoir compte pour le déplacement du round. Les adversaires adjacents au personnage n'ont pas d'attaque gratuite contre lui. Si l'arcaniste souhaite se téléporter vers un endroit qu'il ne peut pas voir, il doit réussir un jet d'Intellect avec un malus de -2. S'il s'agit d'un endroit qu'il n'a jamais vu, le malus passe à -4.

En cas d'échec sur le jet d'Arcane ou le jet d'Intellect, le pouvoir échoue, l'arcaniste reste sur place et est

Secoué. Un 1 sur le jet d'Arcane (peu importe le dé Joker) signifie un désastre plus grave. En plus d'être



Secoué, le personnage subit 2d6 points de dégâts.

Le personnage ne peut jamais se téléporter dans un espace solide. S'il essaie, il reste sur place comme décrit ci-dessus.

Transporter des personnes : le personnage peut téléporter d'autres personnes avec lui, mais toute personne supplémentaire provoque un niveau de fatigue à l'arrivée. S'il transporte plus de deux personnes, il tombe inconscient immédiatement à l'arrivée. Un niveau de fatigue peut être récupéré avec une heure de repos complet.

Terreur

Rang : Novice

Points de pouvoir : 2

Portée : Intellect × 2

Durée : Instantanée

Aspects : gestes, énergie surnaturelle, frissons glacés.

Ce pouvoir provoque chez les cibles une terreur extrême. Il affecte une zone définie par un Grand Gabarit. Chaque créature se trouvant dans le Gabarit doit faire un test de terreur, avec un malus de -2 si l'arcaniste a obtenu une Relance. En cas d'échec, un Joker doit faire un jet sur la *Table de Terreur*, alors qu'un Extra devient Paniqué.

Transformation

Rang : spécial

Points de pouvoir : spécial

Portée : Personnelle

Durée : 1 minute (1 / minute)

Aspects : morphing, talismans, tatouages.

De nombreuses cultures content des légendes de chamanes ou de sorciers capables de prendre la forme d'animaux normaux, ou même de créatures encore plus étranges. Un personnage peut apprendre ce pouvoir dès le Rang Novice, mais il ne peut se transformer dans les créatures les plus puissantes avant d'avoir atteint le Rang requis. Le coût en Points de pouvoir dépend du type

de créature en lequel le personnage souhaite se transformer. Utilisez la table ci-dessous pour déterminer le coût et le Rang minimum pour un type de créature que vous n'y trouveriez pas.

Les armes et autres effets personnels sont transformés en même temps que le personnage, réapparaissant à la fin du pouvoir, mais les autres objets tombent à terre.

Lorsqu'il est transformé, le personnage conserve son Âme, son Intellect, et les Compétences associées (bien que, incapable de parler, il ne pourra certainement pas utiliser certaines d'entre elles). Il prend la Force, l'Agilité et les Compétences associées de l'animal. Il devient incapable d'utiliser la plupart des machines. Il ne peut pas parler ni utiliser des pouvoirs, bien qu'il puisse continuer à en maintenir. La Vigueur passe au meilleur des valeurs entre celle de l'arcaniste et celle de l'animal.

Le MJ décide ce qu'un animal peut ou ne pas faire. Un chamane transformé en chien pourrait tenter d'appuyer sur la gâchette d'un fusil, par exemple, mais la Compétence utilisée serait le Tir de l'animal, soit d4-2 puisque le chien n'a pas cette Compétence. Il peut utiliser la Persuasion, mais sans la parole, il subit un malus de -4 à ses tentatives, ou même encore plus en fonction des circonstances.

TRANSFORMATION

Coût	Rang	Animaux
3	Novice	Faucon, lapin, chat
4	Aguerri	Chien, loup, cerf
5	Vétéran	Lion, tigre
6	Héroïque	Ours, requin
7	Légendaire	Grand requin blanc

Vision dans le noir

Rang : Novice

Points de pouvoir : 1

Portée : toucher

Durée : 1 heure (1 / heure)

Aspects : yeux lumineux, pupilles dilatées, vision sonique

Là où le pouvoir de *Lumière* crée une source d'illumination visible par tous, ce pouvoir n'affecte qu'une seule personne et est bien plus discret.

Avec un succès, ce pouvoir divise par deux les pénalités liées à l'obscurité (arrondi à l'inférieur). Par exemple, un personnage plongé dans la pénombre (-1) n'aura aucun malus, et un personnage plongé dans l'obscurité totale (-2) n'aura qu'un malus de -2. Avec une Relance, le pouvoir permet d'ignorer toutes les pénalités jusqu'à un maximum de -6.

Cibles supplémentaires : le personnage peut atteindre jusqu'à 5 cibles en repayant 1 PP par cible supplémentaire.

Vision lointaine

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 3

Portée : toucher

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : marque invisible, lecture des vents, yeux d'aigle.

Ce pouvoir permet à l'arcaniste d'avoir une excellente vision de loin. Avec un succès, les malus de distance sur les attaques sont divisés par 2 (-1 pour une portée moyenne, et -2 pour une portée longue). Avec une Relance, les portées sont en plus doublées (12 / 24 / 48 devient 24 / 48 / 96).

Vitesse

Rang : Novice

Points de pouvoir : 1

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : mouvements flous, acrobaties.

Les combattants qui ont besoin de se rapprocher le plus rapidement possible de leurs ennemis utilisent régulièrement ce pouvoir, tout autant que ceux qui fuient fréquemment

devant les créatures horribles qui n'auraient jamais dues être découvertes.

Vitesse permet à la cible de se déplacer plus rapidement. Avec un succès, l'*Allure* est doublée. Avec une Relance, courir devient une action gratuite, n'infligeant donc plus le malus de -2 habituel.

Vol

Rang : Vétéran

Points de pouvoir : 3 / 6

Portée : Toucher

Durée : 3 (1 / round)

Aspects : vents tourbillonnants, anneau magique, balai.

Vol permet à un personnage de voler à son *Allure*, et de monter à la moitié de cette vitesse. Ces vitesses peuvent être doubles en doublant le nombre de Points de pouvoir lors du déclenchement du pouvoir.

Zombi

Rang : Vétéran

Points de pouvoir : 3 / Corps

Portée : Intellect

Durée : spéciale

Aspects : graver des symboles cabalistiques sur des corps, lancer des os, cimetière, livres couverts de peau.

Ce pouvoir est considéré comme maléfique dans la plupart des univers, et est donc utilisé principalement par les méchants comme les nécromants, savants fous et autres démonistes.

Quand ce pouvoir est utilisé, il fait se lever un nombre de morts dépendant du nombre de Points de pouvoir investis. Les morts-vivants sont totalement sous contrôle, quoi qu'un peu limités dans l'interprétation des ordres qui leur sont donnés.

Les corps ne sont pas conjurés, donc un nombre de corps suffisant doit être disponible pour que le pouvoir soit efficace. Les corps n'ont pas à être en bon état : *Zombi* peut faire se lever

des serveurs qui ont patiemment attendu pendant des siècles. Les cimetières, les morgues et les champs d'anciennes batailles constituent tous de bonnes sources à cet effet. Avec un succès, les morts se lèvent pour une heure, et pour 1d6 heures avec une Relance. Avec deux Relances, ils s'animent pour une journée complète.

Des nécromants puissants peuvent disposer de versions plus puissantes de ce pouvoir, moins coûteuses en Points de pouvoir et capables de créer des morts-vivants de façon permanente.

ZOMBI

Mort-vivant à la recherche de bonne chair fraîche.

Allure — 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d6	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7 (+2 Mort-vivant)

Mort-vivant — +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (la tête) — toucher un zombi à la tête provoque +2 de dégâts et les attaques perforantes y font des dégâts normaux.

Sans peur — les zombis sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Grieffes	d6	d6

Zone de dégâts

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : 4

Portée : toucher

Durée : 3 (2 / round)

Aspects : aura enflammée, épines, champ électrique.

Ce pouvoir crée autour du bénéficiaire une zone qui provoque des dégâts à toute personne venant au contact du bénéficiaire. Il affecte toute créature réussissant une attaque contre la cible du pouvoir. Il n'a aucun effet sur un attaquant n'étant pas adjacent au bénéficiaire.

Si un personnage auréolé d'une *Zone de dégâts* attaque à mains nues, sa victime subit les dégâts du pouvoir en plus des dégâts de l'attaque normale.. Le personnage peut aussi simplement chercher à toucher son adversaire (+2 au jet d'attaque) et causer uniquement les dégâts occasionnés par le pouvoir. Une cible empoignée subit les dégâts chaque round au cours de l'action de l'arcaniste si ce dernier choisi d'infliger des dégâts. Il ajoute alors son jet de Force, et peut rajouter un dé de bonus en cas de Relance.

Avec un succès, le pouvoir fait 2d6 des dégâts, et 2d8 avec une Relance.

Pouvoirs

5

Nom	Rang	PP	Portée	Durée	Effets
Adaptation environnementale	N	2	T	1 h (1 / h)	Protège des environnements hostiles
Adhérence	N	2	T	3 (1 / rd)	Permet de marcher aux murs et aux plafonds
Ami des bêtes	N	Spé.	Int × 100 m	10 min.	Contrôle un animal
Armure	N	2	T	3 (1 / rd)	+2 en Armure (+4 avec une Relance)
Augmentation/ Diminution de Trait	N	2	Int	3 (1 / rd)	+/-1 dé dans un Trait (+/-2 avec une Relance)
Aveuglement	N	2-6	Int	Inst.	Aveugle une ou plusieurs cibles
Bannissement	V	3	Int	Inst.	Bannit une créature extraplanaire
Barrière	A	1/section	Int	3 (1 / sect. / rd)	Crée un mur
Choc	N	2	12/24/48	Spé.	Secoue des cibles dans une zone
Compréhension	N	1	T	10 min. (1 / 10 min.)	Permet de parler, lire des langues et écrire une langue inconnue
Confusion	N	1+	Int × 2	Inst.	Secoue des cibles spécifiques
Convocation d'allié	N	3+	Int	3 (1 / rd)	invoque un allié loyal et obéissant
Croissance / Rapetissement	A	2+	Int	3 (2 / rd)	Augmente ou diminue la taille d'une cible
Déflexion	N	2	T	3 (1 / rd)	-2 pour toucher l'arcaniste (-4 avec une Relance)
Déguisement	A	3-5	T	10min. (1 / 10 min.)	Permet de prendre l'apparence de quelqu'un d'autre.
Déluge de coups	A	2	Cône	Inst.	Repousse des cibles
Détection / Dissimulation d'Arcanes	N	2	Vue	3 (1 / rd) ou 1 h (1 / h)	Permet de ressentir ou de dissimuler la présence d'arcanes.
Dissipation	A	3	Int	Inst.	Annule ou contre un pouvoir d'arcane

Nom	Rang	PP	Portée	Durée	Effets
Divination	H	5	P	1 min.	Obtient des réponses à des questions
Don du guerrier	A	4	T	3 (1 / rd)	Obtient un Atout de combat
Éclair	N	1-3	12/24/48	Inst.	1-3 éclair faisant 2d6 de dégâts ou un éclair à 3d6
Enchevêtrement	N	2-4	Int	Spé.	Restreint les mouvements d'une ou plusieurs cibles
Enfouissement	N	3	Int × 2	3 (2 / rd)	Permet de se fondre dans la terre et de réapparaître ailleurs.
Explosion	A	2-6	12/24/48	Inst.	Provoque des dégâts dans une zone.
Frappe	N	2	T	3 (1 / rd)	+2 aux dégâts d'une arme (+4 avec une Relance)
Grande guérison	V	10/20	T	Inst.	Soigne une blessure (même permanente), une maladie ou un poison
Guérison	N	3	T	Inst.	Soigne une blessure vieille de moins d'une heure.
Intangibilité	H	5	T	3 (2 / rd)	Rend intangible
Invisibilité	A	5	P	3 (1 / rd)	Rend transparent ou invisible (avec une Relance)
Lecture des pensées	N	3	Int	1	Lit les pensées d'une cible.
Lumière / Ténèbres	N	2	Int	30 min.(1/10 min.) ou 3 (1 / rd)	Crée une zone de lumière ou une zone de ténèbres.
Manipulation élémentaire	N	1	Int × 2	Inst.	Accomplit de petites tâches liées à un élément.
Marionnette	V	3	Int	3 (1 / rd)	Prend le contrôle d'une cible
Rafale	N	2	Cône	Inst.	Déluge d'énergie pouvant provoquer 2d10 de dégâts.

Nom	Rang	PP	Portée	Durée	Effets
Ralentissement	A	1+	Int × 2	3 (2 / rd)	Ralentit une ou plusieurs cibles
Rapidité	A	4	T	3 (2 / rd)	Peut faire une action supplémentaire par round. Défausse les cartes d'initiative inférieur à 8 en cas de Relance.
Ravage	A	2-4	Int × 2	Inst.	Fait voler les participants d'un bout à l'autre du champ de bataille
Secours	N	1	T	Inst.	Supprime un niveau de fatigue
Siphon d'énergie	H	3	Int	Inst.	Puise dans les réserves de pouvoir d'un autre arcaniste
Sommeil	A	2	Int × 2	1 min. (1 / min.)	Endort des cibles dans une zone.
Télékinésie	A	5	Int	3 (1 / rd)	Déplace des objets ou des créature à distance
Téléportation	A	3+	Spé.	Inst.	Disparaît et apparaît à 10 cases par tranche de 3 PP.
Terreur	N	2	Int × 2	Inst.	Provoque la terreur dans une zone.
Transformation	Spé.	Spé.	P	1 min. (1 / min.)	Se transforme en un animal.
Vision dans le noir	N	1+	T	1 h (1 / h)	Une ou plusieurs cibles voient dans le noir.
Vision lointaine	A	3	T	3 (1 / rd)	Divise par deux les malus d'attaque à distance
Vitesse	N	1	T	3 (1 / rd)	Augmente l'Allure de la cible.
Vol	V	3/6	T	3 (1 / rd)	Permet à la cible de voler
Zombi	V	3 / corps	Int	Spé.	Fait se dresser des cadavres
Zone de dégâts	A	4	T	3 (2 / rd)	Entoure la cible d'une zone provoquant des dégâts.





SAVAGE WORLDS

CHAPITRE SIX



LA MAÎTRISE DU JEU



LA MAÎTRISE DU JEU

Un groupe de héros s'embarque dans une aventure épique. De terribles monstres et des rivaux jaloux s'opposent à leur progression. Tous les éléments sont contre eux. Des mystères doivent être élucidés, des artefacts anciens découverts, et des innocents sauvés.

C'est votre job en tant que meneur de jeu de donner vie à tous ces éléments, de défier vos joueurs à travers des aventures fantastiques, et de mener l'histoire jusqu'à leur succès – ou leur échec.

C'est là toute l'excitation et le plaisir d'être un meneur de jeu : créer, organiser, et faire vivre un univers complet, propice à l'aventure pour le plus grand amusement de vos joueurs. C'est peut-être une des plus fortes expériences

dans l'univers du jeu, et *Savage Worlds* est fait pour vous faciliter la tâche.

Vous avez déjà lu les règles, et vous avez sûrement déjà des tas d'idées pour votre future campagne. Avant de vous lancer dans la création d'univers destinés à être sauvés (ou détruits) par vos amis, prenons un instant pour aborder brièvement l'art subtil de la maîtrise du jeu.

Apprendre les règles

Vous devez savoir comment fonctionnent les jets de Traits, le dé Joker, comment résoudre des attaques et gérer les blessures. Tout le reste, des manœuvres de combats jusqu'aux interludes, peut être ignoré jusqu'à ce que le besoin s'en fasse sentir.

Un bon moyen d'intégrer tous ces concepts est de simuler un petit combat vous-même, tout seul. Placez un guerrier Joker sur la table, ainsi que trois orques, et c'est parti ! Le seul but de cette confrontation est de lancer des dés, de comprendre l'enchaînement, comment fonctionnent les relances, les As, les modificateurs. Tirez les dégâts et encaissez les blessures. Si vous parvenez à mener à terme ce combat, alors vous êtes prêt à mener une partie.

Notre partie

Vous pourriez penser que la première étape lors de vous décidez de lancer une partie est de trouver un groupe de joueurs. C'est important, certes, mais ce n'est que la deuxième étape. La première c'est de ressentir *vous-même* l'excitation, pour mieux la transmettre à vos joueurs.

Tout d'abord, choisissez un type d'univers qui vous inspire. Réfléchissez aux types de personnages que les joueurs pourront incarner, aux types d'aventures qui pourront s'y dérouler. Prenez quelques notes sur ce qui rend votre univers attractif, sur ses grands méchants, types de magies et autres aspects surnaturels. Si possible, définissez également la trame de votre campagne. À partir de là, vous disposez d'assez d'éléments pour vendre votre univers à vos amis et les attirer à votre table.

Session de jeu

Le temps du recrutement est venu. Votre univers est cool, et vous y avez suffisamment réfléchi pour pouvoir le présenter. L'étape suivante, c'est de trouver les joueurs, ainsi que leur disponibilité.

Lorsque vous cherchez vos joueurs, demandez avant tout quand ils sont disponibles. Il est important de pouvoir fixer un rendez-vous régulier. Si les horaires de vos parties fluctuent

d'une semaine à l'autre, vous courez vraisemblablement à l'échec. Les gens sont débordés, et tout motivés que soient vos joueurs, ils doivent eux aussi jongler entre les cours, leur job, leurs enfants, et les aléas de la vie en général. Si vous réservez une soirée fixe d'une semaine sur l'autre, il sera plus aisé pour tous de gérer son emploi du temps, et cela vous permettra de savoir à l'avance quand vous devrez être prêt à mener vos parties.

L'horaire le plus classique est de 18h à 23h pour les jours de semaine ou le dimanche soir. Les vendredis et samedis soirs sont parfaits pour les étudiants, mais plus difficiles pour les joueurs plus âgés, qui réservent souvent les soirées du week-end pour leur famille, avec femme et enfants. En commençant à 18h, vos joueurs auront le temps de venir directement du travail, prévoyant un dîner rapide (ou commandant une pizza), et vous pouvez espérer commencer la partie aux alentours de 19h.

Assurez-vous de clore la session vers 23h. Vos joueurs auront sûrement cours ou travail le lendemain, et la partie ne doit pas devenir pour eux une source de stress. Si tout est clair dès le départ, même les joueurs débordés pourront vous tenir au courant en cas d'indisponibilité.

Un meneur de jeu avisé tentera de clore chaque session sur un suspense (ou « cliffhanger » dans le jargon hollywoodien) qui incitera les joueurs à discuter de l'aventure durant la semaine. Si vous y parvenez, vous aurez bien fait votre job.

Les types de personnages

Lorsque vous avez vos joueurs, décrivez leur un peu plus votre univers, et demandez-leur le type de personnage qu'ils souhaitent jouer. Il n'est pas nécessaire à ce stade de créer les personnages ; la création est assez rapide et simple pour la réserver à la première session de jeu. Mais si vos joueurs ont des idées

intéressantes concernant leur background ou leur type de personnage (guerrier, enquêteur, ...), vous pouvez dès à présent commencer à rentrer dans les détails de votre histoire. Si vous comptez mener une campagne dans l'univers d'Evernight par exemple, et que tous vos joueurs décident de jouer des combattants, vous savez qu'ils recherchent une partie où l'action sera reine. En aucun cas seront exclus les autres aspects de l'univers, comme l'exploration, l'horreur ou le roleplay, mais les combats devront prendre une place prépondérante dans l'histoire.

Réunir les personnages

La première chose à faire dans une nouvelle aventure ou campagne est de faire en sorte que les personnages soient réunis. Il y a deux manières classiques d'aborder la question :

La mission

La manière la plus évidente de réunir des personnages issus d'horizons différents et d'avoir un employeur qui propose une tâche à réaliser en échange d'une récompense. Les personnages peuvent répondre à une annonce, être recrutés dans une taverne enfumée ou être appelés par des amis ou des connaissances. À partir de là, les héros sont dans le même bateau et doivent apprendre à travailler ensemble.

Un problème peut subvenir avec cette méthode. Imaginons que vous menez une campagne dans un univers de fantasy, et que la mission consiste à remettre un message très important dans une cité lointaine. Mais l'un de vos personnages est un chasseur de sorcières. Le joueur est très excité par son personnage original, mais dans un premier temps, vous avez besoin qu'il (ainsi que les autres) délivre ce message pour lancer la campagne.

Fort heureusement, il y a une solution simple : plutôt que d'argumenter avec le joueur au sujet des motivations de son personnage, laissez-le simplement trouver lui-même une raison à l'acceptation de cette mission. Soyez honnête, et dites-lui que vous avez besoin de ça pour le démarrage de la campagne. Peut-être que ce chasseur de sorcières se trouve entre deux contrats, ou encore qu'il agit sous couverture à la recherche d'indices dans la traque d'une sorcière maléfique, et que ces indices le mènent justement à la ville lointaine. Il peut aussi avoir besoin d'argent pour acheter un meilleur équipement, ou l'employeur est un vieil ami (ou même un ennemi !).

Quoi qu'il en soit, cette approche non seulement aide à démarrer plus rapidement une campagne, mais elle permet de développer des trames secondaires qui donneront de la profondeur à votre partie.

De vieilles connaissances

Vous pouvez également commencer une campagne en décidant que tous les personnages se connaissent déjà. C'est une bonne méthode pour que les choses aillent rapidement, et très appropriée à certaines histoires. Dans *Weird Wars* par exemple, il est plus intéressant d'avoir un groupe de soldats ayant déjà servi ensemble, connaissant chacun les caractères et les travers des autres personnages. C'est une méthode également très adaptée aux jeux en convention, où le temps de jeu est particulièrement limité.

La limite de cette approche est que les joueurs peuvent se sentir un peu trahis s'ils ont particulièrement travaillé l'histoire de leur personnage. Certains joueurs développent des histoires complexes pour leurs personnages, faisant montre d'un grand enthousiasme et d'une grande imagination, et cet aspect des choses doit être encouragé.

Malheureusement, à moins que le personnage ne constitue un personnage important dans votre univers, et que son passé soit central dans l'histoire à venir, il est probable que tout ce travail passe aux oubliettes. Il faut alors inciter le joueur à parler de son histoire au sein du groupe et tenter d'inclure son passé dans l'histoire principale en tant que trame secondaire.

Garder la cohésion

Après la première aventure, les joueurs peuvent se demander pourquoi exactement leurs personnages resteraient ensemble. La réponse est facile s'ils avaient un employeur commun, ou si des groupes similaires existent dans l'univers (compagnies d'aventuriers, commandos militaires, etc.).

Dans le cas d'une campagne avec des objectifs plus flous, ou si certains personnages ne sont pas réellement compatibles avec les autres, la cohésion peut s'avérer plus difficile à obtenir. Comment gérer cette situation dépend en grande partie du type de jeu. Si la campagne tend vers un objectif clair, le groupe peut rester uni dans le but de vaincre le grand ennemi, même s'ils ne sont pas les meilleurs amis du monde.

Si le but de la campagne est plus ambigu, la meilleure réponse est de ne pas forcer les personnages à rester ensemble. Imaginez un univers d'horreur moderne. Les personnages sont bloqués pendant un week-end dans un manoir hanté. Des choses horribles surviennent, et certains personnages survivent et parviennent à s'en sortir. Pourquoi décideraient-ils alors de se mettre à chasser des vampires ou rechercher des zombies dans les cimetières la semaine suivante ?

Peut-être n'en auront-ils pas envie, et retourneront-ils à leur vie de tous les jours, tentant d'oublier cette expérience traumatique.

Laissez s'écouler plusieurs jours voire des semaines sans événements majeurs (de façon narrative, bien sûr). Plus tard, un des personnages est impliqué dans une nouvelle rencontre horrible. Mais cette fois, il sait qu'au moins certaines personnes ne devraient pas se moquer de son histoire, et il en viendra naturellement à contacter les autres personnages.

Les frictions

Mais que faire lorsque le groupe n'arrive pas à trouver un équilibre ? Tout dépend si les disputes se font entre joueurs ou entre personnages.

Nous n'avons pas la prétention d'avoir des recettes pour gérer les dissensions entre vos amis. Vous les connaissez mieux, et vous seuls pouvez décider que certains joueurs ne sont pas faits pour jouer ensemble. Souvenez-vous toutefois que les amis sont plus importants que les jeux (même les nôtres). Si vous ne voyez pas de moyen de gérer les conflits, n'hésitez pas à passer à un autre loisir le temps que les choses se tassent.

Les tensions entre les personnages, par contre, ne sont pas un problème, et devraient même être encouragées dans une certaine mesure. Dans tout groupe, les personnalités sont amenées à s'opposer et à se disputer à un moment ou à un autre. Tant que ces disputes restent dans le cadre du jeu et des personnages, elles ne peuvent qu'apporter une profondeur à votre campagne. Des conflits silencieux entre des héros peuvent bien souvent donner de la vie à vos parties. N'hésitez pas à prendre un joueur à part ou à user de petites notes pour faire parvenir des informations secrètes à vos joueurs.

Types de campagnes

Chaque groupe de joueurs appréciera différents styles de jeu. Certains aiment gérer

de nombreux combats, d'autres préfèrent un style de jeu plus libre avec de nombreuses opportunités de roleplay et moins de combats. La plupart des groupes seront ravis d'avoir un mélange de tous les éléments d'une partie de jeu de rôle. De manière générale, on peut diviser les types de campagnes en trois grands groupes : combat, roleplay et exploration.

Combat

Ce genre de jeu se concentre principalement sur les oppositions armées. Avec *Savage Worlds*, vous pouvez aller aisément au-delà de combats contre des orques et des ogres. Vous pouvez déchaîner une horde d'ennemis sur les héros, et même leur fournir des alliés et des suivants pour les aider dans les batailles !

Un bon point est qu'il est tout autant possible de jouer un personnage fonçant au sein des hordes ennemies les deux armes au clair qu'un personnage ayant une orientation plus tactique, et ayant choisi de nombreux Atouts de Commandement pour mener les actions de ses alliés et de ses troupes.

Les joueurs peuvent également profiter des manœuvres acrobatiques, et décriront les actions tentées avec précision.

Exploration

Explorer des citées perdues, retrouver d'antiques trésors ou des civilisations disparues sont toujours des sources d'excitation pour les joueurs. Le Grand Inconnu se cache derrière chaque colonnade, et d'incroyables trésors attendent ceux qui ont la bravoure de les soustraire à leurs gardiens millénaires.

Le problème avec l'exploration, c'est quelle nécessite un peu plus de travail de la part du meneur de jeu. Il faut préparer ces surprises incroyables, créer ces créatures effrayables et ces trésors merveilleux. Fort heureusement,

Savage Worlds vous facilite grandement le travail, permettant de créer une créature, un objet ou tout autre surprise en un tour de main.

Un truc important d'ailleurs : les joueurs n'ont pas accès aux caractéristiques des créatures, à moins que vous ne leur donniez. Si vous décrivez de mystérieuses créatures, rien ne vous empêche d'utiliser les caractéristiques d'une créature existante.

Roleplay

Il s'agit peut-être du style le plus délicat à mettre en place. Il est très simple d'un point de vue des règles : il n'y aura que peu de jets de dés à l'exception de quelques jets de Persuasion ici et là. Le plus difficile est de donner vie à de multiples PNJ et d'interagir constamment avec les personnages. Cette fois encore, la possibilité de créer des personnages à la volée est d'une grande aide. Écrivez simplement quelques notes sur les Compétences principales d'un PNJ, et rien de plus. De cette manière, vous pouvez vous concentrer sur l'aspect rôle de votre PNJ, lui donnant ainsi plus de personnalité et de vie.

Il faut bien veiller à faire avancer l'histoire dans ce type de campagnes, en incorporant des événements qui s'inscrivent dans la trame générale : ça permet aux personnages de développer leur rôle tout en suivant la campagne. Si une grande partie de votre aventure se déroule dans une pièce remplie de PNJ, la soirée sera longue et l'action lente. S'il y a un assassin dans la salle, vous pouvez vous attendre à un peu plus d'action. Si en plus, les lumières s'éteignent régulièrement, révélant un nouveau cadavre à chaque fois, la partie peut rapidement devenir aussi excitante que l'exploration d'un donjon sombre rempli de pièges et peuplé de monstres.

Horreur

La plupart des univers incluent un élément lié à l'horreur. Les nouveaux meneurs de jeu se demandent bien souvent comment faire passer une telle ambiance. Ils s'imaginent leurs amis, assis autour de la table, le visage marqué par la terreur alors qu'une créature monstrueuse et terrifiante poursuit leurs investigateurs dépassés par les événements.

Malheureusement, il est peu probable que les choses se passent de la sorte. Peut-être que certains moments seront de cette veine là, mais le plus souvent, vos joueurs seront juste assis là, à manger des chips en faisant de mauvaises blagues. La pire des choses à faire est d'essayer de les faire changer. Souvenez-vous toujours qu'ils sont là pour s'amuser en société, tout en

laissant courir leur imagination. Laissez-les se faire plaisir, et n'essayez pas de leur imposer quelque chose.

Par contre, lorsque l'heure arrive, lorsque l'horreur pointe son nez, changez légèrement de ton, baissez la voix. Souriez de façon énigmatique, baissez les lumières et mettez une musique inquiétante, juste assez forte pour que les joueurs puissent l'entendre.

Quoi qu'il en soit, lorsque le groupe est finalement confronté à une créature hideuse, prenez soin de la décrire dans toute son horreur, ne vous contentez pas de citer son nom. Une « énorme créature humanoïde à la peau verdâtre couverte de pustules, de la bave dégoulinant de ses babines boursoufflées le long de ses canines proéminentes » est bien plus effrayant qu'un simple « troll ».



MENER LE JEU

Savage Worlds a été pensé dès le départ pour rendre le travail du meneur de jeu le plus simple possible. Les concepteurs et les testeurs de ce jeu ont voulu mettre l'accent sur le jeu et les souvenirs issus de parties incroyables. Personne n'est séduit par l'idée de passer des heures à créer les caractéristiques de Karlos l'aubergiste.

Du coup, lorsque vous préparez vos parties, vous pouvez vous concentrer sur une histoire complexe, mêlant des trames connexes, sur des pièges astucieux ou des personnages intéressants. Il est très simple de créer des PNJ ou des monstres, et il est tout à fait inutile de disposer d'un programme complexe pour générer les caractéristiques de quelques bandits.

Votre boulot de MJ est facilité également durant la partie, car il y a peu de notes à prendre. Vous pourrez avoir besoin de noter les blessures de vos Jokers, mais pour le reste, les méchants sont soit en pleine forme, soit Secoués ou hors combat. Ça signifie que vous pouvez vous concentrer sur la description de l'action au lieu de noter « deux points de dégât sur le squelette avec l'épée ébréchée ».

Utilisez ces atouts pour mener vos parties comme vous n'avez jamais pu le faire auparavant. Si vous souhaitez passer beaucoup de temps sur votre campagne, faites-le : développez l'histoire, les trames secondaires ou les personnalités de vos PNJ, pas les caractéristiques de ces derniers.

Les nouveaux joueurs

Inciter vos joueurs à essayer un nouveau système, en particulier s'ils sont habitués à d'autres, n'est pas toujours simple. Nous vous recommandons de télécharger les règles d'essai depuis notre site web. Ils pourront ainsi avoir un aperçu de *Savage Worlds*, et l'envie d'essayer au moins une fois. Si vous utilisez l'une des aventures de notre site, fournie avec les personnages prêtirés, il devrait être facile pour chacun de s'immerger rapidement pour jouer une courte partie, et de voir si le système leur convient. Si tel est le cas, ce que nous espérons, bien entendu, essayez quelque chose de plus complet, comme *Sundered Skies*, *Slipstream* ou même un monde de votre cru. Si vous aimez ces règles, mais que vous avez un univers favori, vous pouvez facilement le convertir.

Équilibre

Certains jeux ont des règles très strictes sur la manière d'évaluer les rencontres afin que les combats soient « équilibrés ». Une bataille peut s'avérer délicate, mais rien que les personnages ne puissent surmonter avec un peu d'astuce et de chance.

Dans *Savage Worlds*, la plupart des rencontres devraient être équilibrées de la sorte. Toutefois, rien n'impose que ce soit le cas. À vrai dire, il est même parfois intéressant de confronter les personnages à des adversaires qu'ils ne peuvent simplement pas vaincre, et d'admirer les joueurs se dépêtrer de cette situation. Cela permet de renforcer les liens entre les personnages, à susciter les discussions, l'ébauche d'un plan. Vous serez surpris de l'invincibilité des joueurs dans ce genre de cas.

Ne soyez jamais effrayé de la puissance des adversaires que vous envoyez dans les pattes

de vos personnages. Ce sont des mondes sauvages après tout, et triompher de ces adversaires ne devrait jamais être une partie de plaisir.

Facteur de combat

Après quelques parties de *Savage Worlds*, vous aurez une bonne idée de ce que vous pouvez envoyer contre vos personnages. De nouveaux meneurs peuvent toutefois avoir besoin de quelques indications pour évaluer la puissance de combat des adversaires. Ce système simple permet de se faire une idée de base, mais assurez-vous de prendre en compte les petits avantages de chaque camp (des pièges, des renforts, des objets magiques, un terrain favorable...).

► Estimez tout d'abord la puissance de combat de chaque joueur en divisant par deux les dégâts maximum de son attaque la plus courante. Un combattant avec d6 en Force et une épée longue (dégâts For + d8) aura une puissance de combat de 7 (14 / 2). Un arcaniste utilisant le pouvoir d'*éclair* le plus fréquemment au plus bas niveau (2d6) aura 6 (12 / 2).

► Ajoutez +1 pour chaque Atout de combat, pour chaque pouvoir spécial, et pour chaque point de Résistance au-dessus de 5.

► Faites la même chose pour tous les alliés. La puissance de combat d'un Extra est divisée par deux.

► Additionnez ensuite toutes les puissances de combat des personnages et des alliés pour déterminer la puissance du groupe.

► Utilisez le même système pour les adversaires.

Comparez enfin les deux valeurs. La puissance des adversaires devrait être légèrement inférieure à celle du groupe pour un combat facile, égale pour un combat équilibrée, et légèrement supérieure pour un combat acharné.

Si la puissance de combat des adversaires est au moins égale au double de celle du groupe, il est temps pour eux d'apprendre à battre en retraite.

Expérience

Une bonne moyenne est de distribuer 2 points d'expérience par session de jeu. Les personnages évoluent donc en gros toutes les 2-3 parties.

Lorsque vous concluez une histoire plus longue, prenant entre quatre et six sessions, n'hésitez pas à attribuer 3 points d'expérience. En attribuer plus devrait être exceptionnel, et réservé à des événements majeurs. Se limiter à 2 points par session permet de limiter la progression, afin d'éviter que les personnages n'atteignent le Rang Légendaire en quelques mois de jeu.

Commencer avec des personnages expérimentés

D'une manière générale, les personnages de *Savage Worlds* au début d'une campagne ne sont que des débutants sortant de leur campagne. Ils ont un entraînement et des capacités, certes, mais ces dernières sont limitées, et ils ne sont jamais partis à l'aventure.

Vous pouvez éventuellement décider de commencer une campagne avec des personnages plus expérimentés. C'est même encouragé pour des univers particulièrement mortels, ou pour des campagnes plus courtes, où les héros doivent être au centre de l'action plus rapidement que dans une campagne classique. Le raid d'un commando durant la Seconde Guerre mondiale, à l'assaut de l'antre d'une liche, ou de super-espions s'infiltrant dans la base d'un tyran diabolique ne sont pas des aventures qu'on proposerait à des débutants.

La première fois que vous utiliserez cette option, nous vous recommandons de faire débiter vos personnages au Rang Aguerri, ou très rarement au Rang de Vétéran. Une fois que vous aurez plus d'expérience dans le domaine, il n'y a plus de limite, et n'hésitez pas à faire une campagne avec des personnages déjà Légendaires si l'histoire le justifie.

Il est important pour l'équilibre du jeu que les joueurs créent leurs personnages comme s'ils étaient Novices, puis qu'ils les fassent progresser en expérience comme s'il s'agissait de personnages normaux. Ainsi, la progression est encadrée et plus naturelle. On s'assure également qu'ils ne prennent pas des Atouts pour lesquels ils n'auraient pas les prérequis à tel ou tel moment de leur progression. De plus, cette approche est aussi souvent plus simple à expliquer pour les joueurs.

Jetons

L'expérience doit rester quelque chose de limité : deux points par session constituent une moyenne qui ne devrait pas être dépassée. Les Jetons, d'un autre côté, constituent un moyen plus flexible de récompenser les joueurs pour leurs actions d'éclat.

Donnez un Jeton à chaque fois qu'un joueur fait quelque chose de particulièrement malin, trouve un indice vital ou d'une manière générale, fait avancer l'histoire. N'hésitez pas non plus à donner des Jetons pour d'excellents roleplays. Si un personnage Loyal met sa vie en péril pour sauver un de ses compagnons, il mérite à coup sûr de recevoir un Jeton pour son action. Il en va de même pour des grandes tirades, de bonnes blagues faites par les personnages ou même un moment dramatique.

Un personnage moyen devrait récupérer un ou deux Jetons supplémentaires par session. De bons joueurs portés sur le roleplay peuvent même aller jusqu'à trois.

Interpréter les jets de dé

Il arrive fréquemment dans *Savage Worlds* que les joueurs fassent des jets exceptionnels grâce aux As. Lorsque le cas se présente, prenez soin de décrire l'action avec tout le panache possible ! Si un héros doit sauter d'une voiture lancée à pleine vitesse allant s'écraser contre un mur et qu'il réussit un jet d'Agilité exceptionnel, décrivez comment il s'éjecte de la voiture, roule sur le sol et se rétablit parfaitement, accroupi et prêt à agir. De la même manière, n'hésitez pas à en rajouter lorsque qu'ils font des jets très faibles. Un personnage qui tire un mauvais œil alors qu'il descend une montagne en ski pour échapper à un yéti vit une chute mémorable dans un nuage de poudreuse, et se rétablit alors que la créature fond sur lui pour lui porter une attaque !

Vos joueurs apprécieront les descriptions grandiloquentes que vous ferez des actions de leurs personnages, se sentant puissants lorsque les dés sont avec eux, et en danger et tendus lorsqu'ils les trahissent.

Le rythme

Un bon meneur de jeu restera toujours attentif au rythme de la partie. Parfois, le groupe souhaitera un peu de temps calme pour pouvoir faire du roleplay, échangeant avec le monde qui les entoure, ou même simplement en jouant des discussions entre leurs personnages. Mais si cela s'éternise, il est probable que le groupe a besoin d'un petit coup de pouce.

Cela peut s'avérer particulièrement vrai dans le cas d'aventures dites « ouvertes », comme une enquête sur un meurtre, qui nécessite de la part des joueurs de décider où vont aller leurs personnages et pour quoi faire (par opposition à un obscur donjon à explorer ou une aventure similaire, ou finalement le

seul choix se fait entre « on continue » et « on fait une pause ».

De manière générale, si la majorité du groupe s'est engagée dans un roleplay intense, que les joueurs sourient et qu'ils s'amuse, laissez-les tranquilles et laissez-les dicter le rythme de la partie. Par contre, si vous remarquez qu'un ou plusieurs joueurs sont à l'écart, ou on l'air de s'ennuyer, boostez-les un peu. S'ils semblent un peu perdus sur la marche à suivre, demandez à l'un des membres du groupe d'énumérer à nouveau tous les indices qu'ils ont accumulés jusqu'alors et leur façon de les interpréter. Cela s'avérera la plupart du temps suffisant pour pointer les oublis de pistes et les faire repartir de l'avant. Vous pouvez également glisser une nouvelle information, via un coup de téléphone ou la visite d'une PNJ. Et n'hésitez pas non plus à faire intervenir des méchants susceptibles de fournir des informations ou de nouvelles pistes après un combat au couteau.

Le rythme en combat

Peut-être que la chose la plus importante en ce qui concerne le rythme, c'est de s'assurer que les combats sont rapides et fluides dans leur résolution. Alors que vous égrainez les initiatives, faites-leur comprendre qu'ils doivent annoncer leurs actions assez rapidement. Si un joueur n'a pas encore décidé, mettez son personnage en attente et passez au joueur suivant (mais laissez les choses traîner un peu plus si c'est un adversaire qui doit jouer à l'initiative suivante).

Si vous pensez que la scène est une scène critique et qu'un joueur traîne, commencez à compter... « Que fais-tu ? 5, 4, 3, ... » Les joueurs saisiront immédiatement le message et que leurs personnages sont dans une situation périlleuse qui nécessite des actions rapides et héroïques.

Les Extras

La colonne vertébrale de toute bonne partie de jeu de rôle, c'est le monde qui entoure les personnages des joueurs, et les PNJ en représentent une bonne partie. Cette section vous montre comment donner vie à tous ces figurants de votre univers.

Créer des Extras

Notez bien la règle n°1 du MJ à *Savage Worlds* concernant les Extras : ne les « construisez » pas !

Ne faites jamais vos extras en utilisant les règles de création de personnage. Donnez-leur les scores que vous pensez qu'ils devraient avoir dans leurs Attributs et Compétences et allez-y. Rappelez-vous que ce jeu est censé vous faciliter les choses. Ne vous occupez pas du décompte des points de Compétences, alors que vous pourriez réfléchir à de nouveaux pièges diaboliques et à ces nouvelles capacités spéciales pour vos horribles créatures !

D'ailleurs, la notion de Rang n'est jamais réellement nécessaire dans les règles. C'est un mécanisme qui ne sert qu'à l'équilibrage pour éviter qu'un personnage ne puisse dominer le jeu.

Personnalité

Bien plus important que toutes les caractéristiques, c'est la personnalité d'un PNJ qui lui donne vie. Prenez une note ou deux sur chaque Extra que les personnages sont susceptibles de croiser durant leurs aventures, afin d'avoir une idée de la façon de le jouer d'un simple coup d'œil. Certains MJ trouvent utile d'identifier des Extras grâce à des acteurs ou des personnages de cinéma, télévision, livres ou BDs. Savoir que le personnage d'un Capitaine de la Garde est « joué par Sam Elliot », par exemple, donne de bons indices sur

la façon de le jouer : il sera vraisemblablement bourru, allant directement aux faits, avec une voix grave et caverneuse.

Rajouter quelques détails peut également permettre de souligner l'importance d'un PNJ, et aussi de faire en sorte que vos joueurs s'en souviennent. Ainsi, le Capitaine de la Garde peut devenir quelqu'un que les personnages pourront chercher à contacter plus tard, plutôt qu'un simple anonyme de passage qu'ils auront déjà oublié lors de la scène suivante. Bien entendu, tous les PNJs n'ont pas besoin d'être détaillés de la sorte, mais ceux qui le sont offrent du réalisme et de la continuité à votre univers.

NOTE DE CONCEPTION : LE DÉCOMPTÉ

Le décompte est un excellent instrument pour insuffler une notion d'urgence absolue dans vos combats. Nous avons joué des centaines de parties, et lorsqu'un joueur prend trop de temps à se décider, tout le groupe en pâtit. Mais il n'est pas question de faire de cette méthode une habitude. Parfois il est plus intéressant de laisser les joueurs souffler, en particulier lorsqu'ils sont sur quelque chose d'important. Mais la plupart du temps, gardez le rythme rapide, faites ressentir à vos joueurs la fureur des combats, que les choses sont désespérées et que le prochain jet de dé est déterminant !

Et bien entendu, n'hésitez pas à vous mettre en retrait lorsque le groupe ourdit ses propres plans ou complots. L'art de la maîtrise réside dans le juste équilibre entre tous ces aspects du jeu.

Alliés

Bien que ce soit rarement précisé, la plupart des jeux de rôle partent du principe que c'est le MJ qui contrôle les PNJs, qu'ils agissent du côté des joueurs ou contre eux. La plupart du temps, le pauvre MJ débordé oubliera bien souvent ces personnages supplémentaires, ou se contentera de décrire rapidement leur participation au combat. C'est le cas pour les suivants, les compagnons animaux, les compagnons ou les amours : dans la plupart des jeux de rôle, les alliés sont plus encombrants qu'autre chose.

Dans *Savage Worlds*, les choses sont différentes, mais peuvent demander un petit temps d'adaptation, en particulier si vous avez déjà été MJ à d'autres jeux : vous aurez peut-être du mal à laisser filer vos PNJs. En effet, si le MJ garde le contrôle des PNJs alliés lorsqu'on leur parle, il ne devrait que très rarement les gérer lors d'un combat.



Voici quelques-uns des avantages de laisser vos joueurs contrôler les PNJs alliés lors des combats :

Premièrement, les joueurs eux-mêmes en viendront à tenir à leurs troupes. Ces quelques bras supplémentaires peuvent s'avérer décisifs lors des combats à *Savage Worlds*, tout autant que de nouveaux Atouts ou que de sonnantes et trébuchantes pièces d'or. Disposer de mercenaires armés lors de l'attaque de l'ancre d'orques est un atout de choix. En disposer contre la horde d'une liche est une véritable nécessité. Vous serez surpris de voir votre groupe tenter des actes extraordinaires de courage et d'héroïsme rien que pour sauver un allié qu'ils auraient en d'autres circonstances totalement oublié.

Deuxièmement, les alliés permettent aux joueurs qui sont plus tournés vers la tactique d'aller au-delà de juste mettre des coups d'épées ou de lancer des sorts. Certains des personnages les plus efficaces dans *Savage Worlds* sont ceux qui ont investi dans les Atouts de Commandement, et leurs valeureux hommes d'armes.

Troisièmement, les joueurs qui souhaitent disposer d'animaux ou de familiers à leurs côtés pourront réellement le faire. Comme les autres alliés, ces compagnons sont bien souvent oubliés dans la plupart des autres jeux de rôle. Dans *Savage Worlds*, un « Maître des bêtes » ira au combat flanqué de son loup, qui aura une véritable utilité dans les batailles. Si la créature périt, le personnage ressentira plus fortement la perte dans la mesure où l'animal est réellement présent dans les combats et non un simple équipement supplémentaire souvent oublié.

Quatrièmement, les alliés sont importants dans de nombreuses histoires, mais vous, le MJ, êtes déjà débordé par la gestion des règles, de l'histoire et de vos propres méchants. Si vous devez en plus gérer les alliés, c'est autant de jets de dés que vous devrez faire en plus, jets de dés que vos joueurs seront ravis de faire pour vous.

Enfin, si vous donnez à vos joueurs le contrôle sur leurs alliés, vous pourrez inclure dans les combats tous les séides que vos grands méchants devraient logiquement avoir à leurs côtés. Vous imaginez sérieusement une antique liche acculée dans sa salle du trône, seule ? Non, bien entendu, elle sera entourée d'une horde de morts-vivants. Ces séides donneront plus de vie et d'allant à vos combats, et vos joueurs se régaleront à envoyer leurs alliés contre les hordes ennemies alors que les personnages affronteront la liche et ses lieutenants les plus puissants.

Surenchère

Lorsqu'ils mènent une partie de *Savage Worlds*, de nombreux MJ deviennent particulièrement attirés par cet aspect du jeu. C'est parfait et c'est bien le but, mais ça peut entraîner une sorte de surenchère, avec de très gros groupes de personnages et leurs alliés, ce qui implique de gros groupes d'adversaires.

Ce n'est pas un problème en soi, le système peut gérer ce genre de batailles, mais soyez conscient que des combats impliquant 50 combattants ou plus peuvent durer plusieurs heures, même avec un système comme celui-ci. Pour éviter cette surenchère, gardez à l'esprit la taille de votre groupe de personnages avec leurs alliés, et souvenez-vous que l'opposition devra bien souvent être aussi nombreuse pour avoir un combat décent.



CRÉER DES MONDES

Pinnacle propose plusieurs univers fabuleux que, nous espérons, vous utiliserez, mais il est également agréable de pouvoir créer vos propres univers. Les règles du jeu et les caractéristiques ne vous poseront plus de problème au-delà de votre première partie, et vous n'aurez vraisemblablement pas besoin de créer le moindre Atout, Handicap ou pouvoir (bien que vous puissiez le faire). En somme, vous pouvez vous concentrer sur le monde lui-même, sur ce que les héros font ici, et quels seront leurs adversaires.

Le nom

Ce n'est peut-être pas la partie la plus importante d'un univers, mais un nom bien choisi peut réellement vous aider à clarifier le thème. *Evernight*, par exemple, traite d'un monde plongé dans des ténèbres permanentes. *Deadlands* est un jeu basé sur les westerns, avec une bonne dose d'horreur cachée. Et vous pouvez aisément imaginer ce dont traite *Hell on Earth*.

Si vous pouvez fournir un bon nom pour votre univers, chacun sera capable de mettre une image sur ce nom, et saura immédiatement de quoi ça parle.

Aventures emblématiques

Un des aspects à prendre en compte lors de la création d'un nouvel univers est peut-être de définir le type d'aventures emblématiques de votre monde. S'il s'agit d'explorations de donjons dans un univers de fantasy, vous imaginerez aisément d'innombrables étages et souterrains remplis de monstres sanguinaires et de richesses inimaginables. Dans un univers cyberpunk où les joueurs luttent contre des mégacorporations, vous imaginerez plus vraisemblablement des infiltrations dans des bâtiments ultra-sécurisés ou des batailles dans le cyberspace.

Toutes les aventures de votre univers n'ont pas à suivre ce modèle, mais définir ce genre d'aventures emblématiques permettra à vos joueurs de mieux appréhender le monde, de savoir à quoi s'attendre, et de trouver une place à leurs personnages dans l'univers. Par exemple, savoir que la plus grande partie du jeu mettra en avant des Texas Rangers combattant le crime sur les frontières permet de donner une très bonne idée aux joueurs sur l'ambiance générale du jeu.

Aventures linéaires

Les aventures linéaires peuvent être vues comme des histoires interactives. Les joueurs peuvent faire des choix tout au long de l'histoire, mais la trame progresse, plus ou moins inchangée, quelles que soient leurs actions. Les aventures épiques empruntent parfois cette voie : il est parfois difficile de conter une histoire dont on ne connaît pas les chapitres à venir. Vous pouvez ainsi raconter des histoires fabuleuses, mais le travail n'en est que plus important dès le départ puisqu'il faut préparer tous les chapitres à venir.

Lorsque vous menez une aventure linéaire, tentez de masquer le fait qu'elle l'est. Le groupe ne doit jamais ressentir qu'il n'est qu'un observateur, porté par le courant peu importe ses choix. Utilisez plutôt la situation, des adversaires largement supérieurs, et des temps de repos qui donneront l'illusion que les héros maîtrisent plus l'histoire qu'ils ne le font réellement. Dans *Evernight* par exemple, les héros sont libres de faire ce qu'ils souhaitent à un moment de l'aventure. Au final, ils sont capturés par les méchants de l'histoire, et l'épisode suivant peut commencer.

Aventures à situation

Ces aventures sont bien plus faciles à mener si vous êtes aptes à rapidement retomber sur vos pieds. Elles nécessitent moins de préparation. Dans ces aventures, vous présentez une situation et vous laissez ensuite les héros décider de la suite des événements. Disons qu'une liche maléfique s'est dressée et est en train de lever une armée de morts-vivants pour détruire toute vie sur terre. Que vont y faire les héros ? Vont-ils engager la milice locale ? Vont-ils tenter une incursion dans les terres maudites pour frapper le nécromant au sein de son repaire ?

Vous devrez préparer quelques lieux importants, quelques Extras et peut-être une ou deux rencontres à l'avance. Il serait dommage d'improviser l'antre de la liche par exemple. Vous prendrez soin de préparer quelques rencontres aléatoires pour remplir les trous entre les actions des héros.

Le genre

Votre univers doit donner un indice sur le genre de jeu. Vous ne devez pas choisir un genre puis l'appliquer sur votre univers. Vous voudrez peut-être créer un monde de pulp fantasy, dans le style des histoires de Conan

de Robert E. Howard. Vous pouvez appeler ça du pulp, mais la plupart des gens penseront que vous parlez d'un concept dans la tradition des Indiana Jones. Vous pouvez aussi appeler ça de la fantasy, mais les gens penseront alors à Tolkien ou encore à Donjons & Dragons.

Alors pourquoi pas pulp fantasy ? Dans ce cas, vos amis comprendront qu'il ne s'agit pas de chevaliers rutilants partant affronter des dragons et sauver des princesses. On imagine plus volontiers des roublards malins vaincre des sorciers d'une puissance immense, des races perdues, des ruines oubliées et des combats sauvages.

Réussir à définir un genre vous aidera à déterminer quel type d'adversaires les personnages seront à même de rencontrer, quelles sont les trames scénaristiques à utiliser, etc.

L'univers

Maintenant il est temps de se lancer. Commencez par la région où vos héros se trouveront la plus grande partie du temps. Si une cité leur sert de base, décrivez-la en un paragraphe ou deux. Est-ce un exemple brillant de l'ordre et de la loi ou plutôt une ruche vibrante de sales types sans le moindre honneur ? Ensuite, faites un schéma de la région environnante. Les Montagnes de la Terreur se trouvent-elles près d'ici, ou ce genre de régions dangereuses sont-elles toujours éloignées des centres de population ?

Il y a de nombreux programmes susceptibles de vous aider ; *Campaign Cartographer* de Profantasy est très populaire, quoi que assez difficile de prise en main. Le bon côté des programmes pour ce qui est des cartes, c'est que les cartes produites sont facilement modifiables. Si vous trouvez à terme que les Montagnes de la Terreur sont finalement trop proches, rien ne vous empêche de les éloigner. Qui plus est, vos joueurs pourront eux même

enrichir la carte au fur et à mesure de leurs propres explorations !

Univers originaux

Quand vous créez votre propre univers, commencez par identifier les éléments de base. Passez quelques temps pour noter ce que votre monde a de spécial. Quels sont les thèmes abordés ? Est-ce de la fantasy ? De la science-fiction ? De la science-fantasy ? Y a-t-il une originalité ? Si oui, laquelle ? (Et nous vous conseillons vivement d'avoir un aspect original : il existe déjà de nombreux excellents univers de fantasy avec des elfes et des nains. Il faut quelque chose de nouveau, comme une invasion alien, telle que nous l'avons introduite dans *Evernight*).

Lorsque tous ces éléments sont clairement identifiés, déterminez ce que seront les héros. Ces « archétypes » seront les meilleurs icônes de votre univers. Un sergent enroué avec des manières grossières et une attitude défaitiste est la marque de Red Rising de Joseph Unger par exemple.

Ensuite, déterminez le type d'aventures que vous y mènerez. Il n'y a aucun intérêt par exemple à détailler le monde sous-marin de Caridbus, dans la mesure où 99 % de l'action de 50 Fathoms se déroule à la surface. Focalisez-vous sur ce qui est important, et remplissez les détails au besoin.

La dernière étape consiste à créer de nouveaux pouvoirs, Atouts et Handicap. D'une manière générale, nous avons constaté qu'un total d'une douzaine de nouveaux pouvoirs, et la moitié d'Atouts et d'Handicaps était un bon chiffre. De nombreux MJ se lancent à corps perdu dans la création de centaines de chaque, mais finissent par constater que la plupart existent déjà dans les règles de *Savage Worlds*. Il n'est pas question de dire que vous ne devez pas créer de nouveaux pouvoirs ou Atouts, mais simplement que vous devez le

faire avec prudence, et principalement pour rajouter de la saveur à l'univers, ou pour en couvrir les aspects uniques.

Conversions d'univers

Il existe des milliers de très bons univers de jeu créés par d'autres sociétés que Great White Games et Black Book Éditions. Point d'inquiétude, nous sommes aussi fans de ces fabuleux univers. Par contre nous y jouons avec les règles de *Savage Worlds*. Quand on y a goûté, il est difficile de jouer à un jeu séduisant mais desservi par ses règles de seconde génération. Voici quelques trucs qu'on a appris en regardant nos fans rendre d'autres jeux « sauvages ».

Ne réinventez pas la roue. *Savage Worlds* a été écrit pour un jeu rapide, avec peu de consultations de règles. Trop souvent, les conversions voulaient prendre en compte chaque élément du jeu original : des listes énormes de Compétences, des détails, des centaines de pouvoirs. Ce n'est pas du *Savage Worlds*, et incorporer de tels éléments dans les règles actuelles ne ferait que faire perdre l'aspect rapide, sauvage et fluide du jeu.

De la même manière que pour un univers original, identifiez les thèmes principaux du jeu original et tentez d'adapter uniquement quelques règles très particulières qui font l'originalité du monde. Les conversions littérales de certaines parties des règles ne résulteront la plupart du temps que dans des sous-systèmes alourdissant le tout sans rajouter de fun.

Il existe souvent une grande envie de créer de nombreuses Compétences, Atouts ou pouvoirs pour mieux coller à l'original. C'est compréhensible, mais ce n'est bien souvent pas la bonne approche.

Souvenez-vous qu'un plus grand nombre de Compétences dilue les points à répartir lors de la création d'un personnage, rendant ce dernier globalement plus faible. Créer une liste de

20 Compétences pour différentes armes à feu est certainement plus réaliste, mais notre système n'a pas été pensé en ce sens et une telle option serait un lourd fardeau pour les joueurs : comment gérer un personnage qui a appris à tirer avec toutes sortes de flingues mais ne sait rien faire d'autres ? Créer un nouvel Atout permettant de se spécialiser dans un type de flingue particulier est une meilleure vision des choses si cet aspect est important dans cet univers.

N'hésitez pas également à consulter les règles de ce livre au cas où ce que vous voulez rajouter existerait déjà. Il nous faut un Atout Sniper ? C'est Tireur d'élite ! Une compétence de mécanique ? Pourquoi pas Réparation ? Un sortilège Projectile magique ? *Éclair* ne serait-il pas un bon choix ?

Un truc élégant consiste à étendre le concept d'Aspect au-delà des pouvoirs. Pourquoi créer un Atout Derviche tourneur, alors qu'il suffit d'utiliser Enragé en changeant simplement le nom ?

En dernier ressort, vous pourrez être amené à créer une nouvelle Compétence, un nouvel Atout ou un nouveau pouvoir. Même dans ce cas, assurez-vous que ce dernier n'est pas trop spécifique. Pas besoin de créer Danse, Théâtre et Chant puisque Performance peut servir à chaque fois. D'autant plus qu'il n'est même pas sûr qu'un personnage ait à faire un jet une seule fois durant toute la campagne.

Et n'oubliez pas les Handicaps. Dans l'enthousiasme de créer des pouvoirs plus cools, un Handicap bien senti peut retranscrire l'esprit d'un univers bien plus fortement qu'une douzaine de Compétences ou d'Atouts. Dans l'Asie médiévale par exemple, un Handicap Paysan pourrait imposer des malus lors de l'utilisation des armes de samouraï. L'impact sur l'univers est bien plus fort.

Les monstres et les Extras doivent être traduits et interprétés en langage naturel, puis retranscrits avec les règles de *Savage Worlds*.

NOTE DE CONCEPTION : L'« ELEVATOR PITCH »

Elevator pitch (« accroche dans l'ascenseur ») est un terme anglais utilisé à Hollywood, synonyme de plaidoyer, utilisé par les jeunes scénaristes aux dents longues pour présenter leurs projets aux producteurs. Ce n'est alors qu'un projet, et ils disposent d'une trentaine de secondes (le temps d'un trajet en ascenseur avec le producteur) pour faire comprendre leur idée, pourquoi elle est cool et pourquoi il faut absolument le produire.

Cette idée s'applique parfaitement à la création d'un univers de jeu de rôle. Si vous avez besoin de plusieurs minutes pour expliquer le concept à vos joueurs, c'est tout simplement trop long. Tout ce que vous avez décrit aurait sûrement sa place dans le background de l'univers, mais vos joueurs préféreront certainement découvrir pendant les parties ces détails croustillants sur le monde.

Si votre univers peut être décrit en une ou deux phrases, les joueurs saisiront le tableau beaucoup plus vite. Vous verrez également s'ils sont excités par l'univers au fait qu'ils posent des questions sur certains détails, alors même qu'ils commencent à imaginer leurs personnages.

Voici quelques *elevator pitch* de quelques univers *Savage Worlds* :

- ▶ **Deadlands** : un jeu de western-horreur, où les héros sont tellement costauds qu'ils peuvent même se relever d'entre les morts.
- ▶ **50 Fathom** : un monde fantastique et coloré en train de couler à cause de la malédiction d'une sorcière. Des héros originaires de ce monde, ou de notre propre Terre, doivent parcourir les mers dans l'espoir de trouver un remède à cette malédiction.
- ▶ **Necessary Evil** : quand tous les super-héros sont morts, les seuls qui peuvent sauver le monde d'une invasion d'aliens maléfiques, ce sont leurs Némésis : les super-vilains !
- ▶ **Weird Wars** : la violence de la guerre donne vie à des choses ténébreuses. Soldats, marines, pilotes, tous doivent combattre leurs ennemis tout autant que les créatures horribles qui rampent dans les ombres des jungles.

Vous trouverez peut-être une formule pour convertir, mais si vous savez que votre Dragon-buffle est aussi fort et endurant qu'un éléphant, alors vous avez d'entrée une base pour créer votre créature. C'est une manière bien plus naturelle que de convertir chaque Trait, Compétence et point de vie.

Les races

Une race de titans extrêmement intelligents sera forcément, en terme de jeux, plus

puissante que les humains. Ça ne pose aucun souci si tous les joueurs jouent des titans, mais si ce n'est pas le cas, le MJ aura besoin d'appliquer quelques ajustements.

Vous trouverez un système pour la création de races p. 37, mais en fonction de la campagne, n'hésitez pas à créer des races plus (ou moins) puissantes.

Les personnages sont peut-être tous des monstres géants, tout comme leurs ennemis. Ou alors ils sont tous d'une espèce de rats intelligents. Ces deux races peuvent être extrê-

mement intéressantes à jouer, mais nécessite des ajustements lors de la création des races.

Nouveaux Atouts et Handicaps

Puis intervient peut-être la partie la plus délicate dans la création de votre univers : vous allez peut-être souhaiter créer de nouveaux Atouts et Handicaps. Tout d'abord, notez que vous n'en avez probablement pas besoin. Ceux qu'on trouve dans ce livre permettent de créer un sacré paquet de types de personnages.

Tournez-vous plus volontiers vers les Atouts Professionnels. Ils vous permettront de créer les archétypes spécifiques à votre univers. Un personnage avec l'Atout Forestier, par exemple, représente un ranger dans la plupart des univers d'heroic-fantasy.

S'il existe un groupuscule particulier dans votre monde, c'est aussi l'occasion d'inciter les joueurs à en faire partie. Disons que votre univers décrit un futur lointain dans le style de Matrix avec des vampires. Vous pouvez créer un ou plusieurs Atouts Professionnels pour les chasseurs de vampires. Pour commencer, un Atout utile que vous appelez Chasseur. Ce sont les personnes au courant de l'existence des vampires et qui les ont déjà combattus. Leur capacité pourrait être de ne pas faire de jet de Tripes lorsqu'ils rencontrent un vampire. Pour représenter le fait qu'il est nécessaire d'avoir affronté un vampire auparavant, vous mettez les prérequis suivants : Novice, Combat d8+ et Tripes d8+.

Plus tard, vous créez l'Atout Tueur de vampire. Ces derniers ont appris à frapper les suceurs de sang au cœur, et divisent les pénalités par deux pour ce type d'Attaque ciblée. Une version améliorée de cet Atout pourrait même annuler toute pénalité.

Il y a une règle absolue lors de la création d'Atouts : ne donnez pas de bonus systématique dans les Compétences de Combat et d'Arcanes. Ça ne pose pas de problèmes si le bonus ne s'applique qu'à certaines situations, mais ne donnez pas un +2 systématique en Tir à un porte-flingue, ou +2 en combat à un karatéka. En faisant ça, vous perturberez l'équilibre du jeu, en particulier dans les Rangs plus élevés. Vous pouvez par contre donner des bonus pour les Compétences non liées au Combat, mais prenez garde à ne pas trop les cumuler avec les Atouts existant dans ce livre.

Quoi qu'il arrive, ne soyez pas persuadé que vous avez absolument besoin d'une tonne de nouveaux Atouts et Handicaps. Ce que vous recherchez, ce sont les petit plus qui font que votre univers va se démarquer des autres, ou ce qui permettra des archétypes de personnages totalement inhérents à votre univers. Ce n'est pas une bonne idée de vouloir importer tous les Atouts que vous avez pu croiser dans d'autres jeux, juste dans l'idée d'avoir le plus grand choix possible. Vos joueurs se sentiront inondés par la profusion d'informations, et le jeu s'éloignera de ce pour lequel il est le meilleur : rapide et simple.

Taillez dans le gras !

Maintenant, le thème et les mécanismes de base sont en place. Il est temps de revenir sur le tout et de supprimer tout ce qui n'est pas nécessaire. Est-ce que votre univers de fantasy a besoin de nains et d'elfes ? Ou sont-ils là parce qu'ils ont été dans tous les univers de fantasy depuis Le Hobbit ? La perte serait-elle grande s'ils disparaissaient ? Quelque chose d'autre pourrait prendre leur place ? Avez-vous réellement besoin de ces règles si complexes sur les ordinateurs dans votre univers de science-fiction ? Dans Star Trek, elles pourraient avoir

leur légitimité, mais dans Star Wars, non. Et même dans ce cas, l'utilisation d'une Compétence de Connaissance (Informatique) est vraisemblablement suffisante.

Note finale

D'une manière générale, conservez l'aspect rapide et fun du jeu. Tout l'aspect de création doit faire ressortir l'essence de l'univers, mais jamais au détriment de la rapidité du système. Ce sont là des leçons qui, nous pensons, fonctionnent pour tous les univers, et qui ont été évoquées sur les forums et mailing-lists depuis la sortie de *Savage Worlds*, en mars 2003. Mais il s'agit de votre jeu, et vous devez décider ce qui vous convient le mieux.

NOTE DE CONCEPTION : MOINS, C'EST MIEUX

Nous avons vu des centaines d'univers, publiés par des fans ou des partenaires, ainsi que des propositions qui n'ont jamais vu le jour. Une chose que l'on voit bien trop souvent, c'est l'approche du « je mets tout et faites votre choix ». C'est trop, et au final, rien ne le justifie. Est-ce que votre campagne Cthulhu des années 20 gagne vraiment quelque chose à inclure tous les Atouts de combat de *Weird Wars* ? Est-ce que les Atouts professionnels de 50 Fathom ont un quelconque intérêt pour des personnages qui vont explorer Mars ?

Parfois, en faire moins, c'est bien mieux. Utilisez le livre de base pour tout ce qui est possible. Pour le reste, si les joueurs pensent que quelque chose de plus est nécessaire, introduisez-le, ou pas.





SAVAGE WORLDS

CHAPITRE SEPT



BESTIAIRE



APTITUDES MONSTRUEUSES

Après les héros, il est temps de s'intéresser aux monstres, méchants et autres sales types. Vous trouverez ci-dessous les capacités spéciales courantes des monstres. Les meneurs de jeu ont également la possibilité d'ajouter aux Extras et créatures les Atouts et Handicaps qu'ils trouvent nécessaires.

Un conseil avant d'aller plus loin. Ne construisez pas vos monstres et méchants comme vous le feriez pour un personnage-joueur. Attribuez-leur les capacités que vous jugez utiles et consacrez plutôt votre temps et votre imagination à travailler sur l'intrigue de votre scénario ou sur la meilleure façon d'intéresser et d'amuser vos joueurs.

Aquatique

La créature est native d'un environnement aquatique. C'est une nageuse née qui ne peut se noyer. Dans l'eau, son Allure est en général égale à sa Compétence Natation, mais certaines créatures comme les poissons peuvent avoir une Allure supérieure dans cet élément.

Armure

L'Armure d'une créature s'ajoute à sa Résistance (déjà prise en compte dans ses caractéristiques) et s'applique d'ordinaire à toutes les zones de son corps. Les peaux ou les cuirs épais offrent d'ordinaire 2 points d'Armure. Les créatures carapaçonnées (comme un stégosaure par exemple) disposent de 4 points ou plus de protection. Les créatures surnaturelles peuvent avoir une valeur d'Armure plus

importante. Par exemple, une statue de pierre animée pourra avoir 8 points d'Armure, voire plus.

Choc

Une créature possédant cette aptitude dispose d'une attaque électrique, toxique, mentale ou d'ordre similaire. Lorsqu'une victime est touchée (même si elle ne subit aucun dégât), elle doit réussir un jet de Vigueur, en appliquant les malus spécifiés ou passer dans un état Secoué. Elle ne pourra se ressaisir du Choc qu'après 1d6 rounds.

Créature artificielle

Les robots, golems et autres objets animés sont tous des créatures artificielles. Certains sont doués de pensée alors que les autres ne sont que des automates sans intelligence obéissant aux ordres d'un maître caché.

Peu importe leur origine ou le matériau dont elles sont issues, ces créatures possèdent plusieurs avantages spécifiques :

- Elles ajoutent +2 pour se remettre de l'état Secoué.
- Elles ne subissent pas les bonus aux dégâts pour les Attaques ciblées (sauf si la description indique le contraire).
- Les créatures artificielles Jokers ne tiennent pas compte des malus de blessures.
- Les créatures artificielles sont immunisées aux maladies et aux poisons.

Élémentaire

L'air, l'eau, le feu et la terre constituent les éléments de base des royaumes élémentaires, ou vivent des créatures étranges et terrifiantes.

- Elles ne subissent pas les bonus aux dégâts pour les Attaques ciblées (sauf si la description indique le contraire).
- Les élémentaires sont immunisés à la peur.

► Les élémentaires Jokers ne tiennent pas compte des malus de blessures.

► Les élémentaires sont immunisés aux maladies et aux poisons.

Enfouissement

Des vers géants aux humanoïdes se déplaçant sous terre, de nombreuses créatures sont capables de s'enfouir dans le sol et de s'y déplacer. Elles creusent des tunnels et réapparaissent ailleurs pour attaquer par surprise leurs ennemis. L'Allure de ces créatures est indiquée juste après l'aptitude Enfouissement. Elle se déplace sous terre à son round d'action et peut si elle le veut surgir hors de terre dans le même round à n'importe quel endroit dans la limite de son Allure d'Enfouissement. Il n'est pas possible d'attaquer la créature lorsqu'elle se trouve sous terre sauf si l'on possède un moyen de la détecter et de pénétrer le sol.

Pour surgir du sol derrière une proie afin de l'attaquer par surprise cette créature fait un jet opposé de Discrétion contre la Perception de la cible. En cas de succès, elle obtient +2 à l'attaque et aux dégâts pour ce round, ou +4 avec une Relance. Si c'est la cible qui remporte le test d'opposition, et si elle était En attente, elle peut interrompre l'attaque de la créature comme d'habitude.

Force

La Force est un Trait et non une aptitude spéciale, mais puisqu'il existe des créatures qui vont au-delà de la force humaine ordinaire qui va du d4 au d12, ces quelques indications qui vous permettront de créer des créatures dans ce sens.

Une créature d'une Force égale ou inférieure à celle de l'homme aura une Force entre d4 et d12 selon votre appréciation. Les créatures plus puissantes (gorilles, ogres, etc..) ont en Force un d12 plus un bonus. Ce bonus peut même varier au sein de la même espèce.

Une femelle gorille aura une Force de d12+1 alors qu'un mâle aura une Force de d12+3 par exemple.

Voici des éléments de comparaison pour vous aider à établir la Force des créatures que vous voudrez créer.

FORCE DES CRÉATURES

Créature	Force
Gorille, Ours, Ogre	d12+1 à +3
Rhino, Grand Requin Blanc	d12+3 à +6
Éléphant, Drake, T-rex	d12+5 à +8
Dragon	d12+9 à +12

Immatériel

Les fantômes, ombres, feux follets et autres créatures intangibles n'ont pas de forme dans le monde physique (ou ils peuvent la faire apparaître et disparaître à volonté). Ils ne sont pas affectés par les attaques physiques et peuvent même rester invisibles s'ils le décident. Ils sont par contre affectés normalement par les armes ou les objets magiques et par les pouvoirs surnaturels.

La plupart de ces créatures peuvent affecter le monde physique, que ce soit en projetant des objets, en manipulant des épées fantomatiques ou en poussant vos héros dans de longs et sombres escaliers.

Immunité

Les créatures nées dans une fournaise ne craignent pas le feu ou la chaleur, et une horreur composée d'éclairs ne subit logiquement aucun effet d'un *Éclair* avec un Aspect électrique.

Une Immunité s'applique à un type précis d'attaque (le froid, le feu, l'électricité etc.). Ces créatures ne sont pas invulnérables, elles ignorent simplement les dégâts provoqués par une attaque du type spécifié.

Infection

Une Infection est produite par la morsure d'un vampire, une horifiante créature arachnide qui pond ses œufs dans les blessures de sa victime ou même par les maladies véhiculées par les rats.

Chaque fois qu'une victime est Secouée ou blessée par une créature disposant de cette aptitude, elle fait un jet de Vigueur. Les modificateurs de ce jet ainsi que les effets d'un échec sont indiqués dans la description de la créature.

Infravision

Ces créatures ont la capacité de voir le spectre infrarouge : elles voient en détectant la chaleur. Elles divisent par deux (arrondir à l'inférieur) les malus dus à l'obscurité lorsqu'elles attaquent des cibles vivantes.

Il s'agit pour leurs victimes de trouver alors des moyens de dissimuler leur chaleur. S'enduire le corps de boue ou porter des combinaisons qui filtrent la chaleur peuvent permettre d'éviter d'être repéré par de telles créatures. La plupart des créatures dotées d'infravision possèdent également un mode de vision normal.

Invulnérabilité

Les univers *Savage Worlds* mettent bien souvent en scène de violents combats, mais parfois, un de ces combats nécessite de résoudre une énigme ou de faire des recherches préalables pour espérer en sortir vainqueur. Pour vaincre une créature invulnérable, il faudra sûrement un peu des deux.

Les créatures invulnérables peuvent être Secouées, mais elles ne peuvent subir de blessure à moins d'être attaquée sur leurs faiblesses (toutes les créatures invulnérables en ont au moins une). Un ancien dieu invoqué par des fanatiques, par exemple, pourrait être immunisé aux armes, mais vulnérable aux éclats de vitraux venant d'une église.

Marche sur les murs

Certaines créatures ont la capacité de pouvoir se déplacer sur des parois verticales. Elles ne font des jets d'Escalade que dans les situations les plus extrêmes. Dans une situation normale, ils se déplacent sur les parois verticales ou aux plafonds comme les humains le font sur le sol.

Elles se déplacent sur ces parois à leur Alure de base. Elles peuvent aussi courir sur ces surfaces à moins que leur description n'indique le contraire.

Mort-vivant

Les mort-vivants (zombies, squelettes et horreurs similaires) sont très difficiles à détruire. Ces abominations disposent des bénéfices suivants :

- Elles ajoutent +2 à leur Résistance de base.
- Elles bénéficient d'un bonus de +2 pour se remettre d'un état Secoué.
- Elles ne subissent pas les bonus aux dégâts pour les Attaques ciblées (sauf si la description indique le contraire).
- Les Jokers mort-vivants ne tiennent pas compte des malus de blessures.
- Les morts-vivants sont immunisés aux maladies et aux poisons.

Paralyse

Des créatures ou des poisons peuvent instantanément paralyser un ennemi que ce soit pour le rendre plus facile à dévorer ou pour d'autres projets plus macabres. Une cible blessée ou Secouée par une telle créature doit réussir un jet de Vigueur ou être paralysée et incapable de toute action (même parler) pendant 2d6 rounds, voire plus.

Point faible

Certaines créatures subissent plus de dégâts ou des effets supplémentaires quand on

attaque leur Points faibles. Une créature faite de glace, par exemple, subira le double de dégâts par le feu. Le soleil est le Point faible d'un vampire et, exposé à ses rayons, il prend feu et se consume.

Reportez-vous à la description de la créature pour les effets induits par son Point faible.

Il est des créatures qu'on ne peut vaincre que grâce à leurs Points faibles. Ils éprouvent la douleur ou sont Secoués par d'autres types d'attaques mais ne seront blessés que si l'on attaque leurs Points faibles. Un vampire par exemple ignorera la plupart des blessures provoquées par balles ou par l'épée, mais il subira des dégâts de façon normale si on lui plante un pieu en plein cœur.

Poison

Serpents, dagues empoisonnées et autres inoculent à leurs victimes des poisons dangereux. Les poisons sont décrits dans la section sur les dangers.

Ces créatures transmettent en général le Poison par une morsure ou une égratignure. Elles doivent pour cela obtenir au minimum l'état Secoué lors d'une attaque. La victime doit alors réussir un jet de Vigueur, modifié par la virulence du Poison (indiqué entre parenthèses après l'aptitude Poison de la créature). L'effet d'un échec est indiqué dans la description de la créature.

Régénération

On raconte que les trolls, vampires et autres créatures légendaires ont la faculté de Régénération quand ils subissent des blessures.

Il y a deux types de Régénération : Rapide et Lente.

- La Régénération Rapide signifie que lorsque la créature est blessée elle fait un jet de Vigueur à chaque round pour guérir des dégâts encaissés (même après avoir été « tuée »). La plupart de ces créatures ont aussi

un Point faible (le feu par exemple). Si cette créature subit une blessure liée à son Point faible, elle ne pourra régénérer (elle pourra toutefois guérir de façon naturelle). De telles créatures bénéficient également d'un bonus de +2 à leurs jets d'Âme pour se remettre d'un état Secoué.

► Une créature bénéficiant de l'aptitude Régénération Lente ne peut récupérer de ses blessures qu'après le Combat. Mais contrairement aux autres, elle peut faire un jet de guérison naturelle une fois par jour.

Résistant

Les créatures très résistantes ne font pas grand cas des petites blessures quel qu'en soit le nombre. Seul un coup décisif peut les mettre à mal.

Si cette créature est Secouée, un second état Secoué n'aura aucun effet et donc n'entraînera aucune blessure.

Sans peur

Les créatures décérébrées, les robots, certains morts vivants, entre autres, n'ont pas les faiblesses des esprits mortels. Les créatures Sans peur ne subissent jamais les effets de la Terreur et ne peuvent être victimes d'Intimidation (bien que les Tests de Volonté à base de Sarcasmes puissent les affecter).

Taille

La Taille d'une créature affecte sa capacité à encaisser les dégâts : le modificateur de Taille est donc ajouté à sa Résistance. Notez que la Taille d'une créature n'a rien à voir avec sa Vigueur (même un immense Kraken peut s'attraper un rhume ou s'écrouler de fatigue).

Les modificateurs à la Résistance de la table ci-contre valent pour des spécimens moyens, bien qu'il y ait des exceptions. Tous les grands requins blancs n'ont pas +4 à leur Résistance. Un jeune spécimen aura +3 et un très grand

+5 voire +6. C'est la même chose pour les humains : les petits (avec le Handicap Frêle) ont une Taille de -1, mais ceux qui ont l'Atout Costaud ont +1. Cette table a pour but de vous servir de référence pour créer vos créatures. À vous de faire les adaptations nécessaires.

Résistance minimum : une créature normale n'aura jamais une Résistance inférieure à 2, peu importe les modificateurs. Seuls les insectes et les créatures de taille similaire ont une Résistance de 1.

MODIFICATEURS DE RÉSISTANCE

Mod	Taille d'un...
-2	Chat, fée, gros rat, chien
-1	Gros chien, lynx, halfelin, goblin, humain de petite taille.
0	Humain
+1	Orque
+2	Taureau, gorille, ours, cheval
+3	Ogre, ours polaire
+4	Rhinocéros, grand requin blanc
+5	Petit éléphant
+6	Drake, grand éléphant
+7	T-Rex, épaulard
+8	Dragon
+9	Baleine bleue
+10	Kraken, léviathan

Indépendamment du score de taille en lui-même qui n'affecte que la Résistance, d'autres capacités monstrueuses liées à la taille affectent la faculté à toucher et à être touché par les attaques de ses adversaires. Ces caractéristiques sont relatives. Si deux éléphants se battent, ils n'auront aucun bonus l'un contre l'autre, mais si un rat attaque l'un des éléphants il ajoutera +4 à ses jets. Si l'un des éléphants riposte contre le rat il subira par contre -4 à ses jets d'attaque :

Petit : les petites créatures de la taille d'un rat sont difficiles à toucher, surtout en mou-

vement. Si elles sont actives, leur attaquant subit un malus de -2 à ses attaques pour les toucher.

Grand : les grandes créatures ont une taille au moins comparable à celle d'un rhinocéros. Elles sont plus faciles à toucher. Un attaquant bénéficie d'un bonus de +2 à tout ses jets d'attaques contre une Grande créature.

Énorme : les créatures Énormes (au moins de la taille d'un dragon) octroient un bonus de +4 aux jets d'attaques pour les toucher.

Gigantesque : les créatures Gigantesques ont au minimum une Taille de 9. Dans les classiques du cinéma, des monstres comme King-kong ou Godzilla entrent dans cette catégorie.

Ces créatures sont considérées comme ayant une Armure lourde, aussi ne sont-elles pas affectées par les armes n'étant pas des Armes lourdes. Leurs attaques sont considérées comme des Armes lourdes.

Être de taille Gigantesque n'a pas que des avantages car des créatures de taille humaine ont +4 à leurs jets d'attaques à distance contre elles.

Ces créatures peuvent également se servir de leur masse colossale pour écraser des créatures ou renverser des obstacles. Pour calculer les dégâts ainsi produits, ajoutez leur Taille à leur jet de Force et retirez aussi la Taille de leur ennemi (ne retirez pas la « taille » des

bâtiments, des véhicules ou des navires qui est déjà prise en compte dans leur Résistance).

Terreur

Certains monstres sont si terrifiants que le seul fait de les entrevoir nécessite un test de Terreur. Des abominations cauchemardesques peuvent même infliger un malus sur ce jet ! Une créature avec l'aptitude Terreur -2, par exemple, impose à tous ceux qui la voit de faire un test de Terreur à -2. Reportez-vous au chapitre sur la Terreur pour connaître les effets d'un jet raté.

Vision nocturne

De nombreuses créatures, y compris des races telles les nains ou les elfes possèdent la faculté de voir dans l'obscurité, excepté dans l'obscurité totale. La Vision nocturne ignore les malus dus à l'obscurité légère ou forte.

Vol

La créature peut voler à l'Allure indiquée, et ignore les effets d'un terrain difficile. Elle dispose également d'un score de montée qui détermine sa manœuvrabilité en l'air. Ce score est utilisé principalement pour les poursuites, pour déterminer si la créature est plus agile en l'air que ses adversaires (voir p. 96 et 162).



BESTIAIRE

Vous trouverez ci-dessous une petite compilation des animaux et des monstres que l'on retrouve dans plusieurs univers *Savage Worlds*. L'Intellect de certaines créatures est en rapport avec le monde animal et signalé par un (A) pour vous rappeler qu'il s'agit plus d'une notion d'instinct que d'intelligence pure. Ne vous attendez donc pas à ce qu'un dauphin s'enfuie au volant de votre tank pour la simple raison qu'il s'agit d'un animal relativement intelligent.

Les créatures avec une intelligence animale ne progressent pas comme les autres Alliés, sauf si l'animal et un compagnon gagné grâce à un Atout.

Alligator

Les caractéristiques fournies sont valables pour un spécimen moyen des deux espèces.



Allure — 3

Aquatique — Allure 5

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4 (A)	d6	d10	d10

Compétences — Combat d8, Natation d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9 (+2 Armure)

Armure +2 — peau épaisse.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	d10+d6

Tournoyer — les alligators et les crocodiles sont connus pour saisir leurs proies dans l'étau de leur gueule et tourner plusieurs fois sur eux-mêmes, leur victime pantelante dans la gueule. Si l'un de ces gros reptiles touche avec une Relance, il fait 2d4 de dégâts à sa proie en plus de ceux causés par les dégâts normaux.

Araignée géante

Les araignées géantes vivent dans des nids de 1d6+2 arachnides, mais se mettent fréquemment en chasse lorsque les proies manquent. Leurs repaires sont jonchés des os (et trésors !) de leurs victimes.



Allure — 8

Marche sur les murs — Allure 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4 (A)	d6	d10	d6

Compétences — Escalade d12+2, Combat d8, Discrétion d10, Intimidation d10, Perception d8, Tir d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	d10+d4
Poison (-4)		
Arme	Tir	Dégâts
Toile	d10	spécial
Portée 3/6/12		

Notes : ceux qui se retrouvent pris dans la toile doivent la déchirer pour se libérer (Résistance 7). Les victimes de la toile peuvent se battre mais toute action physique subit un malus de -4.

Chat

Il s'agit là du chat domestique, le genre qu'on retrouve parfois en tant que familier d'un magicien, l'animal d'un ami des bêtes, ou une forme alternative pour le pouvoir de transformation.



Allure — 6

Vision nocturne — les chats ignorent les malus d'obscurité dans la pénombre ou l'obscurité.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6 (A)	d10	d4	d6

Compétences — Discrétion d8, Escalade d6, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4 (+1 Acrobate)	3 (-2 Taille)

Acrobate — +2 aux jets d'Agilité liés à la souplesse, +1 en Parade si non-encombré.

Petit — les adversaires d'un chat subissent un malus de -2 pour lui porter une attaque.

Taille -2 — les chats font généralement une trentaine de centimètres de haut.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure/griffes	d4-2	d4

Cheval de selle

Les chevaux sont des créatures moyennes, bon compromis entre vitesse et charge portée.



Allure — 10

Vélocité — un cheval utilise un d10 au lieu d'un d6 pour calculer sa distance de course.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4 (A)	d6	d12	d8

Compétences : Combat d4, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	8 (+2 Taille)

Taille +2 — un cheval pèse entre 350 et 500 kg.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Ruade	d4	d12

Cheval de guerre

Il s'agit de grands chevaux entraînés pour le combat, capable de donner des coups de sabots en avant et en arrière. En combat, il attaque à chaque round où son cavalier ne fait pas une manœuvre quelconque.



Allure — 8

Vélocité — un cheval utilise un d10 au lieu d'un d6 pour calculer sa distance de course.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4 (A)	d6	d12+2	d10

Compétences — Combat d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	10 (+3 Taille)

Taille +3 — les chevaux de guerres sont des grandes créatures, élevées pour leur force et leur stature.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Ruade/morsure	d8	d12+d4+2

Dragon [Joker]

Les dragons sont des monstres cracheurs de feu répandant damnation et désespoir dans les villages qu'ils dévastent. De telles créatures ne sont pas à prendre à la légère, capables qu'elles sont de mettre à mal un groupe d'aventuriers même très expérimentés. Ils disposent d'une fine intelligence dont ils font le meilleur usage contre leurs ennemis.



Allure — 8

Terreur (-2) — voir un puissant dragon oblige à faire un test de Terreur à -2.

Vol — les dragons ont une Allure de Vol de 24 et Accélération de 6.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d10	d12+9	d12

Compétences — Combat d10, Intimidation d12, Perception d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	20 (+4 Armure, +8 Taille)

Armure +4 — peau d'écailles.

Énorme — ses adversaires ajoutent +4 à leurs jets de Combat ou de Tir en raison de sa taille immense.

Résistant — ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué deux fois.

Taille +8 — créature immense, le dragon pèse près de 15 tonnes et mesure un peu plus de 12 m de long des naseaux à la queue.

ATTAQUE

Frénésie suprême — si un dragon n'utilise pas son Souffle ardent, il peut faire deux attaques de Combat sans malus.

Tête froide — tire deux cartes d'Initiative et agit sur la meilleure des deux.

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d10/d10	d12+d8+9
Arme	Combat	Dégâts
Coup de queue	d10	d12+7

Notes : le dragon balaye d'un coup de queue tous les adversaires placés derrière lui dans sur une zone de 3 cases de long et 6 de large. C'est une attaque normale dont les dégâts sont de Force -2.

Arme	Dégâts
Souffle ardent	2d10
Gabarit de cône	

Notes : toute cible à l'intérieur du cône fait un jet d'Agilité avec un malus de -2 pour éviter l'attaque. Ceux qui échouent subissent 2d10 de dégâts et peuvent éventuellement s'enflammer (voir Feu, p. 154). Un dragon n'attaque pas avec ses griffes ou sa morsure dans le round où il crache le feu.

Drake [Joker]

Un drake est un dragon qui ne vole pas et doté seulement d'une intelligence animale. Il est toutefois plus agressif en Combat que son lointain cousin le dragon.



Allure — 4

Terreur — les drakes sont des créatures terrifiantes à regarder.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6(A)	d10	d12+6	d12

Compétences — Combat d10, Intimidation d12, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	17 (+4 Armure, +5 Taille)

Armure +4 — peau d'écailles.

Grand — on ajoute +2 à ses jets d'attaque contre un drake en raison de sa grande taille.

Taille +5 : un drake fait 6 mètres de long de la gueule à la queue et pèse aux alentours de 1500 kg.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d10	d12+d8+6
Arme	Combat	Dégâts
Coup de queue	d10	d12+4

Notes : le dragon balaye d'un coup de queue tous les adversaires placés derrière lui dans sur une zone de 3 cases de long et 6 de large. C'est une attaque normale dont les dégâts sont de Force -2.

Arme	Dégâts
Souffle ardent	2d10
Gabarit de cône	

Notes : toute cible à l'intérieur du cône fait un jet d'Agilité avec un malus de -2 pour éviter l'attaque. Ceux qui échouent subissent 2d10 de dégâts et peuvent éventuellement s'enflammer (voir Feu, p. 154). Un dragon n'attaque pas avec ses griffes ou sa morsure dans le round où il crache le feu.

Élémentaires

Ce sont les esprits de la terre, du feu, de l'eau et de l'air. Ne sont présentés que des élémentaires moyens. Il en existe de plus ou moins puissants selon l'univers *Savage Worlds*.



Élémentaire de l'air

Les élémentaires de l'air se manifestent sous la forme d'un tourbillon d'air.

Vol — Allure 6, montée 4. Les élémentaires d'air ne peuvent pas « courir ».

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12	d6	d6	d8	d6

Compétences — Combat d8, Perception d8, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

Élémentaire — ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

Immatériel — un élémentaire de l'Air peut traverser toute surface non solide, s'infiltrant par les fentes d'une porte, au moyen de bulles à travers l'eau et s'engouffrer dans les voiles.

Immunité — immunisé aux attaques non magiques excepté le feu.

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Bourrasque	d6	2d6 non léthal
Gabarit de cône		

Notes : l'élémentaire dirige une bourrasque sur ses ennemis qui doivent réussir un jet d'Agilité opposé pour éviter le coup.

Arme	Combat	Dégâts
Poussée	d8	spécial

Notes : l'élémentaire peut repousser un adversaire de 1d6 cases en dirigeant un coup de vent sur elle. La victime fait un jet de Force opposé à l'attaque (Combat), chaque succès et Relance réduisant de 1 le 1d6 de l'élémentaire.

Arme	Force	Dégâts
Tornade	d8	spécial

Notes : s'il ne se déplace pas durant un round, il peut tenter de capturer un ennemi. Faites un jet opposé de Force. Si l'élémentaire gagne, son ennemi est piégé dans le tourbillon d'air que constitue son corps. L'ennemi capturé subit un malus de -2 à tous ses jets de dégâts, pour toucher et de Force pour se libérer. L'élémentaire ne doit pas se déplacer tant qu'il veut garder son ennemi piégé à l'intérieur de sa forme.



Élémentaire de l'eau

Les élémentaires de l'eau sont des esprits d'eau à forme humaine fait d'eau et d'écume.

Allure — 6

Aquatique — Allure 12

Infiltration — l'élémentaire d'eau peut traverser toute surface poreuse comme s'il s'agissait d'un terrain difficile.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d10	d10

Compétences — Combat d8, Natation d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

Élémentaire — ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

Immunité — immunisé à toute attaque non magique à part le feu. Une torche ou une lanterne leur fait subir 1d6 de dégâts (mais s'éteint après avoir touché).

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Ecrasement	d8	d10+d6 non létal
Arme	Combat	Dégâts
Trombe d'eau	—	d10+d6 non létal
Gabarit de cône		

Notes : les élémentaires d'eau peuvent faire jaillir un jet d'eau torrentiel. Ceux à l'intérieur du cône font un jet de Force à -2 et sont Secoués en cas d'échec. Cette attaque peut également éteindre instantanément tout feu normal.



Élémentaire de Feu

Les élémentaires de Feu ont l'apparence d'une flamme à forme humaine.

Allure : 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d12+1	d8	d8	d4	d6

Compétences — Combat d10, Escalade d8, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	5

Élémentaire — ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

Invulnérabilité — immunisé aux attaques non magiques. Ils subissent 1d6 de dégâts si on les arrose d'au moins 3 litres d'eau, +2 par 3 litres de plus.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Toucher ardent	d10	d4+d6

Notes : peut enflammer la cible.

Arme	Tir	Dégâts
Jet de flamme	d8	2d10
Gabarit de cône		

Notes : ceux à l'intérieur du cône font un jet d'Agilité opposé au jet de Tir de l'élémentaire et doivent obtenir un succès pour ne pas subir 2d10 de dégâts, plus la possibilité de prendre feu.



Élémentaire de Terre

Les élémentaires de Terre se manifestent sous la forme d'un amas de terre et de roche à l'apparence vaguement humaine. Ils sont forts, lents et lourds.

Allure — 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d6	d12+3	d10

Compétences : Combat d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	11 (+4 Armure)

Armure +4 — peau de roche.

Enfouissement — peut disparaître sous terre et en surgir de même. Allure de 10 sous terre.

Élémentaire — ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Coup	d8	d12+d6+3

Essaim

Parfois les ennemis les plus mortels ont une taille très réduite. L'essaim décrit ici peut convenir pour bien des espèces,



des fourmis aux guêpes en passant par les rats. Traitez l'essaim comme une créature. Quand il est blessé, l'essaim est dispersé. Un essaim recouvre une zone égale à un gabarit moyen et attaque tout ce qui s'y trouve à chaque round.

Allure — 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4 (A)	d12	d8	d10

Compétences — Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4 (+2 essaim)	7

Enfouissement — peut disparaître sous terre et en surgir de même. Allure de 10 sous terre.

Division — certains essaims s'arrangent pour se partager en deux essaims plus petits (Petit Gabarit) si leurs ennemis se séparent. La Résistance de ces petits essaims est réduite de 2 (5 pour chaque petit essaim).

Essaim — Parade +2 ; un essaim étant composé de centaines ou de milliers de créatures, les armes perforantes ou tranchantes ne causent pas de réels dégâts. Les armes à zone d'effet fonctionnent normalement et un ennemi peut piétiner l'essaim et infliger sa Force en dégâts. On se débarrasse souvent d'un essaim en se jetant à l'eau (à moins qu'il ne soit composé de piranhas bien sûr).

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsures / dards	—	2d4
Zone couverte par l'essaim		

Notes : un essaim inflige des centaines de petites attaques à chaque round à ses victimes, touche automatiquement et inflige 2d4 de dégâts à tout ce qui se trouve dans le gabarit (les victimes dans des combinaisons étanches sont immunisées).

Fantôme



Les fantômes sont des créatures très variées. Les poltergeists ont tendance à lancer des objets, les ombres hantent des familles ou des endroits particuliers et les fantômes sont des tueurs frénétiques. C'est à vous de décider des pouvoirs exacts de votre revenant mais vous trouverez ci-dessous des détails sur les plus communs.

Allure — 8

Terreur (variable) — voir un fantôme oblige à faire un test de Terreur avec un malus entre 0 et -2.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d10	d6	d6

Compétences — Combat d6, Discrétion d12, Intimidation d10, Lancer d12, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

Ancre — certains fantômes ont des ancrs qui les relient au monde des vivants. Ce peut être un bâtiment, un champ de bataille, leur ancien corps, ou bien un endroit ou une personne important pour eux durant leur vie. De tels esprits ne voyagent pas à plus de 2 kilomètres de leur ancre mais s'ils le font, ils l'emportent avec eux.

Intangible — la créature est immatérielle et les armes normales ne peuvent l'affecter, contrairement à la magie et aux armes magiques.

Invisible — les revenants sont invisibles mais peuvent se rendre visibles à volonté (en général pour provoquer la Terreur).

Les attaques visant une cible invisibles (en supposant que quelqu'un sache que l'esprit est présent) subissent une pénalité de -6.

Point faible (exorcisme) — l'exorcisme libère un fantôme de ses tourments. Il est également possible de faire reposer en paix la plupart des revenants si un héros parvient à rectifier ce qui a obligé ces créatures à rester dans notre monde. Cela peut être n'importe quoi : découvrir une vérité cachée, venger son meurtre ou ramener sa dépouille à sa famille.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Froid de la tombe	d6	2d6 non
Attaque de toucher		létal

Notes : Seule une armure magique protège de ces dégâts.

Arme	Combat	Dégâts
Poltergeist	—	2d4
Gabarit moyen		

Notes : une fois par jour, un revenant peut créer une tempête de petits objets dans une zone équivalente au Gabarit Moyen. Cette tempête peut se déplacer jusqu'à 2d6 cases par round et dure 2d6 rounds. Tous ceux qui s'y trouvent subissent 2d4 points de dégâts par round. Faites en sorte que votre groupe ignore la durée de cette tempête.

Effroi

Notes : le fantôme révèle sa forme la plus haïeuse et obliger tous ceux qui la voient de faire un second jet d'Âme avec un modificateur de -2.

Cauchemars

Notes : bien qu'un fantôme ne puisse affecter directement son ancre, il peut influencer les rêves de tous ceux qui se trouvent sur son « domaine », faisant perdre un Jeton à ses victimes.

Gobelin



Les gobelins des mythes sont bien plus sinistres que ceux décrits dans certains jeux ou récits.

Dans les vieux contes ces terribles créatures rentraient de nuit dans les maisons pour voler et manger les enfants qui n'étaient pas sages. Les gobelins présentés ici peuvent servir à la fois pour ces créatures sombres des légendes autant que pour les gobelins classiques combattant aux côtés des orques dans les jeux de rôle contemporains.

Allure — 6

Infravision — divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d4	d6

Compétences — Combat d6, Discrétion d10, Escalade d6, Lancer d6, Natation d6, Perception d6, Sarcasmes d6, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	4 (-1 Taille)

Taille -1 — un goblin mesure entre 1m et 1m20.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Lance courte	d6	d4+d6

EQUIPEMENT

Lance courte (For+d6).

Liche [Joker]



Il s'agit peut-être bien la créature la plus maléfique de n'importe quel univers fantastique. Il s'agit d'un nécromancien tellement consumé par les arts funèbres qu'il s'est lui-même transformé en mort vivant.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d12+2	d10	d10	d10

Compétences — Combat d8, Connaissance (Arcanes) d12+2, Intimidation d12, Magie d12, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	15 (+2 Mort-vivant ; +6 Armure)

Mort-vivant — Résistance +2. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Flèches, balles et autres attaques perforantes font la moitié des dégâts.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Toucher de la Mort	d8+2	1 blessure
Attaque de toucher		par Relance

ARCANE

Compétence	Points de pouvoir
d12	50

Notes : Une liche connaît tous les sorts disponibles, et peut-être même des sorts uniques. Les sorts qui suivent sont un assortiment classique. N'hésitez pas à en rajouter au besoin.

Armure 2PP 3(1/rd) T
+2 en Résistance, +4 avec une Relance.

Déflexion 2PP 3(1/rd) T
-2 aux attaques à distances contre la liche, -4 avec une Relance.

Eclair 1-3PP Inst. 24/48/96
1-3 éclairs de 2d6 ou 1 de 3d6 de dégâts.

Explosion 2-6PP Inst.
12/24/48

Gabarit moyen ou grand, 2d6 ou 3d6 de dégâts.

Marionette 2PP 3(1/rd) 14
Jet opposé d'Âme de la cible. Contrôle total en cas de succès.

Vol 3-6PP 3(1/rd) T
La liche vole à une Allure de 6 ou 12.

Zombi 3PP/corps Perm. 14
La liche est avant tout un nécromancien.

Les morts-vivants qu'elle anime grâce au pouvoir Zombie sont permanents. Elle est toujours entourée de 4d10 squelettes ou zombies selon son choix. Certaines liches ont des armées entières de morts vivants à leurs ordres.

ÉQUIPEMENT

Armure magique (+6), autres objets magiques.

Lion



Ces caractéristiques peuvent s'appliquer à de nombreux prédateurs félins.

Allure — 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6(A)	d10	d12	d18

Compétences — Combat d8, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8 (+2 Taille)

Taille +2 — un lion mâle pèse près de 250 kg.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure/griffes	d8	d12+d6

Bond — un lion saute sur sa proie pour utiliser sa masse et placer ses griffes. Il peut bondir de 1d6 cases pour gagner +4 à son attaque et à ses dégâts mais sa Parade est réduite de -2 jusqu'au prochain round.

Frénésie suprême — les lions peuvent faire deux attaques de Combat par round sans malus.

Loup géant

Il s'agit de grands loups enragés parfois utilisés comme chiens de combat. On les trouve aussi en meutes au cœur d'obscures forêts.



Allure — 10

Vélocité — le loup géant utilise un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4(A)	d6	d8	d8

Compétences — Combat d8, Intimidation d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	d8+d6

À la gorge — un loup attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.

Loup/Chien

Ces caractéristiques s'appliquent aux grands chiens d'attaque et prédateurs canins, comme les Rottweilers et Dobermans, les loups, les hyènes, etc.



Allure — 8

Vélocité — utilise un d10 au lieu d'un d6 pour calculer sa distance de course.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6 (A)	d6	d6	d6

Compétences — Combat d6, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	4 (-1 Taille)

Taille -1 — les chiens sont plutôt petits.

ATTAQUE

À la gorge — attaque aux points faibles. Avec une Relance sur son jet d'attaque, il touche la zone la plus faiblement protégée.

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d6	d6+d4

Loup-garou [Joker]



Lorsque la lune est pleine, les humains atteints de ce mal perdent la maîtrise de soi, et la rage les pousse au meurtre. Certains y prennent même du plaisir.

Allure — 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d12+2	d10

Compétences — Combat d12+2, Discrétion d10, Escalade d8, Intimidation d10, Natation d10, Perception d12, Pistage d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
9	7

Infravision — les loups-garous ne subissent que la moitié de la pénalité normale en cas de mauvaises conditions d'éclairage lorsqu'ils attaquent des cibles vivantes.

Terreur (-2) — les loups-garous glacent le sang de ceux qui les voient.

Invulnérabilité — les armes qui ne sont pas faites en argent ne peuvent que Secouer les loups-garous, et non les blesser.

Point faible (argent) — les loups-garous subissent les dégâts normaux lorsqu'ils sont infligés par des armes en argent.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure / griffes	d12+2	d12+d8+2

Notes : lorsqu'un personnage est tué par un loup-garou, il a 50 % de chance de revenir sous la forme d'un loup-garou. Il se transforme involontairement à chaque pleine lune et ne peut contrôler sa lycanthropie qu'au bout de 1d6 ans passés comme loup-garou.

Minotaure



Un minotaure mesure plus de 2m10 et son énorme tête bovine est dotée de cornes. Gardiens de labyrinthes dans les univers fantastiques et races de créatures dans d'autres. Dans tous les cas ce sont de redoutables combattants.

Allure — 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d12+2	d12

Compétences — Combat d10, Intimidation d12, Lancer d6, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
8 (+1 lance)	11 (+1 Armure ; +2 Taille)

Véloce — utilise un d10 au lieu d'un d6 pour courir.

Taille +2 : dépasse les 2m10 de haut.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Lance	d10	d12+d6+2
Allonge 1	Parade +1	

Arme	Combat	Dégâts
Cornes	d10	d12+d4+2

Notes : un minotaure peut charger pour encorner son adversaire. S'il se déplace de 6 cases avant l'attaque il ajoute +4 au total de ses dégâts.

EQUIPEMENT

Armure de cuir (+1), lance (For+d6, Allonge 1, Parade +1)

Mule

Croisement entre l'âne et le cheval. Les mules sont utilisées pour porter de lourdes charges ou tirer des chariots.



Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4 (A)	d6	d8	d8

Compétences — Perception d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	8 (+2 Taille)

Têtue — parce que c'est une créature bornée, un cavalier subit un malus de -1 à ses jets d'Équitation.

Vélocé — quand elle se décide à courir, une mule utilise un d8 au lieu d'un d6.

Taille +2 — créatures robustes pesant près de 500 kg.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Ruade	d4-2	d8

Ogre

Les ogres sont parents des orques et des géants mineurs. Ils sont parfois adoptés par les clans orques qui apprécient leur sauvagerie et leur force et qui s'en servent comme alliés dociles contre leurs ennemis.



Allure — 7

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d6	d12+3	d12

Compétences — Combat d8, Intimidation d8, Lancer d6, Perception d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	11 (+1 Armure ; +3 Taille)

Taille +3 — un ogre mesure plus de 2,5m de haut, a une grosse bedaine et des membres massifs.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Massue	d8	d12+d8+3

Balayage — attaque tout ennemi adjacent à -2

EQUIPEMENT

Cuir épais (Armure +1), grosse massue (For+d8)

Orque

Les orques sont des humanoïdes à peau verte et à l'apparence porcine avec leurs groins et parfois même des défenses. De nature ignoble, ils sont de plus impitoyables.



Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d6	d8	d8

Compétences — Combat d6, Discrétion d6, Intimidation d8, Lancer d6, Perception d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	8 (+1 Armure ; +1 Taille)

Taille +1 — les orques sont un peu plus grands que les humains.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Cimeterre	d6	2d8

Balayage — attaque tout ennemi adjacent à -2.

EQUIPEMENT

Armure de cuir (+1), cimeterre (For+d8)

Orque, chef de clan [Joker]

Le chef d'un clan orque est toujours le plus bestial et féroce du groupe. Ces chefs possèdent souvent un ou deux objets magiques dans les univers où de tels objets sont disponibles.



Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d6	d10	d10

Compétences — Combat d12, Discrétion d6, Intimidation d10, Lancer d8, Perception d6, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	11 (+3 Armure ; +1 Taille)

Taille +1 — les orques sont un peu plus grands que les humains.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Hache de bataille	d12	2d10

Balayage — attaque tout ennemi adjacent à -2.

EQUIPEMENT

Plastron de plaques (+3), jambières et brassières en cottes de maille (+2), hache de bataille (For+d10).

Ours

Valable pour les grizzlys, les ours bruns d'Alaska et les grands ours polaires.



Allure — 8

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6(A)	d8	d12+4	d12

Compétences — Combat d8, Natation d6, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	10 (+2 Taille)

Taille +2 — un ours peut dépasser les 2,5 m et peser une demi tonne.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes/Morsure	d8	d12+d6+4

Notes : les ours utilisent leur masse pour immobiliser leurs proies afin de les déchiqeter avec leurs griffes et leurs crocs. Si l'ours touche avec une Relance, il immobilise sa proie. L'adversaire ne peut se défaire de l'étreinte à son action qu'en obtenant une Relance sur un jet de Force opposé.

Requin, grand blanc

Ces caractéristiques concernent des grands blancs entre 5,5 m et 7,5 m de long. Des spécimens plus longs existent aussi.



Allure —

Aquatique — Allure 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4(A)	d8	d12+4	d12

Compétences : Combat d10, Natation d10, Perception d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	12 (+4 Taille)

Grand — les attaquants d'un grand requin blanc ajoutent +2 à leurs jets en raison de sa grande taille.

Résistant — ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué une seconde fois.

Taille +4 — peut dépasser les 7,5 m.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d10	d12+d8+4

Requin, mangeur d'hommes

Valable pour les requins tigres, les requins gris et autres de taille similaire.



Allure —

Aquatique — Allure 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4(A)	d6	d8	d6

Compétences — Combat d8, Natation d10, Perception d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d10	d8+d6

Robot (sentinelle)

Les caractéristiques qui suivent s'appliquent à une sentinelle mécanique de 4 m de haut, comme on en trouve fréquemment dans des univers high-tech futuristes. C'est une unité de patrouille légère, avec une intelligence raisonnable et une bonne manœuvrabilité. Des robots plus imposants, mieux armés et mieux protégés existent également.



Allure — 10

Capteurs sensoriels — les sentinelles sont équipées de capteurs de détection, leur permettant de diviser par deux les malus liés à l'obscurité et de détecter ou d'enregistrer les sons.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d6	d4	d6	d8

Compétences — Combat d6, Perception d10, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	10 (+4 Armure)

Armure +4

Créature artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, les Attaques ciblées ne causent pas de dégâts supplémentaires. Immunisé aux poisons et aux maladies.

Sans peur — Les robots sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation

ATTAQUE

Arme	Tir	Dégâts
Mitrailleuse	d8	2d8
Lance-flammes	d8+2	2d10
Gabarit de cône		

Notes : jet d'Agilité opposé au jet de tir pour éviter les dégâts.

Serpent, géant constrictor

Pythons, boas constrictors et autres serpents de plus de 5 m de long.



Allure — 4

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4(A)	d8	d6	d6

Compétences — Combat d6, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Constriction	d6	d8+d6

Notes : ces monstres mordent sur un jet de Combat réussi et étouffent la victime avec une Relance. Le round dans lequel ils étouffent et chaque round suivant, ils provoquent For+d8 de dégâts. À son round d'action, la victime peut se libérer si elle réussit une Relance sur un jet de Force opposé.

Serpent venimeux

Ces caractéristiques valent pour les cobras et les serpents de taille moyenne au poison extrêmement mortel.



Allure — 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4(A)	d6	d4	d4

Compétences — Combat d8, Perception d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	2 (-2 Taille)

Petit — quiconque attaque un serpent subit un malus de -2 à ses jets d'attaques.

Taille -2 — font entre 1 et 1,80m de long pour la plupart.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d8	d4
Poison (-4)		

Vif — le serpent est incroyablement rapide. Il défasse toute carte d'Initiative de 5 ou inférieure et en pioche une autre. Il utilise toutefois obligatoirement la nouvelle carte piochée.

Squelette

Ces morts vivants n'ont plus que des lambeaux de peau sur les os ce qui les rend plus rapides que les zombies encore couverts de chairs putréfiées. On les rencontre parfois au sein d'armées dirigées par de vils nécromanciens.



Allure — 7

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4	d4	d6	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7 (+2 Mort-vivant)

Morsure Mort-vivant — +2 Résistance.

+2 pour récupérer d'un état Secoué.

Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Sans peur — les squelettes sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d6	d6+ d4

Taureau

Les taureaux sont agressifs envers les humains quand on les enrage. Si vous cherchez leurs caractéristiques ici, c'est qu'ils ont vu rouge.



Allure — 7

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4(A)	d8	d12+2	d12

Compétences — Combat d4, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	10

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Cornes	d4	d12+d6+2

Notes : un taureau peut charger pour encorner son adversaire. S'il se déplace de 6 cases avant l'attaque il ajoute +4 au total de ses dégâts.

Troll

Les Trolls des légendes sont défrayantes créatures cannibales habitants dans de profondes forêts, sous les ponts ou dans des cavernes cachées dans les montagnes. Les jeux et les récits récents leur



ont rajouté une faculté de régénération et une faiblesse au feu.

Allure — 7

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d6	d12+2	d10

Compétences — Combat d8, Intimidation d10, Lancer d6, Natation d6, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	10 (+1 Armure ; +2 Taille)

Armure +1 — peau caoutchouteuse.

Régénération rapide — peut tenter un jet de guérison naturelle à chaque round sauf si les blessures sont causées par le feu ou les flammes.

Taille +2 — grandes créatures dégingandées à grosse bedaine de plus de 2,5m de haut.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Massue cloutée	d8	d12+d8+2
Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d8	d12+d4+2

Grand balayage — attaque simultanément tous les ennemis adjacents.

Vampire, ancien [Joker]

Voici les caractéristiques standards pour des vampires un peu moins forts que le légendaire Dracula. Le MJ peut ajouter d'autres Atouts pour refléter le passé du vampire qu'il désire créer.



Allure — 6**TRAITS**

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d10	d10	d12+3	d12

Compétences — Combat d10, Intimidation d12, Lancer d8, Natation d8, Perception d8, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	10 (+2 Mort-vivant)

Brume — les grands vampires peuvent se transformer en brume. Cela nécessite une Action et un jet d'Intellect à -2.

Transformation — un vampire peut se transformer en un loup ou en chauve-souris avec un jet d'Intellect à -2. Revenir à la forme humanoïde nécessite un jet d'Intellect. Cette transformation compte comme une action.

Enfant de la nuit — un vampire ancien peut invoquer et contrôler des loups ou des rats. Cela nécessite une Action et un jet d'Intellect à -2. S'il réussit, 1d6 loups ou 1d6 essaims de rats (cf. *Essaim* p. 249) arrivent de la nature environnante en 1d6+2 rounds.

Invulnérabilité — les vampires ne peuvent être blessés que via leurs Points faibles. Ils peuvent être Secoués par d'autres attaques, mais jamais Blessés.

Mort-vivant — +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (eau bénite) — un vampire aspergé d'eau bénite subit un niveau de fatigue. S'il est immergé dedans il se consume comme s'il était exposé à la lumière du soleil (cf. plus bas).

Point faible (invité) — un vampire ne peut pénétrer dans une habitation privée sans qu'il y soit invité. Il peut bien sûr entrer dans des lieux publics comme il l'entend.

Point faible (lumière du soleil) — un vampire prend feu si sa peau est directement exposée aux rayons du soleil. Après cela il subit 2d10 de dégâts par round jusqu'à ce qu'il devient poussière. L'armure ne compte pas.

Point faible (pieu dans le cœur) — un vampire victime d'une Attaque ciblée au cœur (-6) doit faire un jet de Vigueur opposé aux dégâts. S'il réussit, il encaisse les dégâts comme d'ordinaire. S'il rate, il se désintègre en poussière.

Point faible (symbole religieux) — on peut tenir à distance un vampire grâce à un symbole religieux. Si le vampire veut toutefois attaquer cette personne il doit pour cela réussir un jet opposé d'Âme.

ATTAQUE

Frénésie suprême — un vampire ancien peut faire deux attaques par round sans aucun malus.

Tête froide — agit sur la meilleure de deux cartes d'Initiative.

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d10/d10	d12+d4+3

Notes : quiconque est tué par un vampire a 50 % de chances de devenir un vampire au bout de 1d4 jours.

Arme	Intellect	Portée
Charme	d10	10

Marionette : Jet opposé d'Âme de la cible. Contrôle total en cas de succès.

Notes : fonctionne sur un membre du sexe opposé uniquement. Le vampire peut activer et maintenir le pouvoir indéfiniment mais ne peut affecter qu'une cible à la fois.

Vampire, jeune



Les buveurs de sang des contes sont courants dans de nombreux jeux fantastiques.

Voici des caractéristiques pour un vampire relativement jeune.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d8	d12+1	d10

Compétences — Combat d8, Intimidation d8, Lancer d6, Natation d8, Perception d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9 (+2 Mort-vivant)

Invulnérabilité — les vampires ne peuvent être blessés que via leurs Points faibles. Ils peuvent être Secoués par d'autres attaques, mais jamais Blessés.

Mort-vivant — +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (eau bénite) — un vampire aspergé d'eau bénite subit un niveau de fatigue. S'il est immergé dedans il se consume comme s'il était exposé à la lumière du soleil (cf. plus bas).

Point faible (invité) — un vampire ne peut pénétrer dans une habitation privée sans qu'il y soit invité. Il peut bien sûr entrer dans des lieux publics comme il l'entend.

Point faible (lumière du soleil) — un vampire prend feu si sa peau est directement exposée aux rayons du soleil. Après cela il subit 2d10 de dégâts par round jusqu'à ce qu'il devient poussière. L'armure ne compte pas.

Point faible (pieu dans le cœur) — un vampire victime d'une Attaque ciblée au cœur (-6) doit faire un jet de Vigueur opposé aux dégâts. S'il réussit, il encaisse les dégâts comme d'ordinaire. S'il rate, il se désintègre en poussière.

Point faible (symbole religieux) — on peut tenir à distance un vampire grâce à un symbole religieux. Si le vampire veut toutefois attaquer cette personne il doit pour cela réussir un jet opposé d'Âme.

ATTAQUE

Frénésie — peut faire deux attaques par round à -2.

Tête froide — agit sur la meilleure de deux cartes d'Initiative.

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d8	d12+d4+1

Notes : quiconque est tué par un vampire a 50 % de chances de devenir un vampire au bout de 1d4 jours.

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d8-2/d8-2	d12+d4+1

Notes : en utilisant Frénésie

Ver géant [Joker]

Ces immenses vers se déplacent sous terre à la recherche de proies qui errent à la surface et se rencontrent dans les vastes étendues désolées. Ils ressentent les vibrations au sol et peuvent ainsi repérer ainsi une proie qui marche à 200 mètres de distance.

Ces caractéristiques s'appliquent à un spécimen long de 15 mètres.



Allure — 6**TRAITS**

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6(A)	d10	d12+10	d12

Compétences — Combat d6, Discrétion d10, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	22 (+4 Armure ; +10 Taille)

Armure +4 — peau écailleuse.

Enfouissement (20) — ils peuvent disparaître et réapparaître à l'action suivante dans un rayon de 20 cases.

Énorme — ses adversaires ajoutent +4 à leurs jets de Combat ou de Tir en raison de sa taille.

Résistant — ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué deux fois.

Taille +10 — Un ver géant dépasse les 15 m de long et fait bien 3 m de diamètre.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Morsure	d6	d12+d8+10
Arme	Combat	Dégâts
Aplatir	d6	4d6

Notes : le ver se redresse afin d'écraser leur ennemi sous leur masse. C'est un jet opposé du Combat de la créature contre l'Agilité de la cible.

Zombie

Mort-vivant à la recherche de bonne chair fraîche.

**Allure** — 4**TRAITS**

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d4	d4	d6	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7 (+2 Mort-vivant)

Mort-vivant — +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (la tête) — toucher un zombie à la tête provoque +2 de dégâts.

Sans peur — les zombies sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

ATTAQUE

Arme	Combat	Dégâts
Griffes	d6	d6





CHAPITRE HUIT



*EXEMPLES
D'AVENTURES*

KNIGHT ERRANT : RETOUR SUR INVESTISSEMENT

Quelque chose s'est réveillé à l'Orpheum, un ancien bâtiment qui a servi au cours des décennies aussi bien d'abattoirs que de théâtre. Les héros sont membres de Knight errant, une agence de détectives spécialisée dans le paranormal, agence dont le taux de turnover est particulièrement élevé.

► **Règles d'univers** : échec critiques, dégâts handicapants.

► **Personnages** : les héros sont des investigateurs engagés par l'agence de détectives Knight errant.

Les investigateurs sont envoyés sur le le chantier de rénovation de l'Orpheum Theater, dans un quartier sordide d'une cité voisine. Le chantier a été victime d'un certain nombre de phénomènes inexplicables, et la société responsable des travaux en est venue à suspecter le responsable du théâtre, Silas Linden, de saboter délibérément les travaux dans le but de frauder les assurances. C'est la compagnie d'assurance qui a recruté Knight errant afin d'éclaircir cette histoire.

En réalité, les ouvriers ont réveillé un vampire qui se trouvait en stase depuis un demi-siècle. Il avait été emmené ici pour une représentation macabre, puis abandonné dans les sous-sols lorsque le théâtre ferma.

Le monstre était autrefois un pauvre travailleur chinois sur les lignes de chemin de fer, victime lui-même d'un vampire près d'un siècle auparavant. Il ne parle pas anglais, et est de toute manière dans un état mental beaucoup trop instable pour parler tout court. Il se réveilla brièvement de son état comateux lorsque l'Orpheum fut utilisé comme abat-

toirs, alors que le sang des animaux filtrait à travers le sol, avant d'y sombrer à nouveau quand l'activité cessa. Il s'éveilla à nouveau récemment, suite à un fâcheux accident impliquant un ouvrier.

Visiter l'Orpheum

L'Orpheum est un bâtiment ancien, situé dans un quartier sordide, plus ou moins à l'abandon. De par ses rénovations multiples, il est en meilleur état que tous les bâtiments environnants. À l'intérieur, fresques baroques rivalisent d'opulence aux marbres blancs et aux lourdes tentures rouges, vestiges d'une époque où les affaires étaient florissantes.

Linden

Les investigateurs rencontrent Linden, un petit homme souffrant d'un léger embonpoint, mais particulièrement impatient quant à leur arrivée. Il semble réellement inquiet des retards que prennent les travaux. Plusieurs ouvriers ont été blessés depuis le début des rénovations, et des rumeurs commencent à circuler comme quoi le bâtiment lui-même serait hanté ou maudit. Certains ouvriers ont même rompu leur contrat et ne sont jamais revenus.

Il répond aux questions des investigateurs au mieux de ses capacités. Il leur fournit également un accès total au théâtre, alors même que les travaux se poursuivent, tout en les prévenant que le chantier a été malmené par quelques incidents malheureux.

Un peu d'histoire

S'il est interrogé sur le sujet, Linden peut expliquer aux investigateurs que l'Opheum est devenu un théâtre à l'orée du XX^e siècle, mais qu'il a fermé ses portes au début des années 20. Il a été transformé en abattoirs durant la Grande Dépression, activité ayant pé abattoirs.

Le bâtiment est resté inutilisé depuis lors, si l'on excepte les squats occasionnels d'illuminés ou de drogués. Linden admet volontiers qu'il n'a jamais croisé un seul squatter, mais les plaintes du voisinage ont été nombreuses. Quoi qu'il en soit, si des squatteurs ont habité dans le théâtre, ils semblent avoir mis les voiles.

Sur le terrain

En fonction de leur manière d'appréhender l'enquête, les personnages peuvent découvrir un bon nombre d'indices. Révélez les informations au cours de l'enquête. Laissez-les poser des questions et réfléchir à la manière d'obtenir ces indices – ne les offrez pas sur un simple jet de dé réussi.

► **Accidents** : le premier accident a eu lieu alors que les ouvriers retiraient des équipements datant de l'époque des abattoirs. L'un des hommes s'est gravement ouvert le bras sur une lame rouillée et a succombé d'une hémorragie avant l'arrivée des secours.

► **Sous-sols** : les sous-sols de l'Opheum sont un capharnaüm de caisses de mobilier et de conteneurs, formant un véritable labyrinthe. Un monte-charge permet de descendre jusqu'à une zone dégagée autour d'une évacuation vers les égouts. Elle se situe sous la fosse réservée aux musiciens. Le sol est marqué de traces de sang, restes des temps des abattoirs. Un jet de Perception réussi per-

met de distinguer des traces de déplacement récentes au niveau de la plaque d'égout.

► **Rapports financiers** : un investigateur épluchant les rapports financiers de Linden peut faire un jet d'Investigation ou de Connaissance (Comptabilité). Un succès permet de déterminer que les comptes sont si catastrophiques que même s'il touche les primes d'assurances, il sera contraint de déposer le bilan avant même que le théâtre n'ouvre.

► **Ouvrier disparu** : personne n'a eu de nouvelles des ouvriers qui ont quitté le chantier. En fait, dans de nombreux cas, nul ne les a vus quitter le chantier. Un jet de Réseaux permet de déterminer que la plupart des ouvriers ayant disparu ont avaient été affectés au déblayage du sous-sol.

► **Voisinage** : un jet de Réseaux permet de déterminer que les squatteurs de l'Opheum n'ont pas quitté les lieux à cause des travaux. D'après les rares squatteurs étant restés dans le coin, quelque chose s'est éveillé dans le bâtiment, quelque chose qui chasse la nuit, toutes les personnes assez folles pour rester seules dans le bâtiment.

► **Articles de presse** : un jet d'Investigation permet de retrouver un article récent sur la première mort sur le chantier : un SDF a été retrouvé mort non loin du théâtre. La cause de la mort était une hémorragie massive.

► **Archives de l'Opheum** : les rapports du théâtre de l'Opheum se trouvent dans les sous-sols, intacts. Il s'y tenait des représentations de théâtre décalé et afin d'attirer les foules, macabre et ce jusqu'à la fin. Un jet d'Investigation réussi permet de découvrir que le dernier spectacle donné était *L'Expédition extraordinaire de Nightlinger aux confins de la nuit*, dont les éléments de décors incluaient entre autres des cercueils et autre crucifix.

La scène finale

Le vampire a créé des rejetons des travailleurs et des SDF sur lesquels il s'est récemment nourri. Les créatures se terrent dans les égouts sous le théâtre, en sortant parfois la nuit venue par la plaque d'égouts se trouvant dans les sous-sols du théâtre.

Si les investigateurs vont explorer les égouts, les mort-vivants attaquent immédiatement. Dans le cas où ils organiseraient une surveillance pour prendre les fauteurs de trouble sur le fait, faites leur faire des jets de Perception lorsque les vampires remontent des égouts.

Les jeunes vampires sont poussés par une rage et une faim dévorante et combattent jusqu'à la mort. Le vampire ancien, par contre, cherchera à fuir dès qu'il aura reçu deux blessures, par les tunnels d'égouts sous le théâtre.

► **Vampire (Joker)** – utilisez les statistiques pour un Vampire ancien, p. 259.

Rejeton vampire (1 + 1 par 2 investigateurs)

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d8	d8	d12+1	d10

Compétences — Combat d8, Intimidation d8, Lancer d6, Natation d8, Perception d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9 (+2 Mort-vivant)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Invulnérabilité — les vampires ne peuvent être blessés que via leurs Points faibles. Ils peuvent être Secoués par d'autres attaques, mais jamais Blessés.

Mort-vivant — +2 Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires.

Point faible (eau bénite) — un vampire aspergé d'eau bénite subit un niveau de fatigue. S'il est immergé dedans il se consume comme s'il était exposé à la lumière du soleil (cf. plus bas).

Point faible (invité) — un vampire ne peut pénétrer dans une habitation privée sans qu'il y soit invité. Il peut bien sûr entrer dans des lieux publics comme il l'entend.

Point faible (lumière du soleil) — un vampire prend feu si sa peau est directement exposée aux rayons du soleil. Après cela il subit 2d10 de dégâts par round jusqu'à ce qu'il devient poussière. L'armure ne compte pas.

Point faible (pieu dans le cœur) — un vampire victime d'une Attaque ciblée au cœur (-6) doit faire un jet de Vigueur opposé aux dégâts. S'il réussit, il encaisse les dégâts comme d'ordinaire. S'il rate, il se désintègre en poussière.

Point faible (symbole religieux) — on peut tenir à distance un vampire grâce à un symbole religieux. Si le vampire veut toutefois attaquer cette personne il doit pour cela réussir un jet opposé d'Âme.

ATTAQUE

Frénésie — peut faire deux attaques par round à -2.

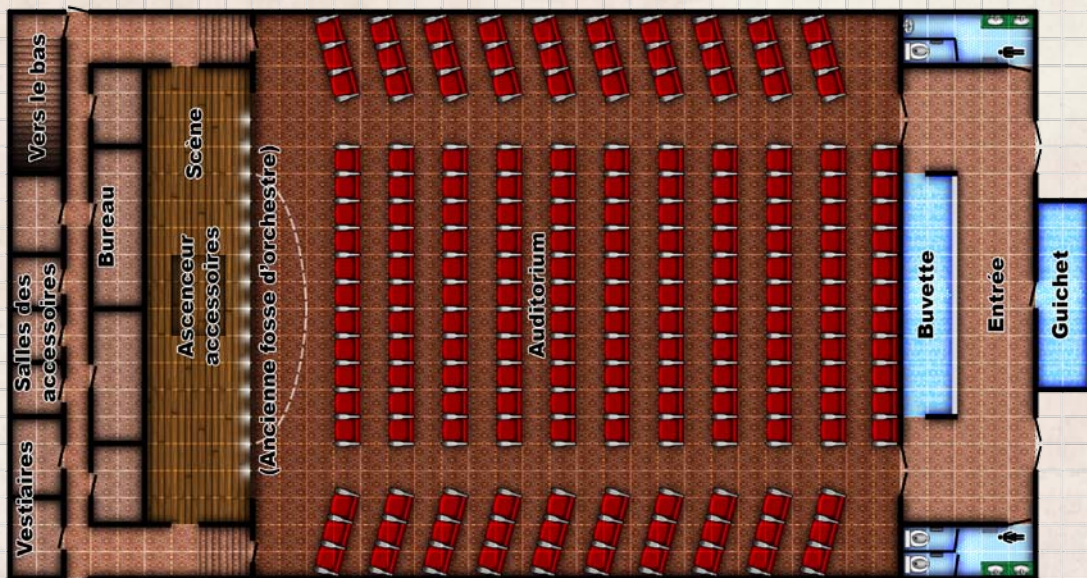
Tête froide — agit sur la meilleure de deux cartes d'Initiative.

Griffes	Combat	Dégâts
	d8	d12+d4+1

Notes : quiconque est tué par un vampire a 50 % de chances de devenir un vampire au bout de 1d4 jours.

Griffes	Combat	Dégâts
	d8-2/d8-2	d12+d4+1

Notes : en utilisant Frénésie



L'ORPHEUM



NEIGES SANGLANTES

Ce qui suit est une histoire de vikings, de glace et de mort. Elle peut s'insérer dans un univers médiéval ou historique au choix du meneur. Les personnages incarnent des vikings, qu'il s'agisse de guerriers, de pisteurs ou de chamanes dotés de pouvoirs mystiques.

► **Règles d'univers** : la naissance d'un héros, sangs et tripes.

► **Personnages** : guerriers vikings, pisteurs, chamanes ou même simples villageois. Au moins l'un d'entre eux doit avoir la Compétence Pistage

Les héros habitent un village nommé Trundheim, quelque part loin dans le nord glacé. Ce sont des guerriers et des navigateurs, mais le scénario prend place durant l'hiver, où ils profitent des gains des raids de l'année avec leurs amis et leurs familles.

Au sud, les mers sont glacées. À l'est et à l'ouest se trouvent les terres de clans rivaux. Au nord se dressent de hautes montagnes ou demeurent, raconte-t-on, de terribles trolls et d'innombrables meutes de loups affamés. Ce sont les trolls qui représentent le danger le plus immédiat pour Trundheim.

Deux nuits plus tôt lors d'un raid, des trolls ont enlevé une des plus belles filles du village : Brynhilde, la fille du jarl. Des guerriers ont été chargés de suivre les trolls, alors qu'un des pires blizzards faisait rage, et de ramener la fille du Jarl, ou les têtes des trolls dusse-t-elle être retrouvée morte.

Les trolls de glace

L'aventure commence à l'aube. Sven Sjurson, qui était de garde pour la seconde partie de la nuit, réveille le village d'un grand cri. Il est couvert de sang et souffre d'une vilaine blessure à

la tête. Son corps se trouve non loin de la demeure du Jarl Steinar, chef du village. Le mur en rondin du grand hall a été défoncé et le jarl git, mort, le corps déchiqueté. Sven raconte :

Quelque chose de terrible est sorti des ténèbres. Je suis allé pour le combattre mais c'était tellement grand que ça bloquait la lumière de la lune ! J'étais sur le point de frapper quand une énorme massue m'a touché à la tête. Quand j'ai repris conscience, j'étais dans la neige, ici, et le jarl était mort.

Le corps du jarl porte les stigmates de la violence de l'attaque : de longues traces de griffes, dont une lui a semble-t-il tranché la gorge. Une recherche rapide dans le hall révèle que la fille du jarl, Brinhilde, a disparu, son lit renversé violemment, et les fourrures éparpillées dans la pièce. Si quelqu'un pense à vérifier, les quelques richesses du jarl sont, elles, toujours présentes.

Dans la neige aux alentours, on peut trouver d'énormes empreintes de pas d'une cinquantaine de centimètres. Elles s'atténuent en quittant le village un peu plus loin, effacées par un violent blizzard.

Le village est sans chef, mais si les personnages ne le proposent pas eux-mêmes, les anciens suggèrent de mettre en place rapidement un groupe de chasse et de se mettre en route immédiatement. La grande majorité des guerriers doit rester pour défendre le village en cas d'attaque, au cas où les clans à l'est et à l'ouest aient vent de la mort du jarl.

Les traces s'effacent rapidement à cause du blizzard, mais elles mènent vers les montagnes au nord. Un jet de pistage permet aux personnages de suivre la bonne piste. Avec une relance, le pisteur parvient à identifier trois types de traces différentes.

Mais que s'est-il réellement passé ?

Bjorn Thorkellson est le jarl du village voisin de Aldavig. Il cherche désespérément à obtenir une faveur du roi, mais pour ce faire, il doit étendre son fief au-delà d'un simple village. Trundheim est un village riche, en particulier grâce à des raids réussis lors des dernières années. Combattre de front des guerriers aussi expérimentés serait une tâche difficile, et laisserait vraisemblablement Trundheim en ruines, aussi Thorkellson a-t-il ourdi un plan plus subtil. Réunissant un groupe de ses meilleurs guerriers, il leur a donné l'ordre de simuler l'attaque d'un monstre sur Trundheim, de tuer Steinar durant son sommeil et de kidnapper sa fille. Par la suite, son propre groupe de combat tomberait par chance sur les monstres, les tuerait, libérerait la prisonnière et pourraient retourner à Trundheim en héros avec la princesse.

Mais Thorkellson a un allié dans le village même des personnages : Sven Sjurson. Il lui a promis des terres dans son futur domaine. Sven et les assaillants ont tué le jarl dans son sommeil, et assommé sa fille (la femme du jarl est morte il y a des années). Ils ont ensuite défoncé les murs depuis l'extérieur et simulé l'agression de Sven, avant de disparaître avec Brinhilde dans le blizzard.

À la poursuite des kidnappeurs

Les kidnappeurs se sont enfuis en direction du nord. Un jet de Pistage à -4 (à cause du blizzard et de la neige qui tombe) permet aux personnages de suivre leur piste. En cas d'échec, les personnages doivent réussir un jet de Vigueur pour résister au froid. Un échec provoque un niveau de fatigue. Si le groupe décide de s'arrêter pour récupérer (en particulier si l'un d'eux tombe inconscient à cause du froid), ils doivent trouver ou construire un abri de fortune (jet de

Survie). Chaque demi-heure de repos permet de récupérer d'un niveau de fatigue.

Tactiques de meute

Après une demi-journée de marche pénible dans la tempête, les personnages pénètrent dans les contreforts des montagnes. Le blizzard semble redoubler de puissance, s'engouffrant entre les arbres nus et les sapins épars. Alors qu'ils progressent dans ce paysage désolé, ils entendent un hurlement derrière eux : deux loups noirs sont sur leurs talons prêts à bondir. À moins qu'un personnage ne spécifie qu'il ne se retourne pas, le groupe est surpris par le reste de la meute, tapi derrière une petite butte devant eux

► • **Loups (6)** — voir page 253.

Après le combat, les vikings peuvent dépecer les loups pour récupérer des peaux sanglantes et un peu de viande. Dans ce cas, cet apport de chaleur et de nourriture leur octroie un bonus de +1 pour résister au froid pour le reste de cette aventure.

Dans le même temps, le personnage faisant le jet de Perception le plus élevé repère un fragment d'étoffe rouge accrochée à un arbre : sans doute possible, il s'agit de la robe que porte habituellement Brynhilde.

Falaises glacées

Désormais, les traces ne sont guère plus qu'un souvenir, mais les légendes racontent que les trolls vivent dans des cavernes, plus haut dans les montagnes. Pour les atteindre, il faut réussir trois jets d'Escalade d'affilée. Ces jets se font avec un malus de -2 si le groupe a dû faire halte et chercher un refuge durant la poursuite à cause des effets du blizzard qui gagne encore en puissance :

► • 1 ou moins : le personnage tombe et subit 2d6 de dégâts s'il s'agissait de son premier jet d'Escalade, 3d6 pour son second et 4d6 pour son troisième.

► • Échec : le personnage encaisse un niveau de fatigue.

► • Succès : le personnage parvient à franchir ce palier.

Après chaque palier, les personnages doivent se reposer quelques minutes avant de passer au suivant. Choisissez un personnage au hasard et faites jouer un interlude. Laissez le joueur raconter son histoire pendant quelques minutes, puis passez à la suite.

Les trolls

Après la difficile ascension, faites faire un jet de Perception à tous les personnages. Celui dont le jet est le plus élevé repère un filet de fumée s'échappant de la paroi de la montagne. Un jet de Survie permet de trouver l'entrée facilement, mais en cas d'échec, un jet de Vigueur à -2 est nécessaire pour éviter d'encaisser un niveau de fatigue.

Les « trolls » attendent avec leur captive Brynhilde au fond d'une petite caverne. Ils ont allumé un grand feu, et disposent de vivres en quantité. S'ils parviennent à s'approcher discrètement, ils entendent une discussion entre Brynhilde et ses ravisseurs.

Une voix profonde dit : « tu as été capturée par des trolls, petite. Prétends le contraire et tu mourras. Tu te marieras au jarl Thorkellson et tu vas la fermer ». Une voix féminine répond avec colère : « Mon père n'a pas élevé des faibles. Vous ne me forcerez pas à trahir mon propre clan ». La voix masculine reprend alors : « Que les Dieux te prennent alors en pitié lorsque Thorkellson te tranchera la gorge. Il retournera ensuite à Trundheim avec ton corps, avec la triste histoire de sa tentative ratée de sauvetage. Mais il aura entendu tes derniers mots, ceux où tu déclames ton amour et ta soumission à Thorkellson. » Sur ce, plusieurs éclats de rire se font entendre, puis le calme s'instaure à nouveau, ponctué par des bruits de repas. C'est le moment idéal pour les

héros de frapper. Il y a cinq ravisseurs dans la caverne, avec leur équipement à portée de main. Un jet de Perception permet de repérer de faux pieds de troll faits d'un assemblage de bois et de peaux, posés non loin du feu. Le groupe devrait pouvoir attaquer les ravisseurs par surprise. Malheureusement pour eux, le round suivant, Jarl Thorkellson arrive au rendez-vous et les attaque par derrière, coupant leur retraite.

Trolls ravisseurs (3)

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences — Combat d8, Discrétion d8, Escalade d6, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d6, Pistage d6, Survie d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
7 (+1 Bouclier en bois)	8 (+1 Armure de cuir)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Résistant — ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué deux fois.

ATTAQUE

Hache	Combat	Dégâts
	d8	d8+d6

Hache de lancer	Lancer	Dégâts
	d6	d8+d6

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir, bouclier en bois, hache, 2 hachettes de lancer.

Garde de Thorkellson (2 + 1 par héros)

Allure — 6

ATTRIBUTS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d10	d4	d8

Compétences — Combat d8, Discrétion d8, Escalade d6, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d6, Pistage d6, Survie d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
7 (+1 Bouclier en bois)	8 (+1 Armure de cuir)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Résistant — ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué deux fois.

Loyal — ne trahira jamais ses compagnons.

ATTAQUE

Hache	Combat	Dégâts
	d8	d8+d6

Hache de lancer	Lancer	Dégâts
	d6	d8+d6

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir, bouclier en bois, hache, 2 hachettes de lancer.

Jarl Thorkellson [Joker]

Allure — 4 (+d4)

ATTRIBUTS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d10	d12	d8	d10

Compétences — Combat d10, Escalade d6, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d6, Pistage d6, Survie d6

Loyal — ne trahira jamais ses compagnons.

DÉFENSE

Parade	Résistance
6 (-1 Grande hache)	9 (+2 haubert de mailles)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Charisme — -2

Arrogant — le personnage est le meilleur dans un domaine, et se sent obligé de dominer les autres.

Boiteux — -2 en Allure, et le dé de course est d4.

Sale Caractère — -2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.

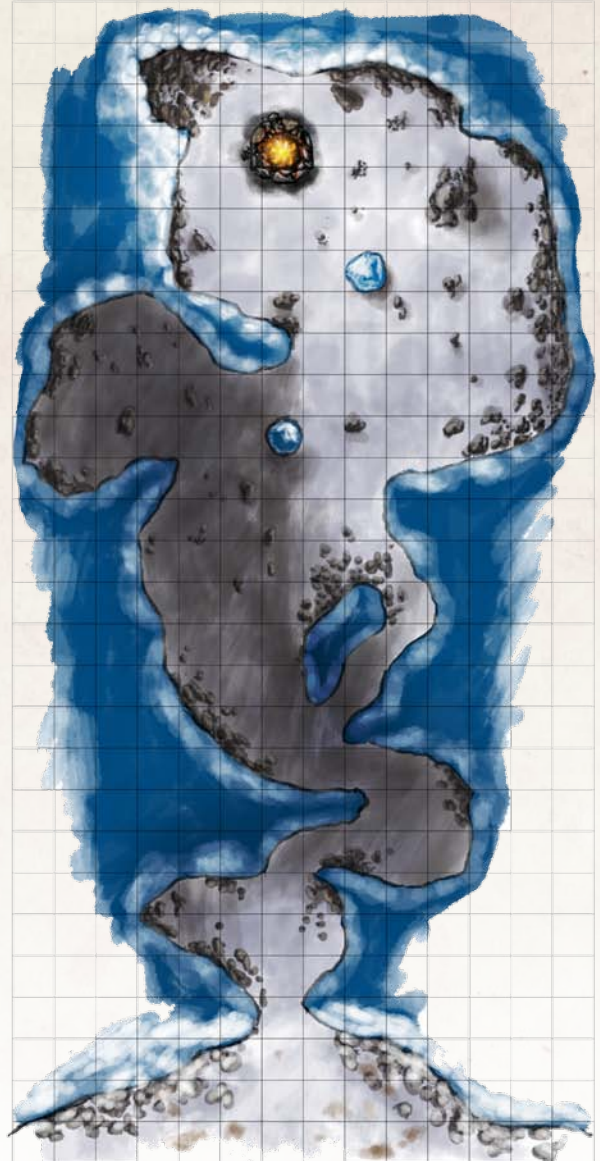
ATTAQUE

Hache	Combat	Dégâts
	d10	d12+d10

Hache de lancer	Lancer	Dégâts
Parade 1	d6	d12+d6

ÉQUIPEMENT

Haubert de mailles, grande hache, 2 hachettes de lancer.



LE SAUVETAGE DE L'USS Kaine

L'USS Kaine dérive dans l'espace infini, jusqu'à ce que l'équipage du vaisseau de sauvetage USS Clark le retrouve et s'y aventure pour découvrir son sombre secret.

► **Règles d'univers** : échecs critiques, dégâts handicapants.

► **Personnages** : les personnages jouent les membres du vaisseau de sauvetage USS Clark. L'un d'eux doit être le capitaine et avoir les Compétences Pilotage et Connaissance (Astronavigation) à d8 ou plus. Tous les membres d'équipage doivent avoir la Compétence Réparation à d4.

L'USS Kaine

L'USS Kaine est un vaisseau d'exploration affrété par l'US Navy pour étudier les anomalies spatiales, y compris les signes de vie extra-terrestres. Il a été rapporté comme manquant alors qu'il remplissait une mission dangereuse : l'étude du trou noir C1263. Le vaisseau devait s'approcher du trou noir, à distance de scanners, et prendre des relevés détaillés sur des pics d'énergie inhabituels précédemment détectés.

Malheureusement, l'USS Kaine s'est trop approché. Il n'a pas été aspiré par le trou noir (ce qui l'aurait désintégré), mais les distorsions gravitationnelles ont affecté les cerveaux de l'équipage, les réduisant à l'état de lunatiques sanguinaires.

L'USS Clark

L'ordinateur du Clark a détecté le signal de détresse du Kaine il y a huit heures, et le capitaine y a dirigé le vaisseau sur le champ. Le

Kaine est toujours situé aux alentours du trou noir C1263, mais à distance respectable, et hors d'atteinte des perturbations gravitationnelles. Le Clark sera sur zone d'ici 10 minutes, juste le temps pour l'équipage de faire les préparatifs.

Leur vaisseau est équipé de matériel de toute sorte, dont des tenues spatiales permettant 10 minutes de propulsion continue et 4 heures d'oxygène, ainsi que tout équipement qui vous semble nécessaire. L'équipage n'a pas d'arme, mais le capitaine a un pistolet et une boîte de 20 balles en céramique dans sa cabine. (Portée 24/48/96, Dégâts 2d6-2, 7 tirs, n'endommagera pas la plupart des matériaux non-organiques, comme la coque des vaisseaux par exemple).

Les tenues spatiales procurent un +1 en Armure. Dans le vide, un héros qui subit une blessure devra toutefois réparer la tenue avant de décompresser et de mourir en 2d6 rounds.

L'approche

L'USS Kaine est globalement intact, bien que certaines de ses structures soient étrangement tordues vers l'avant du vaisseau (l'effet gravitationnel du trou noir). Il n'y a pas d'autres traces de dégâts sur la coque. Un scan du vaisseau permet de déterminer qu'il est toujours alimenté et que les systèmes de survie sont opérationnels.

S'arrimer au Kaine nécessite un jet de Pilotage. Avec un échec critique, le sas de sortie est endommagé, et une sortie dans l'espace sera nécessaire pour pénétrer dans le vaisseau en détresse. Cela nécessite 2 minutes de propulsion.

Systèmes de survie et gravité artificielle

Les systèmes de survie fonctionnent, mais la gravité artificielle, elle, a lâché. Les sauveteurs disposent de bottes magnétiques qui leur permettent de se déplacer normalement (y compris sur les murs et les plafonds), mais leur Allure est réduite de moitié et ils ont un malus de -2 à toutes leurs actions physiques.

Si l'un des personnages désactive ses bottes, il flotte en suivant la dernière direction qu'il avait, en conservant l'Allure qu'il avait au round précédent. Il peut augmenter cette Allure de 1 ou 2 cases par round grâce à ses propulseurs dorsaux.

Manœuvrer en apesanteur n'inflige pas de malus à une Allure de 6 ou moins. Au-delà, le héros doit faire des jets d'Agilité pour prendre des virages serrés, pénétrer dans un sas, porter une attaque, etc. En cas d'échec sur ce jet d'Agilité avec une Allure de 10 ou moins, le personnage encaisse 1 niveau de fatigue (à cause de bleus et bosses). Avec une vitesse supérieure, il subit un des dégâts de d6 par tranche de 5 d'Allure.

L'équipage du Kaine ne subit aucun malus à cause de l'absence de gravité. Ils sont sérieusement dérangés, et se sont adaptés aux conditions depuis longtemps. Ils se déplacent en glissant dans le vaisseau, s'aidant des parois, un peu à la manière d'insectes.

Si les personnages parviennent à réparer la gravité artificielle du vaisseau toutefois, les rôles s'inversent, et c'est l'équipage du Kaine qui écoperait du malus de -2 sur ses actions physiques.

Plans du Kaine

► **Le pont** : l'équipement de navigation est fortement endommagé et nécessite de lourdes réparations avant d'être à nouveau opération-

nel. Chaque tentative de réparation prend une journée et nécessite un jet de Réparation à -2 (en plus des malus liés à l'absence de gravité).

► **La cabine du capitaine** : autrefois entretenue avec soin, la cabine est maintenant envahie par un véritable capharnaüm flottant d'antiquités maritimes.

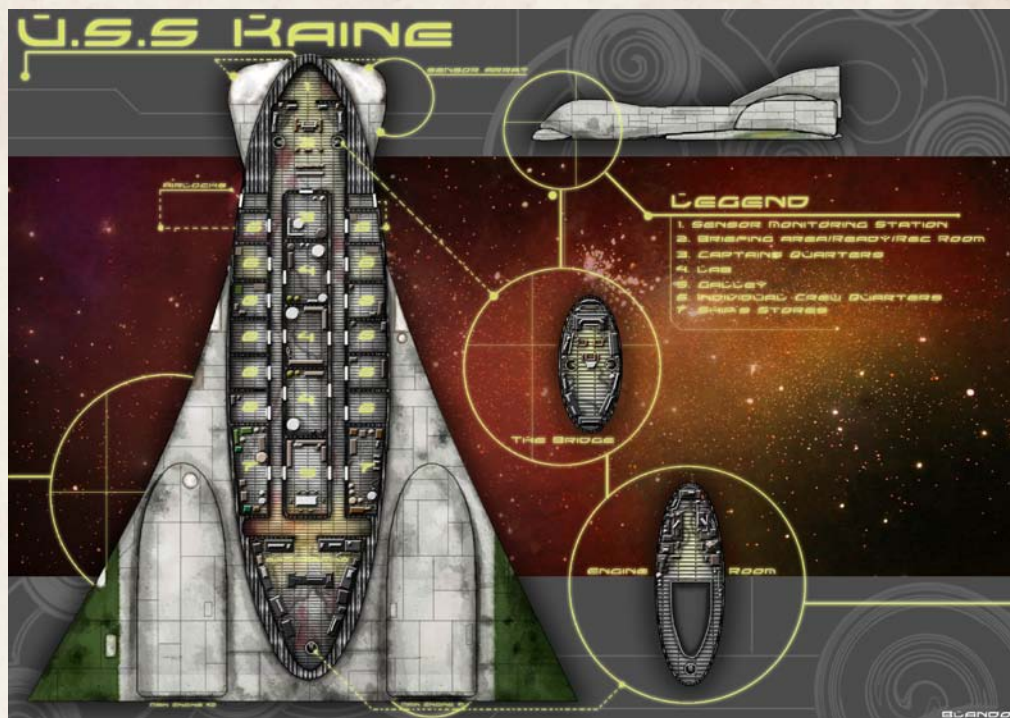
► **Les quartiers de l'équipage** : chaque cabine est le reflet de son précédent occupant, certaines parfaitement rangées et en ordre, et d'autres beaucoup moins. Il n'y a rien d'intéressant dans ces pièces.

► **Les machines** : cette section occupe deux niveaux du vaisseau, avec un balcon donnant sur le pont. Les moteurs sont opérationnels, mais le générateur de gravité est temporairement en surcharge. Il faut 10 minutes et un jet de Réparation réussi avec un malus de -2 pour le remettre en marche.

► **Le mess** : des tables et des chaises flottent dans l'air, en compagnie du corps d'un membre de l'équipage du Kaine. Un jet de Soins ou de Connaissance (Médecine) permet de déterminer la cause de la mort : plusieurs coups de couteau. Si les personnages fouillent, ils trouvent un couteau de cuisine ensanglanté (For+d4).

► **Les laboratoires** : le vaisseau dispose de trois laboratoires de pointe. Un jet de Perception permet de récupérer des armes improvisées (voir p. 119) à condition de chercher spécifiquement ça.

► **Le magasin** : on y trouve tout l'équipement standard auquel on peut s'attendre dans ce genre de vaisseaux d'exploration, y compris des tenues spatiales fonctionnelles et des pièces de rechange pour les systèmes du vaisseau. Avec un jet de Perception réussi, on peut trouver un pistolet pneumatique à clous (Portée 6/12/24, Dégâts 2d6, 6 tirs), utilisable avec les Compétences Tir ou Réparation.



Y a un truc qui cloche

Peu importe la façon de pénétrer dans le Kaine, les personnages découvrent un corps désarticulé dans le troisième compartiment flottant mollement. Des bulles de sang orbitent lentement autour du corps. Un jet réussi de Soins ou de Connaissance (Médecine) permet d'attribuer la mort à une hémorragie due à de nombreuses coupures, griffures, et même des morsures !

Embuscade !

Immédiatement après avoir quitté le troisième compartiment, les personnages sont attaqués par trois des anciens membres d'équipage du Kaine. Si possible, les assaillants attaquent des deux côtés dans un couloir. Ils

n'ont pas d'arme si ce n'est leurs ongles, dents, pieds et mains.

Prisonniers

Quelques instants après l'embuscade, les autres membres du Kaine se précipitent vers le sas entre les deux vaisseaux. Tout personnage s'y trouvant est alors attaqué. Si le sas est désert, les membres d'équipage du Kaine tentent par tous les moyens de déconnecter le sas entre les deux vaisseaux pour leur couper toute retraite. Il n'y a pas de risque concernant l'atmosphère du vaisseau, mais la décompression du tube sépare violemment les vaisseaux.

À moins que les personnages n'aient laissé un des leurs sur le Clark, leur seul moyen de rejoindre leur vaisseau est de sortir

dans l'espace, et de réussir un jet d'Agilité ou d'Intellect pour naviguer dans l'espace entre les deux vaisseaux. En cas d'échec, le personnage perd 2 minutes de propulsion et doit refaire un jet. Sur un échec critique, il perd 5 minutes. Si un héros vient à bout de carburant, il dérive dans l'espace.

Baroud d'honneur

Le capitaine du Kaine, Bill Weir, et les cinq derniers membres d'équipage se trouvent dans la partie du vaisseau dédiée aux systèmes. L'un d'entre eux flotte au niveau du pont, simulant la mort, alors que les autres sont dissimulés dans les ombres du balcon au-dessus de ce dernier. Si l'un des personnages s'approche du « mort », il s'éveille et attaque immédiatement. La victime doit faire un test de Terreur à moins qu'elle se soit attendue à une telle surprise. Quoi qu'il en soit, les personnages doivent faire un jet de surprise pour réagir.

Le capitaine et le reste de l'équipage attaquent le round suivant, plongeant depuis le balcon. Traitez cette attaque comme une Attaque totale (voir p. 120). Ils combattent jusqu'à la mort.

Deux des membres d'équipage sont armés de couteaux de cuisine (For+d4). Utilisez

les mêmes caractéristiques que les membres d'équipage pour le capitaine Weir, mais faites-en un Joker. Il est armé d'un pistolet à clou (voir ci-dessous).

L'équipage du Kaine

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d8	d4	d6

Compétences — Combat d8, Discrétion d8, Lancer d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Morsures, griffes, coup de pied	Combat	Dégâts
Considéré comme armé	d8	d8

Couteau de cuisine	Combat	Dégâts
	d8	d8+d4

Pistolet à clous	Tir	Dégâts
Portée 6/12/24	d6	2d6

LES FEUX D'ASCALON

Les hordes hurlantes arrivent, et un groupe d'éclaireurs elfes est envoyé pour les priver de ravitaillement. Le village d'Ascalon se trouve sur ligne de ravitaillement et doit être brûlé jusqu'à la dernière poutre. À condition que les villageois puissent être convaincus.

► **Règles d'univers** : aucune

► **Personnages** : les héros sont tous des elfes ou des amis des elfes, engagés dans une terrible guerre contre de sauvages ennemis.

La toile de fond de cette aventure est une guerre importante dans un monde fantastique classique, peuplé d'elfes, de nains, d'hommes et d'orques. Le groupe devrait être principalement constitué d'elfes qui, dans ce monde, sont vus par les humains comme des êtres bizarres au mieux, et étrangers au pire.

Cette aventure peut être modifiée pour correspondre à d'autres univers – y compris des univers sans elfes ni humains. Le plus important est que la majorité du groupe de personnages appartienne à une race à laquelle les citoyens d'Ascalon ne feront pas facilement confiance.

Les orques peuvent être remplacés par n'importe quelle force de chaos et de destruction. La seule chose d'importance est que si les ressources précieuses du village d'Ascalon tombaient aux mains de la horde, la région serait dévastée par cette dernière et le royaume tout entier serait en péril.

La mission

Les héros sont des éclaireurs elfes à qui on a confié une importante mission. Alors que le corps principal de l'armée se destine à harceler les orques dans la forêt, les aventuriers sont envoyés pour brûler le village d'Ascalon. C'est

une décision décidée par le conseil de guerre qui comprend des humains, mais les elfes, étant les plus proches du village, ont été chargés de la destruction de ce dernier.

Lorsque vous êtes prêts à commencer l'aventure, lisez ou inspirez-vous des lignes suivantes pour le briefing leur commandant :

La horde s'approche plus rapidement qu'aucun de nous n'avait prévu. Mais toutes les armées ont besoin d'un estomac plein pour avancer. Je mènerai nos troupes à une défense acharnée contre les orques dans les bois brumeux. Votre mission consiste à rejoindre le village d'Ascalon et... J'en ai peur... Le brûler entièrement.

Ascalon est entouré de riches terres agricoles, et ses réserves abondantes serviraient à nourrir les orques et à prolonger leur dévastation pendant des mois. Même le bois des maisons et des tavernes doit être détruit sans quoi il sera transformé en armes de siège.

La horde approche trop rapidement. Les villageois n'ont pas été informés de cette décision par nos alliés humains du conseil de guerre, et il est possible qu'il faille leur forcer légèrement la main. Convainquez-les de partir et pas de bavure. Mais Ascalon doit brûler. Vous partez immédiatement.

On fournit au héros des torches couvertes de bitume et deux flasques d'huile chacun afin d'accélérer la prise d'incendie pour les bâtiments les plus importants. Ascalon se trouve à une heure de course, et le commandant ne peut se séparer d'aucune monture. Ils doivent partir sur le champ.

La course est longue et épuisante. Chaque éclaireur doit réussir un jet de Vigueur ou encaisser un niveau de fatigue avant d'atteindre Ascalon. Ceux qui ont l'atout Véloce bénéficient

cient d'un bonus de +2. Cette fatigue peut être récupérée après 30 minutes de repos, un temps précieux que les aventuriers n'auront vraisemblablement pas.

Groupe de pillards

La route du camp elfes jusqu'à Ascalon traverse de petites collines verdoyantes. À la moitié du chemin, faites faire un jet de Perception aux personnages. Ceux qui réussissent entendent des bruits de combat devant eux et peuvent surprendre leurs adversaires lors du premier round s'ils le souhaitent.

La scène qu'ils découvrent est un chariot renversé, son chargement de fruits, de légumes et de farine étalé sur le sol. Deux chevaux luttent pour se défaire de leurs harnais, et trois fermiers font de leur mieux pour tenir à distance trois orques montés sur d'énormes sangliers. Les orques sont des pillards, récoltant des vivres pour le corps principal de l'armée de la horde. Ils ont traqué le chariot sur des centaines de mètres avant que son conducteur ne fasse un virage trop serré le renversa ainsi que son chargement.

Orque (3) : les orques chevauchent des sangliers. Utilisez les caractéristiques données à la fin de cette aventure. Les pillards ont d6 en Équitation.

Si les orques sont vaincus ou chassés, les humains remercient leur sauveur avec effusion, expliquant que les livres étaient un cadeau du village d'Ascalon pour le conseil de guerre. Le chef du petit groupe et Nathan Crenshaw, un homme à la fois calme et solidement bâti d'une cinquantaine d'années. Si les éclaireurs lui expliquent leur mission, lui et ses hommes redressent le chariot et y chargent les vivres (ce qui prend 10 minutes), puis ils font route vers Ascalon pour prévenir les anciens et prendre part à tout débat. Si les éclaireurs ne parlent pas de leur tâche à Nathan, il poursuit sa propre mission en direction du camp allié.

Les anciens

Les habitants d'Ascalon sont quelque peu alarmés lorsqu'un groupe d'elfes pénètre dans le village alors que les enfants se pressent autour d'eux, intrigués par ces étranges visiteurs. Si les personnages demandent après le chef du village, on les dirige vers l'ancien Elias Stosham.

Convaincre Stosham du bien-fondé de leur mission est une tâche extrêmement difficile pour les personnages. Pour ce faire, utilisez le système de conflits sociaux, p. 169. Les étrangers subissent un malus de -4, à moins que Nathan ne les ait accompagnés à la suite de l'attaque du chariot. Dans ce cas, son témoignage sur le fait que les elfes l'ont sauvé lui et ses compagnons, réduit le malus à -2.

En cas d'égalité, ou s'ils perdent le conflit, les villageois deviennent hostiles et attaquent les personnages, à moins que ces derniers fassent mine de quitter le village.

Les elfes remportent le débat d'un ou de succès, Stosham ordonne aux villageois d'accéder à la requête des elfes. Le village se rassemble lentement sur la place centrale avec le plus possible de leurs affaires, et partent avec tristesse.

Si les héros l'emportent par trois succès ou plus, les villageois réunissent les femmes et les enfants et leur font quitter le village avec leurs possessions. Les hommes, néanmoins, rejoignent l'armée alliée, espérant la défaite de la horde avant que d'autres villages n'aient à être sacrifiés.

Villageois (15)

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences — Combat d4, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4 ou 5 (+1 fourche)	5

ATTAQUE

Fourche	Combat	Dégâts
<i>Parade +1</i>	d4	d6+d4

Faux	Combat	Dégâts
	d4	2d6

ÉQUIPEMENT

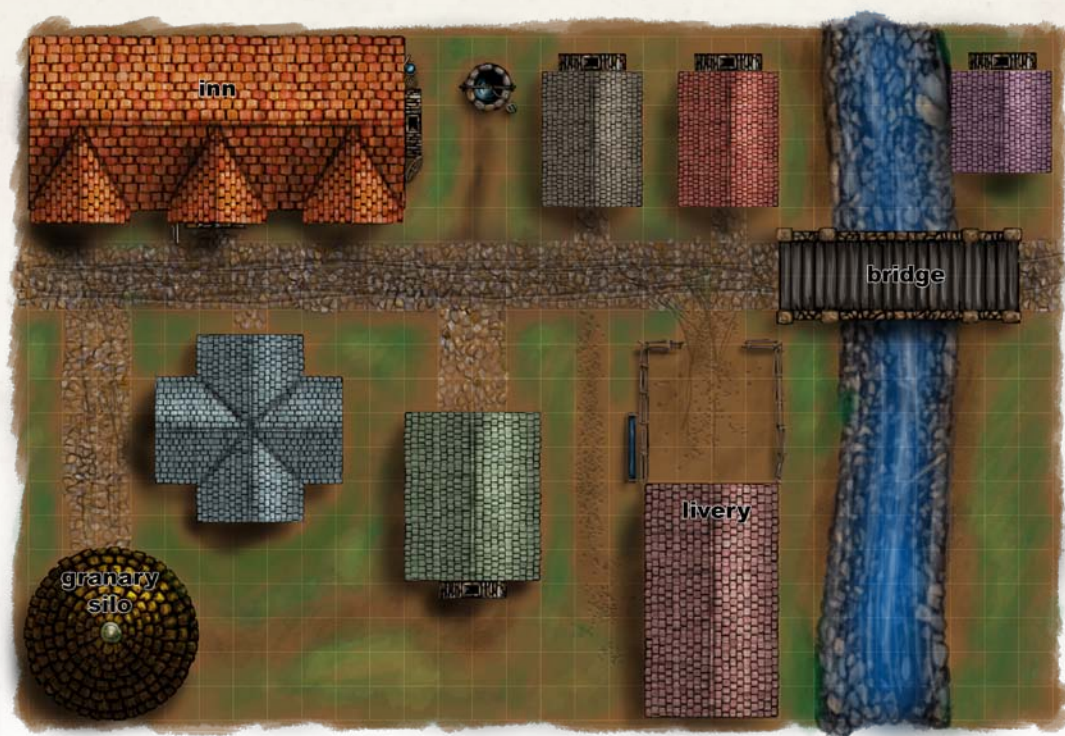
Fourches ou faux.

L'incendie

Qu'ils aient été vaincus ou qu'ils aient accepté le plan à contrecœur, les villageois se dispersent. Peu importe les talents de persuasion des personnages, rien ne leur fera brûler leur propre village. Au moment où les héros s'apprêtent à mettre le feu eux-mêmes, un groupe de pillards ouques apparaît.

Il y a quatre bâtiments qui doivent être incendiés pour que tout le village s'embrase avec efficacité : l'auberge du Lion rampant, le silo à grain, le pont, et l'écurie. Si les personnages ont affronté les villageois, il reste 2d6 chevaux et mules à l'intérieur de l'écurie. Aux héros de décider s'ils prennent le temps de les évacuer avant de mettre le feu au bâtiment. Des cris forts et un jet réussi d'Intimidation permet de faire sortir 1d4 bêtes par round, et le double avec une Relance. Un ami des bêtes bénéficie d'un bonus de +2 sur le jet. Le pouvoir Ami des bêtes peut également permettre de mener l'animal dominant à l'extérieur de l'écurie. Toutes les autres montures le suivront de leurs occupants.

Réussir à mettre le feu aux quatre bâtiments permet de s'assurer que le village et ses réserves



ne serviront pas aux peaux vertes. Un héros peut mettre le feu à un des bâtiments s'il commence son round au contact de l'un d'eux, a en main une torche allumée et une fiole d'huile, n'est pas Secoué, et réussit un jet d'Intellect. Un jet d'Intellect raté signifie que le feu a bien pris, mais pas assez pour que le bâtiment s'embrase réellement.

Si une des conditions n'est pas remplie, le personnage doit essayer le round suivant.

► **Chef orque** : voir les caractéristiques p. 256, et ajoutez la Compétence Équitation d8.

► **Orques** : il y a 20 orques qui chevauchent des sangliers géants (voir ci-dessous), mais ils se déplacent en groupes de cinq, aussi le meneur de jeu devrait espacer leurs apparitions ne pas que les héros se fassent déborder sans chance de s'en sortir. Ils ont la Compétence Équitation d6 en plus de leurs Compétences normales.

Sanglier géant

Allure — 10

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d10	d4 (A)	d10

Compétences — Combat d8, Intimidation d8, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9 (+2 Taille)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Vélocité : les sangliers géants utilisent un d10 au lieu d'un d6 pour calculer leur distance de course.

Taille : +2 - les sangliers de guerre pèsent aux alentours de 400 kg.

ATTAQUE

Encorner : un sanglier peut charger au moins de six cases avant son attaque, il bénéficie d'un bonus de +4 à ses dégâts.

Défenses	Combat	Dégâts
	d8	d10+d6

MOSCOW CONNECTION

Alexy Petrovich a un problème. Un Gros problème. Tout ce qu'il avait à faire, c'est de s'assurer qu'un chargement en provenance de la mère patrie passait les douanes sans encombre. Alexy est un homme minutieux, et il s'est arrangé pour que son cousin, Gennedy Nicholavich, obtienne un job sur les docks quelques mois auparavant. Ce dernier se trouvait du coup dans la position idéale pour mener à bien cette mission. Mais quelque chose a tourné de travers. Le cargo Tchernobyl Mect est censé avoir accosté depuis plus d'une heure, et Alexy n'a eu aucune nouvelle. Pire encore, Gennedy ne répond pas à son portable.

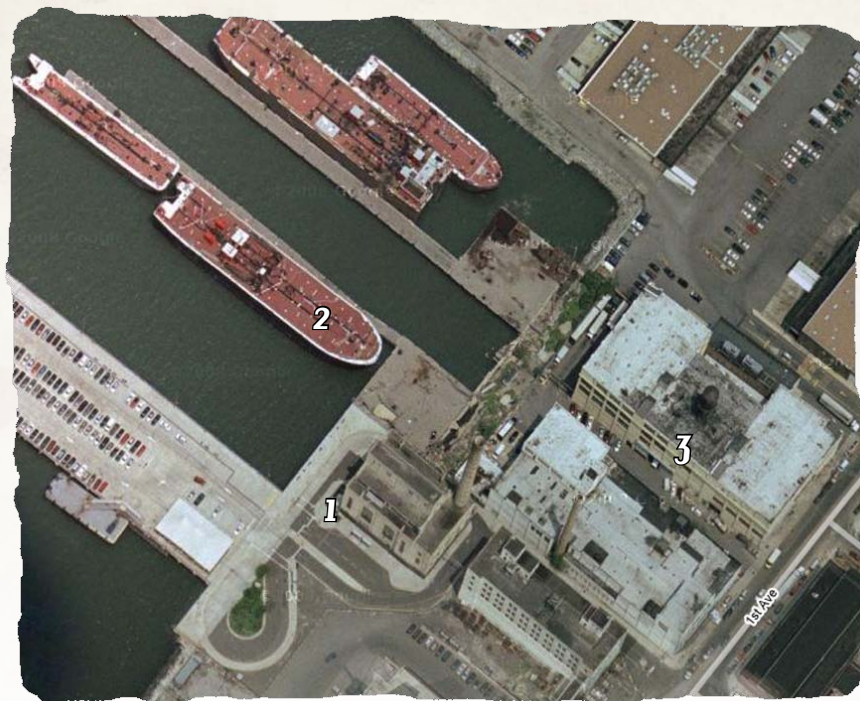
Alexy ignore ce qu'il y a dans le mystérieux container, mais ce qu'il sait, c'est que sa « fa-

mille » va lui faire la peau si le container n'est pas livré à destination demain matin à 6h.

- **Règles d'univers** : dégâts handicapants.
- **Personnages** : Alexy s'est entouré de ses plus fidèles collaborateurs. Ce sont des personnages de rang Aguerri, affiliés à la mafia russe.

La mission

Les docks se trouvent au bout de la 1^{ère} avenue à Brooklyn. Alexy ne connaît pas très bien le coin, bien qu'il y ait déjeuné quelques fois avec Gennedy. Il conduit une Ford Tahoe noire de 2005, affublée d'un paquet de kilomètres au compteur, mais équipée d'un GPS et d'un lecteur de DVD. Et surtout, les portières sont blindées !



Montrez aux joueurs le quartier en suivant ce lien. Alexy se gare sur le parking au sud-ouest. Il est 23h30. Il devrait y avoir un agent de sécurité, mais un jet de Perception ne permet pas de le distinguer. Aucune lumière de torches, juste le silence.

Laissez le groupe progresser dans les ombres. Ils finissent par distinguer l'imposante masse du Tchernobyl Mect à quai (2 sur la carte). Tous les personnages parlent russe, et savent que le nom du cargo signifie « La revanche de Tchernobyl ».

Les ennuis commencent lorsque les personnages atteignent le point 1 sur la carte.

1 - Un agent de sécurité d'une cinquantaine d'années est assis sur sa chaise, la tête en arrière. Il a été descendu à bout portant. Un jet de Soin ou de Culture générale permet de déterminer qu'il s'agit d'une blessure faite par un calibre moyen.

2 - La passerelle du Tchernobyl Mect est toujours abaissée, et les corps de plusieurs dockers jonchent le sol ici et là. La plupart ont été abattus par des tirs, et certains achevés à bout portant. Ici encore, il s'agit de blessures faites par des armes de calibre moyen. Une relance sur le jet de Soins ou de Culture générale permet de déterminer que certains des assaillants disposaient d'armes automatiques.

Un autre jet de perception permet de repérer des douilles sous les corps de certains dockers. Ils étaient vraisemblablement eux aussi armés, mais leurs armes restent introuvables.

Il y a peu d'autres choses sur le cargo. D'autres corps, peu nombreux, portant les mêmes blessures, mais la grande majorité des dockers a dû s'enfuir dans la nuit quand l'attaque a commencé.

3 - Un jet de Pistage (ou de Perception à -2) permet de distinguer des traces d'huile (encore chaudes), menant à un entrepôt au sud-est. Si le groupe ne parvient pas à réus-

sir ce jet, ils entendent quelqu'un tentant de démarrer un camion vers le sud-est.

L'entrepôt 23

Alors que le groupe s'approche de l'entrepôt, les personnages entendent des voix parlant dans une langue étrangère, entrecoupées par les toussotements d'un gros moteur diesel qu'on tente de démarrer. Tous ces sons viennent de la zone de chargement.

Ivan Petrovich, le jeune frère d'Alexy, peut faire un jet de Culture générale pour reconnaître la langue comme étant du Farsi, bien qu'il ne comprenne pas la teneur des échanges.

Dans l'aire de chargement se trouvent onze hommes lourdement armés, des terroristes de nationalités variées. Leur chef est Farag Hijazi, un iranien membre de la Main Rouge, groupe terroriste affilié à Al Qaeda.

C'est Farag qui a passé commande pour les marchandises du container, mais les choses sont un peu plus compliquées. Boris Petrovich, père d'Alexy et chef de la branche New-yorkaise de la mafia russe, était dans la combine au début. Puis il a appris ce que contenait réellement le chargement. Boris est un sale type, c'est sûr, mais il n'était pas pour que le chargement arrive aux Etats-Unis. C'est là qu'il vit après tout, ainsi que sa famille.

Lorsque Boris apprit ce qui se tramait, il refusa tout d'abord le job, mais appris un peu plus tard que la cargaison arriverait quand même avec ou sans lui. Finalement, il accepta, mais son intention était de voler le container et de détruire son contenu, tout en rendant les autorités responsables. Il a donc envoyé ses meilleurs hommes pour prendre possession du container et le cacher jusqu'à ce qu'il puisse mener les autorités jusqu'à lui (ou mieux, s'en servir plus tard comme monnaie d'échange avec ces dernières).



Trahison

Mais Farag Hijazi lui aussi a des contacts. Il a eu vent des réticences de Boris et a décidé qu'il était plus sûr de s'occuper lui-même de la cargaison. Peu lui importe de se mettre à dos la mafia russe. Il s'attend de toute manière à un rencard avec les 72 vierges dans peu de temps.

Juste au cas où, il a donné l'ordre à ses hommes de ne pas tuer le neveu de Boris, Gennedy. Il a pris une balle dans le genou, et est incapable de marcher, mais il devrait survivre. Pour l'heure, il est ligoté à une chaise dans l'aire de chargement, attendant son sort au milieu des hommes de la Main rouge.

Farag a attendu l'accostage du cargo, et a foncé avec ses hommes dès que la passerelle a été abaissée. Ils sont armés jusqu'aux dents, et n'ont aucune peur quant à rencontrer Allah.

L'attaque s'est relativement bien passée : les russes ont été pris totalement au dépourvu et la Main rouge n'a subi aucune perte. Malheureusement, leur camion a été touché par plusieurs balles, dont une dans le moteur qui maintenant perd de l'huile. Les hommes de Farag l'ont déplacé jusqu'à l'entrepôt 23 où, après avoir abattu un nouveau gardien, ils font de leur mieux pour réparer.

Utilisez la carte pour la grande scène d'action. Deux des terroristes sont juste à l'entrée de l'entrepôt, montant la garde. Cinq autres, en plus d'Abbas, sont autour du camion, tentant de le réparer. Deux autres montent la garde auprès de Gennedy, et les deux derniers sont allés cacher le corps du gardien plus loin dans l'entrepôt.

Et ce container alors ?

Que contient-il ? Eh bien, à vous de décider. Cela pourrait être tout et n'importe quoi, y compris quelque chose d'étrange comme des débris issus de l'Événement de la Toungouska de 1908.

Et y a-t-il un lien entre Technobyl, le nom du cargo, et la cargaison ? Est-ce qu'une « revanche » sur New York est réellement prévue ? Et si oui pour quelle raison ? Quel rapport peut-il y avoir entre l'explosion de la centrale en 1986 et la grosse pomme ?

Farag Hijazi

Farag est un fanatique totalement loyal à la cause. Il ne se rendra en aucun cas, et s'il est capturé, il se révélera particulièrement résistant lors d'un interrogatoire.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d8	d8	d6	d10

Compétences — Combat d8, Conduite d6, Connaissance (Anglais) d6, Discrétion d6, Intimidation d6+2, Perception d8, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

Charisme — -2

Commandement — les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.

Leader naturel — Le leader peut donner des Jetons à ses troupes.

Loyal — Farag est aveuglément loyal à la Main rouge

Sale caractère — -2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.

Volonté de fer — +2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister.

ATTAQUE

Rock n' Roll ! — Le tireur ignore le malus de Tir Automatique s'il ne se déplace pas.

AK47	Tir	Dégâts
Portée 24/48/96, CdT 3, PA2	d8	2d8+1

Notes : 3 chargeurs de 30 balles.

Pistolet 9mm	Tir	Dégâts
Portée 12/24/48	d8	2d6

Notes : 9 balles.

Long couteau	Combat	Dégâts
	d8	2d6

Terroristes de la Main rouge

Allure — 6

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d6	d6	d8	d6	d6

Compétences — Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Anglais) d4, Discrétion d6, Perception d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE

AK47	Tir	Dégâts
Portée 24/48/96, CdT 3, PA2	d6	2d8+1

Notes : 3 chargeurs de 30 balles.

Long couteau	Combat	Dégâts
	d6	2d6

Un peu de matos

En plus de l'équipement des terroristes, les armes des marins russes sont empilées dans un van : tout un assortiment de pistolets 9mm ainsi que deux mitrailleuses.

Sur les terroristes, il est également possible de trouver 3d6 × 100 \$.



SAVAGE WORLDS

CHAPITRE NEUF



APPENDICES

TABLES



TABLE DE RÉACTION - P.45

2d6	Réaction initiale
2	Hostile — le PNJ est ouvertement hostile et fait de son mieux pour s'opposer au héros. Il n'aidera pas à moins d'être très grassement récompensé.
3-4	Récalcitrant — le PNJ n'aidera pas le personnage à moins qu'il en retire quelque chose.
5-9	Neutre — le PNJ n'a pas d'opinion sur le personnage. Il aidera pour une petite récompense si la tâche est simple, mais demandera quelque chose de plus substantiel pour une tâche plus difficile.
10-11	Amical — le PNJ fera de son mieux pour aider le héros. Il remplira des tâches simples gratuitement (ou pour très peu), et acceptera des tâches difficiles contre une paye raisonnable ou d'autres faveurs.
12	Serviable — le PNJ n'attend que d'avoir l'occasion d'aider le héros, et le fera probablement gratuitement ou pour très peu, en fonction de la nature de la tâche.

TABLE DE CONNAISSANCE (LANGUE) - P.42

Comp.	Capacité
d4	Le personnage est capable de lire, écrire, et parler par des mots et des phrases simples.
d6	Le personnage peut tenir une conversation prolongée quoique avec quelques hésitations.
d8	Le personnage parle la langue couramment.
d10	Le personnage peut imiter des accents et des dialectes particulier de la langue.
d12	Le personnage peut réciter des passages complets de la littérature.

HP	SITUATION - P.70
1	Le groupe a accompli peu de chose ou alors il s'agissait d'une partie courte.
2	Le groupe a eu plus de succès que d'échecs lors de sa mission.
3	Le groupe a été très efficace, accomplissant de grandes choses pouvant avoir un impact sur la campagne en cours.

TABLEAU DES RANGS - P.70

XP	Rang
0-19	Novice
20-39	Aguerri
40-59	Vétéran
60-79	Héroïque
80+	Légendaire

MODIFICATEURS DE PISTAGE - P.45

Situation	Modificateur
Pister plus de 5 individus	+2
Neige récente	+4
Boue	+2
Surface poussiéreuse	+1
Temps pluvieux	-4
Pister sous luminosité faible	-2
Traces datant de plus d'un jour	-2
La cible a tenté d'effacer ses traces	-2

MODIFICATEURS D'ESCALADE - P.43

Situation	Modificateur
Équipement d'escalade antique ou médiéval	+2
Équipement d'escalade moderne	+4
Prises rares ou petites	-2
Surface mouillée ou glissante	-2

COMPÉTENCE	ATTRIBUT - P.72
Combat	Agilité
Conduite	Agilité
Connaissance	Intellect
Crochetage	Agilité
Discrétion	Agilité
Équitation	Agilité
Escalade	Force
Intimidation	Âme
Jeu	Intellect
Lancer	Agilité
Natation	Agilité
Navigation	Agilité
Perception	Intellect
Persuasion	Âme
Pilotage	Agilité
Pistage	Intellect
Recherche	Intellect
Réparation	Intellect
Réseaux	Intellect
Sarcasme	Intellect
Soins	Intellect
Survie	Intellect
Tir	Agilité

MODIFICATEURS DE DISCRÉTION - P.42

Situation	Modificateur
En rampant	+2
En courant	-2
Pénombre	+1
Obscurité	+2
Ténèbres	+4
Couverture légère	+1
Couverture moyenne	+2
Couverture complète	+4

Résumé des Handicaps - p.73

Handicap	Type	Effets
Âgé	Majeur	-1 en Allure, -1 en Force et en Vigueur, 5 points supplémentaires pour des Compétences liées à l'Intellect.
Anémique	Mineur	-2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement.
Arrogant	Majeur	Le personnage est le meilleur dans un domaine, et se sent obligé de dominer les autres.
Aveugle	Majeur	-6 à toutes les actions impliquant la vision, -2 sur les jet sociaux et gain d'un Atout supplémentaire.
Bavard	Mineur	Le personnage ne sait pas tenir sa langue.
Bizarrie	Mineur	Le personnage a une obsession ou une autre bizarrerie de comportement.
Boiteux	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4.
Borgne	Majeur	-1 en charisme si non masqué, -2 pour tous les jets qui nécessitent une perception de la profondeur.
Chimères	Min/ Maj	Le personnage croit des choses non fondées.
Code d'honneur	Majeur	Le personnage tient toujours sa parole et agit en gentleman.
Couard	Majeur	-2 aux jets d'Âme pour résister à la peur.
Cul-de-jatte	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4. Sans une jambe de bois, l'allure passe à 2, et -2 aux Compétences nécessitant une mobilité.
Cupide	Min/ Maj	Le personnage est obsédé par la richesse.
Curieux	Majeur	Le personnage veut tout savoir.
Deux mains gauches	Mineur	-2 en réparation, un jet de Compétence de 1 sur l'utilisation d'un objet technologique provoque une défaillance.
Dur d'oreille	Min/ Maj	-2 en Perception si mineur. Sourd si Majeur
Ennemi	Min/ Maj	Le personnage a un ou plusieurs ennemis connus.
Frêle	Majeur	-1 en Résistance.
Gamin	Majeur	3 points d'Attributs, 10 points de Compétences, +1 Jeton par session.
Héroïque	Majeur	Le personnage est héroïque et vient en aide à tous ceux qui en ont besoin.
Ignorant	Majeur	-2 en Culture générale
Illettré	Mineur	Le personnage ne sait ni lire ni écrire.
Loyal	Mineur	Le héros ne trahira jamais ses amis.
Malchanceux	Majeur	Un Jeton de moins par session.
Manchot	Majeur	Le personnage n'a qu'un bras valide. -4 aux actions qui nécessitent deux bras (Escalade).
Mauvaise habitude	Min/ Maj	Le personnage a une habitude énervante ou une addiction.
Moche	Mineur	-2 en Charisme à cause de son apparence hideuse.
Myope	Min/ Maj	-2 en Combat ou Perception à plus de 5.
Obèse	Mineur	+1 en Résistance, -1 en Allure, et le dé de course est d4.
Pacifiste	Min/ Maj	Le personnage combat seulement pour se défendre et ne combattrà jamais si le handicap est Majeur.

Handicap	Type	Effets
Étranger	Mineur	-2 en Charisme. Mal vu dans la société de référence.
Phobie	Min/ Maj	-2 ou -4 sur les jets de Traits quand le personnage se retrouve au contact de l'objet de sa phobie.
Poches Percées	Mineur	Fonds de départ divisés par 2. En général, impossibilité de faire des économies.
Présomptueux	Majeur	Le héros pense qu'il peut arriver à tout.
Prudent	Mineur	Le personnage est excessivement prudent.
Rancunier	Min/ Maj	Le personnage est revanchard, allant jusqu'à tuer pour se venger si le handicap est Majeur.
Recherché	Min/ Maj	Les autorités recherchent le personnage pour une ou plusieurs infractions à la loi.
Rien à perdre	Mineur	Le héros souhaite mourir une fois une certaine tâche accomplie.
Sale Caractère	Mineur	-2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.
Sanguinaire	Majeur	Ne fait jamais de prisonniers. -4 en Charisme si cela se sait.
Sceptique	Mineur	Le personnage ne croit pas au surnaturel.
Serment	Min/ Maj	Le héros a fait un serment envers lui-même, un groupe, une divinité ou une religion.
Têtu	Mineur	Le héros veut toujours avoir raison.

Résumé des Atouts - p.75

Atout	Prérequis	Effets
Acrobate	N, Agi d8, For d6	+2 aux jets d'Agilité liés à la souplesse, +1 en Parade si non-encombré.
Afflux de Pouvoir	Joker, A, Comp. d'Arcane d10	+2d6 PP en cas de Joker lors de l'Initiative.
Ambidextre	N, Agi d8	Ignore le malus de -2 pour la main non directrice.
Adepte	N, Arcanes (Miracles), Foi d8, Combat d8	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé ; peut lancer certains pouvoirs en tant qu'actions libres (voir texte)
Arcanes	N, Spécial	Permet de disposer de pouvoirs surnaturels.
Arme fétiche	N, Combat ou Tir d10	+1 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
• Arme fétiche adorée	V, Arme fétiche	+2 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
Arts martiaux	N, Combat d6	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé
• Maîtrise des arts martiaux	V, Art martiaux, Combat d10	For+d6 pour les attaques à mains nues

Atout	Prérequis	Effets
As	N, Agi d8	+2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.
Assassin	N, Agi d8, Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6	+2 aux dégâts contre une cible surprise
Balayage	N, For d8, Combat d8	Attaque tous les adversaires adjacents à -2.
• Grand balayage	V, Balayage	Attaque tous les adversaires adjacents.
Bagarreur	N, For d8	+2 aux dégâts à mains nues
• Cogneur	A, Bagarreur	Le dé de bonus de dégâts à mains nues passe à d8
Bidouilleur	N, voir texte	+2 aux jets de Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec un Relance.
Blocage	A, Combat d8	Parade +1
• Grand blocage	V, Blocage	Parade +2
Brave	N, Âme d6 +2	+2 aux jets de Terreur
Bricoleur de génie	N, voir texte	Peut bidouiller un engin une fois par session de jeu.
Champion	N, voir texte	+2 au dégâts et en Résistance contre le mal d'origine surnaturelle.
Chanceux	N	+1 Jeton par session.
• Très Chanceux	N, Chanceux	+2 Jetons par session.
Charismatique	N, Âme d8	Charisme +2
Combat à deux armes	N, Agi d8	Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples
Combatif	A	+2 pour récupérer d'un état Secoué.
Commandement	N, Int d6	Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.
• Grande aura de commandement	N, Commandement	L'aura de commandement a un rayon de 10 cases.
• Inspiration	A, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 à leurs jets d'Âme.
• Acolyte	L, Commandement, Joker	Un Joker Novice se met au service du personnage.
Contacts	N	Peut demander de l'aide à des amis bien placés.
Contre-attaque	A, Combat d8	Attaque gratuite par Round à -2 contre un adversaire ayant raté son attaque.
• Grand contre-attaque	V, Contre-attaque	Comme ci-dessus, sans le malus de -2.
Costaud	N, For d6, Vig d6	Résistance +1, limite de poids à $8 \times \text{For}$

Atout	Prérequis	Effets
Coup Puissant	Joker, A, Combat d10	Double les dégâts en mêlée en cas de Joker lors de l'Initiative.
Courage liquide	N, Vig d6	Gagne un dé de Vigueur en buvant 25 cl d'alcool fort.
Dans le mille !	Joker, A, Tir/Lancer d10	Double les dégâts à distance en cas de Joker lors de l'Initiative.
Débrouillard	N, Int d6, Réparation d6, Perception d8	Peut improviser des gadgets.
Dégaine comme l'éclair	N, Agi d8	Peut dégainer une arme en action gratuite.
Don des langues	N, Int d6	Commence le jeu en maîtrisant un nombre de langues égal à son dé d'Intellect ; possibilité de se faire comprendre par n'importe qui avec un jet d'Intellect à -2 après une semaine d'immersion.
Drain de l'âme	A, voir texte	Spécial.
Endurci	L	Résistance +1
Coriace	L, Endurci	Résistance +2
Enragé	N	Voir texte.
Érudit	N, d8 dans les Compétences concernées	+2 dans deux Connaissances.
Esquive	A, Agi d8	-1 aux attaques à distance contre le personnage.
•Grande esquive	V, Esquive	-2 aux attaques à distance contre le personnage.
Extraction	N, Agi d8	Empêche une attaque ennemie sur une retraite avec un jet d'Agilité.
•Grande extraction	N, Extraction	Comme ci-dessus. Avec une Relance, empêche toutes les attaques.
Ferveur	V, Âme d8, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 aux dégâts.
Florentine	N, Agi d8, Combat d8	+1 en Combat contre les cibles n'ayant qu'une arme et sans bouclier. Ignore 1 point de bonus pour des attaquants multiples.
Forestier	N, Âme d6, Survie d8, Pistage d8	+2 en Survie, Pistage et Discrétion.
Frappe éclair	N, Agi d8	Peut attaquer un adversaire se portant au contact.
• Frappe Foudroyante	H, Frappe éclair	Peut attaque tous les adversaires se portant au contact.

Atout	Prérequis	Effets
Frénésie	A, Combat d10	Peut faire une attaque supplémentaire avec un malus de -2.
• Frénésie Suprême	V, Frénésie	Peut faire une attaque supplémentaire.
Serrez les Rang !	A, Int d8, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 aux Résistance.
Guérison rapide	N, Vigueur d8	+2 au jets de guérison naturelle.
Guérisseur	N, Âme d8	+2 au jets de Soins.
Guerrier saint / impie	N, voir texte	Voir texte
Increvable	N, Joker, Âme d8	Ignore le malus de Blessures sur les jets lorsqu'il passe dans un État critique.
• Trompe-la-mort	V, Increvable	50 % de chance de survivre à une « mort ».
Instinct de tueur	H	Rempporte les oppositions en cas d'égalité. Possibilité de relancer un 1 sur un jet Opposé.
Investigateur	N, Int d8, Investigation d8, Réseaux d8	+2 en Investigation et Réseaux.
Leader naturel	N, Âme d8, Commandement	Le leader peut donner des Jetons à ses troupes.
Lien animal	N	Le personnage peut donner des Jetons à ses animaux.
Lien mutuel	N, Joker, Âme d8	Le personnage peut donner des Jetons à ses compagnons.
Mage	N, voir texte	Chaque Relance sur le jet d'Arcane réduit le coût en pouvoir du sort de 1.
Maître d'armes	L, Combat d12	Parade +1
• Maître d'armes légendaire	L, Maître d'armes	Parade +2
Maître des bêtes	N, Âme d8	Vous obtenez un compagnon animal.
Meneur d'hommes	V, Commandement	Dé Joker à d10 pour les jets de groupe des alliés
Mentaliste	N, Arcanes (Psioniques), Int d8, Psioniques d6	+2 pour tout jet de Psioniques Opposé.
Nerfs d'acier	N, Joker, Vigueur d8	Ignore 1 point de malus lié aux Blessures.
• Nerfs d'acier trempé	N, Nerfs d'acier	Ignore 2 points de malus liés aux Blessures.
Noble	N	Riche, Charisme +2, Statut et richesse.
Nouveau Pouvoir	N, Arcanes	Le personnage obtient un nouveau pouvoir.
Panache	N, Âme d8	+2 en cas d'utilisation de Jeton pour un jet de Trait (y compris pour un jet d'Encaissement)

Atout	Prérequis	Effets
Poigne Ferme	N, Agi d8	Ignore la pénalité lié à une Plateforme instable.
Points de pouvoir	N, Arcanes	+5 PP, une fois par Rang.
Professionnel	L, d12 dans le Trait	Le Trait passe à d12+1
• Expert	L, Professionnel dans le Trait	Le Trait passe à d12+2
• Maître	L, Joker, Expert dans le Trait	Le dé Joker passe à d10 pour ce Trait.
Recycleur	N, Chanceux	Possibilité de trouver un équipement utile une fois par session
Résistance aux arcanes	N, Âme d8	Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux pouvoirs.
• Grande résistance aux arcanes	N, Résistance aux arcanes	Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs.
Riche	N	3 fois les fonds de départ, 75 000 \$ de salaire annuel.
• Très riche	N, Riche	5 fois les fonds de départ, 250 000 \$ de salaire annuel.
Rock n' Roll !	A, Tir d8	Le tireur ignore le malus de Tir automatique s'il ne se déplace pas.
Sans pitié	A	Peut utiliser des Jetons sur les jets de dégâts.
Séduisant	N	Charisme +2
• Très séduisant	N, Séduisant	Charisme +4
Sixième sens	N	Jet de Perception à -2 pour anticiper pièges et embuscades.
Source de pouvoir	A, Âme d6, Arcanes	Regagne 1 PP toutes les 30 minutes.
• Grande source de pouvoir	V, Source de pouvoir	Regagne 1 PP toutes les 15 minutes.
Suivants	L, Joker	Attire 5 suivants.
Tacticien	A, Joker, Int d8, Conn. (Bataille) d6	Le joueur fait un jet de Connaissance (Bataille) et gagne une carte d'action par Succès et Relance. Il peut par la suite remplacer la carte d'un allié par une de celles-ci durant le combat.
Tête froide	A, Int d8	Agit sur la meilleure de deux cartes en combat.
• Sang-froid	A, Tête Froide	Agit sur la meilleure de trois cartes en combat.
Tireur d'élite	A	La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.
Touche-à-tout	N, Int d10	Pas de malus de -2 sur les jets de Connaissance non maîtrisées.

Atout	Prérequis	Effets
Tueur de géant	V	+1 d6 aux dégâts contre les grandes créatures.
Véloce	N, Agi d6	Allure +2, le dé de Course passe à d10.
Vif	N	Défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'Initiative.
Vigilant	N	+2 en Perception
Voleur	N, Agi d8, Escalade d6, Crochetage d6, Discrétion d8	+2 en Escalade, Crochetage, Discrétion, et pour désamorcer les pièges.
Volonté de Fer	N, Intimidation d6	+2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister.

Armures

ARMURES MÉDIÉVALES - P.88

Type	Armure	Poids*	Prix	Notes
Personnelle				
Cuir	+1	15	50	Protège le torse, les bras et les jambes.
Haubert de mailles	+2	25	300	Protège le torse, les bras et les jambes.
Plastron	+3	25	400	Protège le torse.
Brassières	+3	10	200	Protège les bras.
Jambières	+3	15	300	Protège les jambes.
Casque	+3	4	75	Protège contre 50 % des coups à la tête.
Heaume	+3	8	150	Protège la tête
Monture				
Plaques	+3	30	1250	Pour les chevaux
Boucliers**				
Rondache	-	8	25	+1 en parade
Écu	-	12	50	+1 en parade, +2 en Armure contre les attaques à distance qui touchent.
Pavois	-	20	200	+2 en parade, +2 en Armure contre les attaques à distance qui touchent.

** Les boucliers protègent uniquement contre les attaques venant d'en face et de la gauche du personnage (s'il est droitier).

ARMURES MODERNES - P.89

Type	Armure	Poids*	Prix	Notes
Gilet pare-balles	+2/+4	12	80	Protège le torse.
Veste en kevlar	+2/+4	8	250	Protège le torse, annule 4 points de PA, voir les notes.
Veste en kevlar avec céramique	+4/+8	12	2500	Protège le torse, mais la céramique offrent une Armure de +8 contre les balles.
Casque de moto	+3	5	75	Protège contre 50 % des coups à la tête.
Casque	+4	5	80	Protège contre 50 % des coups à la tête.

ARMURES FUTURISTES - P.8g

Type	Armure	Poids*	Prix	Notes
Armure d'infanterie	+6	20	Militaire	Protège l'ensemble du corps. Accessible aux militaires dans un futur proche.
Armure lourde	+8	30	Militaire	Protège l'ensemble du corps. Accessible aux militaires dans le futur.
Exosquelette mécanisé (armure d'éclaireur)	+10	0	Militaire	Protège l'ensemble du corps. Accessible aux militaires dans un futur lointain.
Exosquelette mécanisé (armure de bataille)	+12	0	Militaire	Protège l'ensemble du corps. Accessible aux militaires dans un futur lointain.
Exosquelette mécanisé (armure lourde)	+14	0	Militaire	Protège l'ensemble du corps. Accessible aux militaires dans un futur lointain.
Veste réfléchive	+10	5	200	Protège le torse. Futur lointain. Seulement efficace contre les lasers.

* Il s'agit du poids effectif de l'armure susceptible de gêner le personnage. La plupart des armures sont plus gênantes quand elles sont transportées.

Armes de contact**ARMES MÉDIÉVALES - P.9g**

Type	Dégâts	Poids*	Prix	Notes
Lames				
Dague	For+d4	1	25	
Épée à deux mains	For+d10	12	400	Parade -1, 2 mains
Katana	For+d6+2	6	1000	PA 2
Épée longue	For+d8	8	300	Comprend les cimenterres
Rapière	For+d4	3	150	Parade +1
Épée courte	For+d6	4	200	Comprend les sabres de cavalerie
Hache et masses				
Hachette	For+d6	2	200	
Hache de bataille	For+d8	10	300	
Grande hache	For+d10	15	500	PA 1, Parade -1, 2 mains
Fléau	For+d6	8	200	Ignore les bonus de Parade des boucliers et liés au Couvert.
Grande masse	For+d8	20	400	PA 2 contre les armures rigides, Parade -1, 2 mains
Marteau de guerre	For+d6	8	250	PA 1 contre les armures rigides

Arme d'hast

Type	Dégâts	Poids*	Prix	Notes
Hallebarde	For+d8	15	250	Allonge 1, 2 mains
Lance	For+d8	10	300	PA 2 lors d'une charge, Allonge 2
Pique	For+d8	25	400	Allonge 2, 2 mains
Bâton	For+d4	8	10	Parade +1, Allonge 1, 2 mains
Épieu	For+d6	5	100	Parade +1, Allonge 1, 2 mains

ARMES MODERNES - Pg1

Type	Dégâts	Poids*	Prix	Notes
Bangstick	3d6	2	5	Doit être rechargé (1 action)
Baïonnette	For+d4	1	25	Une baïonnette peut être fixée sur un fusil. Ses dégâts passent alors à For+d6, Parade +1, Allonge 1, 2 mains
Matraque	For+d4	1	10	Arme commune des forces de l'ordre.
Poing américain	For+d4	1	20	Un héros doté d'un poing américain est considéré comme Désarmé.
Tronçonneuse	2d6+4	20	200	Un 1 sur un jet de Combat (peu importe le dé Joker) blesse l'attaquant.
Cran d'arrêt	For+d4	1	10	-2 aux jets de Perception pour le détecter.
Couteau de survie	For+d4	3	50	Contient du matériel qui octroie un bonus de +1 aux jets de Survie.

ARMES FUTURISTES - Pg1

Type	Dégâts	Poids*	Prix	Notes
Dague moléculaire	For+d4+2	1	250	PA 2, ne peut pas être lancé
Épée moléculaire	For+d8+2	8	500	PA 4
Épée laser	For+d6+8	5	1000	PA 12. Les épées laser ne sont en aucun cas réalistes, mais constituent un classique des campagnes de space opera.

Armes à distance**ARMES MÉDIÉVALES - Pg2**

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Hanche de lancer	3/6/12	For+d6	1	75	2	-	-	
Arc	12/24/48	2d6	1	250	3	-	d6	
Arbalète	15/30/60	2d6	1	500	10	-	d6	PA 2, 1 action pour recharger.
Arc long anglais	15/30/60	2d6	1	200	5	-	d8	
Couteau/Dague	3/6/12	For+d4	1	25	1	-	-	
Fronde	4/8/16	For+d4	1	10	1	-	-	
Javelot	3/6/12	For+d6	1	100	5	-	d6	

ARMES À POWDRE - Pg2

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Fusil Brown Bess (.75)	10/20/40	2d8	1	300	15	-	d6	2 actions pour recharger.
Tromblon (8G)	10/20/40	1-3d6*	1	300	12	-	d6	2 actions pour recharger.
Pistolet à silex (.60)	5/10/20	2d6+1	1	150	3	-	-	PA 2, 3 actions pour recharger.
Carabine Kentucky (.45)	15/30/60	2d8	1	300	8	-	d6	2 actions pour recharger.
Fusil Springfield (.52)	15/30/60	2d8	1	250	11	-	d6	2 actions pour recharger.

ARMES MODERNES - Pg2

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Pistolets								
Derringer (.44)	5/10/20	2d6+1	1	150	2	2	-	PA 1
Colt Dragoon (.44)	12/24/48	2d6+1	1	200	4	6	-	Revolver
Colt 1911 (.45)	12/24/48	2d6+1	1	200	4	7	-	PA 1, Semi-auto
Smith & Wesson (.44)	12/24/48	2d6+1	1	250	5	6	-	PA 1, Revolver
Desert Eagle (.50)	15/30/60	2d8	1	300	8	7	-	PA 2, Semi-auto
Glock (9mm)	12/24/48	2d6	1	200	3	17	-	PA 1, Semi-auto
Peacemaker (.45)	12/24/48	2d6+1	1	200	3	6	-	PA 1, Revolver
Ruger (.22)	10/20/40	2d6-1	1	100	2	9	-	Semi-auto
S&W 357 Magnum (.357)	12/24/48	2d6+1	1	250	4	6	-	PA 1, Revolver
Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Pistolets mitrailleurs								
H&K MP5 (9 mm)	12/24/48	2d6	3	300	10	30	-	PA 1, Automatique
MP40 (9 mm)	12/24/48	2d6	3	300	11	32	-	PA 1, Automatique
Tommy Gun (.45)	12/24/48	2d6+1	3	350	13	50	-	PA 1, Automatique
Uzi (9 mm)	12/24/48	2d6	3	300	9	32	-	PA 1, Automatique
Fusil de chasse								
Canon double	12/24/48	1-3d6	1-2	150	11	2	-	Voir notes
À pompe	12/24/48	1-3d6	1	350	8	6	-	Voir notes
Canon scié	5/10/20	1-3d6	1-2	150	6	2	-	Voir notes
Streetsweeper	12/24/48	1-3d6	1	450	10	12	-	Voir notes
Fusils								
Barret (.50)	50/100/200	2d10	1	750	35	11	d8	PA 4, AL, Tir statique
M1 (.30)	24/48/96	2d8	1	300	10	8	d6	PA 2, Semi-auto
Kar 98 (7.92)	24/48/96	2d8	1	300	9	5	d6	PA 2
Sharps Big 50 (.50)	30/60/120	2d10	1	400	11	1	d8	PA 2, Tir statique

Type	Portée	Dégâts	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Carabine Spencer (.52)	20/40/80	2d8	1	250	8	7	-	PA 2
Winchester '76 (.45 - .47)	24/48/96	2d8	1	300	10	15	d6	PA 2, utilise des balles longues spéciales de calibre .45 - .47
Fusil d'assaut								
AK47 (7.62)	24/48/96	2d8+1	3	450	10	30	d6	PA 2, Automatique
H&K G3 (.308)	24/48/96	2d8	3	400	10	20	d6	PA 2, Automatique
M16 (5.56)	24/48/96	2d8	3	400	8	20 ou 30	-	PA 2, Automatique, Tir en rafale
Steyr AUG (5.56)	24/48/96	2d8	3	400	8	30	-	PA 2, Automatique, Tir en rafale
Mitrailleuses								
Gatling (.45)	24/48/96	2d8	3	500	40	100	-	PA 2, mouvement impossible
M2 Browling (.50)	50/100/200	2d10	3	1000	84	200	-	PA 4, AL, mouvement impossible
M1919 (.30)	24/48/96	2d8	3	750	32	250	-	PA 2, mouvement impossible
M60 (7.62)	30/60/120	2d8+1	3	1000	33	250	d8	PA 2, Tir statique
MG42 (7.92)	30/60/120	2d8+1	4	500	26	200	d8	PA 2, Tir statique
SAW (5.56)	30/60/120	2d8	4	750	20	200	d8	PA 2, Tir statique

ARMES FUTURISTES - Pg4

Type	Portée	Dégâts*	CdT	Prix	Poids	Tirs	For.	Notes
Pistolet laser	15/30/60	1-3d6	1	200	4	24	-	Semi-auto
Fusil laser	30/60/120	1-3d6	3	300	8	48	d6	Automatique, Tir en rafales
Mitrailleuse laser	50/100/200	1-3d6	5	500	15	200	d8	Automatique

* Les dégâts dépendent du nombre de tirs dépensés au moment du tir, au choix du tireur.

Armes lourdes et montées sur véhicules

CANON DE CHAR ET ANTICHARS - Pg4

Type	Portée	Munitions AP	Munitions HE	CdT	Notes
Canon de 25 mm	25/50/100	—	3d8, PA 4	3	AL
Canon de 30 mm	50/100/200	3d8, PA 6	—	3	AL
Canon AT de 37 mm	50/100/200	4d8, PA 3	4d6, PA 3, GM	3	AL
Canon de 40 mm	75/150/300	4d8, PA 5	3d8, PA 2, GM	4	AL

Canon de tank 2 pdr	75/150/300	4d8, PA 5	3d6, PA 2, GM	1	AL
Canon AT de 57 mm	75/150/300	4d8, PA 4	3d8, PA 2, GM	1	AL
Canon de tank 75 mm	75/150/300	4d10, PA 6	3d8, PA 4, GM	1	AL
Canon de 75 mm (allemand)	75/150/300	4d10, PA 13	3d8, PA 5, GM	1	AL
Canon de tank 76 mm	75/150/300	4d10, PA 12	3d8, PA 5, GM	1	AL
Canon de 88 mm (allemand)	100/200/400	4d10+1, PA 24	4d8, PA 8, GM	1	AL
Canon de tank 120 mm	100/200/400	5d10, PA 68	4d8, PA 30, GM	1	AL
Canon de tank 76 mm (URSS)	75/150/300	4d10, PA 11	3d8, PA 44, GM	1	AL
Canon de tank 125 mm	100/200/400	5d10, PA 64	4d8, PA 45, GM	1	AL
Laser 100 MW	150/300/600	5d10, PA 100	—	1	AL
Laser 20 MW pulsé	75/150/300	—	3d6+2, PA 10, GG	3	AL

Objets divers - p.95

Objet	Prix	Poids
Équipement d'aventurier		
Appareil photo (argentique)	75	2
Appareil photo (jetable)	10	1
Appareil photo (numérique)	300	1
Bougie (éclaire dans un rayon de 2 cases)	1	1
Briquet	2	-
Caisse à outils	200	5
Carquois (peut contenir 20 flèches / carreaux)	25	2
Corde (20 m)	10	15
Couverture	10	4
Flasque (céramique)	5	1
Gourde	5	1
Grappin	100	2
Huile (pour lanterne), flasque	2	1
Lampe-torche (rayon éclairant sur 10 cases)	20	3
Lanterne (éclaire dans un rayon de 4 cases)	25	3
Marteau	10	1
Menottes	15	2
Outils de serrurier	200	1
Paillasse	25	4
Parapluie	5	2
Pelle	5	5
Pied de biche	10	2

Objet	Prix	Poids
Pierre à aiguiser	5	1
Sac à dos	50	2
Savon	1	0,2
Sifflet	2	-
Silex et amorce	3	1
Téléphone mobile	100	-
Torche (dure 1 heure, éclaire dans un rayon de 4 cases)	5	1
Vêtements		
Treillis de camouflage	20	-
Chaussures de randonnée	100	-
Vêtements normaux	20	-
Costume	200	-
Vêtements d'hiver (manteau / parka)	200	3
Bottes d'hiver	100	1
Nourriture		
Fast food (repas bon marché)	5	1
Bon repas (restaurant)	15+	-
Rations militaires	10	1
Rations de route (5 repas, se conserve 1 semaine)	10	5
Montures et harnachement		
Cheval	300	-
Cheval de guerre	750	-
Selle	10	10
Selle spéciale	50	10
Barde pour cheval de guerre (+3)	1250	30

Ordinateurs			Jumelles de vision nocturne		
de bureau	800	20	Passives (annule les malus dans la Pénombre et l'Obscurité)	1000	3
portable	1200	5	Actives (annule tous les malus liés à l'obscurité)	2500	4
PDA	250	1	Micro parabolique (fonctionne jusqu'à 200 m)	750	4
GPS	250	1	Détecteur de transmissions	525	1
Surveillance					
Intercepteur GSM	650	5			
Téléphone d'installateur (permet de pirater une ligne avec un jet de Réparation)	150	2			

* Les prix pour les objets divers dépendent totalement de l'univers et du niveau technologique dans ce dernier. Un cheval est par exemple assez commun dans un univers médiéval, et coûte 300 \$. Dans le monde moderne par contre, un cheval coûte plusieurs milliers de dollars.

Armes spéciales - p.96

Type	Portée	Dégâts*	CdT	Prix	For.	Notes
Canon	50/100/200	3d6+1	1	Militaire	-	PA 4, AL, voir notes
Shrapnel	50/100/200	3d6	1	-	-	Gabarit Moyen
Boîte à mitraille	Ligne (24 cases)	2d6	1	-	-	Voir notes
Lance-roquettes						
Bazooka	24/48/96	4d8	1	Militaire	-	Gabarit Moyen, PA 9, Tir statique, AL
Panzershrek	15/30/60	4d8	1	-	-	Gabarit Moyen, PA 17, Tir statique, AL
Panzerfaust	12/24/48	4d8	1	-	-	Gabarit Moyen, PA 20, Tir statique, AL
M203 40 mm	24/48/96	4d8	1	-	-	Gabarit Moyen, Tir statique
M72 Law	24/48/96	4d8+2	1	-	-	Gabarit Moyen, PA 30, Tir statique, AL
AT-4	24/48/96	4d8+2	1	-	-	Gabarit Moyen, PA 40, Tir statique, AL
Mines						
Mine antipersonnel	-	2d6+2	-	Militaire	-	Petit Gabarit
Mine antichar	-	4d6	-	Militaire	-	Gabarit Moyen, PA 5 contre la moitié de l'Armure la plus faible), AL
Bouncing Betty	-	3d6	-	Militaire	-	Petit Gabarit, voir notes
Mine Claymore	-	3d6	-	Militaire	-	Voir boîte à mitraille
Lance-flammes						
Lance-flammes	Gab. cône	2d10	1	Militaire	d6	Ignore l'Armure
Grenade						
Mk67 Pineapple (US)		5/10/20	3d6	-	75	- Gabarit Moyen
Potato Masher (Allemagne)		5/10/20	3d6-2	-	50	- Gabarit Moyen

Munitions - p.97

Munition	Poids	Prix	Notes
Flèche*	1/5	1/2	-
Tueuse d'homme	1/5	1	Dégâts +1, commun dans les univers orientaux
Téflon	1/5	5	PA 2, univers modernes uniquement
Balles, petites	3/50	10/50	Pour les armes de calibre entre .22 et .32
Balles, moyennes	5/50	25/50	Pour les armes de calibre entre 9 mm et .45
Balles, grosses	8/50	50/50	Pour les armes de calibre au-delà de .50 et la plupart des mitrailleuses.
Carreau	1/5	2	PA 2
Batterie pour laser	1	25	Chargeur complet pour les armes laser
Plomb (avec poudre)	1/10	3	Pour les armes à poudre
Bille de fronde	1/10	1/20	Des pierres appropriées peuvent être trouvées avec un jet de Perception et 1d10 minutes de recherche, en fonction du terrain.

Véhicules terrestres

VÉHICULES CIVILS - Pg8

Véhicule	Acc/VMMax	Rés.	Passagers	Prix	Notes
Cheval & attelage	Allure de l'animal	10 (2)	1+3	1-3 000 \$	Voir les caractéristiques des chevaux
Voiture ancienne	5/16	8 (2)	1+3	1 000 \$	Modèle T ou équivalent
Moto	20/36	8 (2)	1+1	3 000 \$	-
Moto tous-terrains	15/32	8 (2)	1	2 000 \$	+4 en Résistance lors des sauts ; tous-terrains (équivalent de Quatre roues motrices)
Voiture compacte	10/36	10 (3)	1+3	5-14 000 \$	
Berline	20/40	11 (3)	1+4	20-60 000 \$	Airbags, accessoire de luxe
SUV	20/40	14 (3)	1+7	20-60 000 \$	Accessoire de luxe, Quatre roues motrices
Sportive Lamborghini	30/56	10(3)	1+3	15-300 000 \$	De la Mustang à la
Semi-remorque	5/30	16(4)	1+1	150-300 000 \$	La remorque a une résistance de 14 (2)

VÉHICULES DE GUERRE – SECONDE GUERRE MONDIALE - P.99

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
Jeep <i>Armes : calibre 50 M2 sur support.</i>	10/40	7(1)	2+3	Militaire	Quatre roues motrices
Sherman M4 <i>Armes : Canon 75 mm, M1909 mitrailleuse calibre 50 M2</i>	5/12	21/16/16(9/4/4)	5	Militaire	Armure lourde, stabilisateur, chenilles
Stuart M5A1 <i>Armes : Canon 37 mm, M1909, mitrailleuse calibre 50 M2</i>	5/14	15/13/13(5/3/3)	4	Militaire	Armure lourde, stabilisateur, chenilles
Chruchill VII <i>Armes : Canon 40 mm, mitrailleuse Besa</i>	5/5	23/22/21 (9/8/7)	5	Militaire	Armure lourde, chenilles
Daimler <i>Armes : Canon 40 mm Ordnance QF 2-pounder, mitrailleuse Besa</i>	10/18	11/11/11 (1/1/1)	2+3	Militaire	Armure lourde, toutes roues motrices
T-34/86 <i>Armes : Canon 76 mm, mitrailleuse PKT 7.62 mm</i>	5/14	19/17/18 (7/5/6)	4	Militaire	Armure lourde, chenilles
BA-64B <i>Armes : mitrailleuse PKT 7.62 mm</i>	5/20	12/11/11 (2/1/1)	2	Militaire	Armure lourde, blindage incliné, chenilles
SDKfz 234/2 (Puma) <i>Armes : canon 50 mm, mitrailleuse MG34</i>	5/20	15/12/12 (4/1/1)	4	Militaire	Armure lourde, quatre roues motrices
Panzer IVJ <i>Armes : canon 75 mm, mitrailleuse MG34</i>	5/10	20/15/14 (8/3/2)	5	Militaire	Armure lourde, chenilles
Panzer VI Tigre <i>Armes : canon 88 mm, mitrailleuse MG34</i>	4/9	25/23/23 (10/8/8)	5	Militaire	Armure lourde, chenilles

VÉHICULES DE GUERRE – ÉPOQUE MODERNE - P.99

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
M1A1 Abrams <i>Armes : Canon 120 mm, mitrailleuse lourde M60MG, mitrailleuse calibre 50 M2</i>	5/24	77/58/29 (60/41/12)	4	Militaire	Armure lourde, stabilisateur, chenilles
M2 Bradley <i>Armes : mitrailleuse lourde 25 mm, lance-missiles TOW</i>	5/14	16/15/14 (4/3/2)	3+7	Militaire	Armure lourde, stabilisateur, chenilles
T-72 MBT <i>Armes : Canon 125 mm, mitrailleuse calibre 12.7</i>	5/20	61/31/28 (45/15/10)	3	Militaire	

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
T-80 MBT	5/22	66/35/26 (50/19/10)	3	Militaire	
<i>Armes : Canon 125 mm, mitrailleuse calibre 12.7</i>					
BTR 70 APC	7/20	15/14/14 (3/2/2)	2+8	Militaire	Amphibie, quatre roues motrices
<i>Armes : mitrailleuse 15 mm, mitrailleuse 7.62 sur tourelle</i>					

VÉHICULES DE GUERRE FUTURISTES - P.100

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
Hover tank	8/32	116/96/76 (100/80/60)	3	Militaire	Armure lourde, blindage incliné, stabilisateur, vision nocturne
<i>Armes : Canon laser 100 MW, mitrailleuse laser 20 MW</i>					
Hover APC	10/30	75/60/60 (60/50/50)	2+12	Militaire	Armure lourde, blindage incliné, stabilisateur
<i>Armes : mitrailleuse laser 20 MW</i>					

Véhicules aériens

CIVILS - P.100

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
Hélicoptère	20/50	11 (2)	1+3	500 000 \$+	Montée -1
Cessna Skyhawk	20/48	12 (2)	1+3	150 000 \$+	Montée 1
Biplan	10/30	11(1)	1+3	150 000 \$+	Montée 0
Jet	25/200	14 (2)	2+10	20 000 000 \$+	Montée 3
Navette spatiale	70/800	16 (4)	1+40	250 000 000 \$+	Montée 3

MILITAIRES – SECONDE GUERRE MONDIALE - P.100

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
P-47 Thunderbolt	20/172	14(2)	1	Militaire	Montée 1
<i>Armes : 8 mitrailleuses calibre 50</i>					
P-51 Mustang	20/175	13(2)	1	Militaire	Montée 2
<i>Armes : 6 mitrailleuses calibre 50</i>					
B17 forteresse volante		10/126	17(2)	10	Militaire Montée -1
<i>Armes : 2 mitrailleuses calibre 50 à l'avant, 2 mitrailleuses calibre 50 dans la tourelle, une mitrailleuse calibre 50 à droite et à gauche, bombes.</i>					
Spitfire Mk IIA	15/145	10(1)	1	Militaire	Montée 1
<i>Armes : 8 mitrailleuses 3.03</i>					
Zéro japonais	20/140	12(2)	1	Militaire	Montée 1
<i>Armes : 2 mitrailleuses 7.7, 2 Canons de 20 mm</i>					
BF-100	20/140	11(2)	1	Militaire	Montée 1
<i>Armes : canon 20 mm, 2 mitrailleuses 13 mm</i>					

MILITAIRES – ÉPOQUE MODERNE - P.101

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
UH-1 (Huey) <i>Armes : 2 mitrailleuses M60</i>	15/48	14(2)	4+12	Militaire	Montée 0
AH-64 Apache <i>Armes : mitrailleuses lourdes 30 mm, 16 missiles Hellfire</i>	20/60	16(4)	2	Militaire	Montée 0, Vision nocturne
AV-8B Harrier <i>Armes : canon de 20 mm, 2 missiles Sidewinder, bombes</i>	20/180	15(3)	1	Militaire	Montée -1 en décollage vertical, +2 en mode jet
F-15 Eagle <i>Armes : canon de 20 mm, 4 missiles Sidewinder, 4 missiles Sparrow, bombes</i>	50/700	16(4)	1	Militaire	Montée 4, vision nocturne
SU-27 <i>Armes : canon de 30 mm, 4 missiles Sidewinder (équivalent soviétique)</i>	40/625	16(4)	1	Militaire	Montée 4, vision nocturne

Véhicules maritimes - p.101

Véhicule	Acc/VMax	Rés.	Pass.	Prix	Notes
Canoé / Barque	1/2	8 (2)	1+3	500 \$	
Offshore	20/40	10(2)	1+3	60 000 \$+	
Petit Yacht	2/10	13 (2)	1+9	500 000 \$+	
Hydroptère	4/13	15 (3)	1+9	400 000 \$+	Peut embarquer des armements divers
Vedette-torpilleur <i>Armes : mitrailleuses calibre 50 à l'avant et à l'arrière, 4 tubes à torpilles.</i>	3/10	13(2)	10	Militaire	Armure lourde
Patrouilleur (PBR) <i>Armes : 2 mitrailleuses calibre 50 à l'avant, une à l'arrière, 2 mitrailleuses M60</i>	3/12	4	15(4)	Militaire	Armure lourde
Galion <i>Armes : 46 canons</i>	2/6	20 (4)	20+80	300 000 \$+	Armure lourde
Galère <i>Armes : catapulte</i>	2/8	19 (4)	20+100	150 000 \$	Acc/VMax 1/3 grâce à la voile.

MODIFICATEURS DE VITESSE AU SOL - P.172

Type de terrain	Vitesse
Facile (plaines, routes)	Normale
Peu accidenté (désert de rocaille, forêt clairsemée, collines basses)	-2 km / h
Moyennement accidenté (collines, sable, forêt)	-3 km / h
Très accidenté (montagnes, forêt dense, marais)	-4 km / h

RÉSISTANCE DES OBSTACLES - P.125

Armure	Obstacle
+1	Verre, cuir
+2	Verre double-vitrage, bouclier
+3	Mur d'intérieur moderne, plaque de métal, porte de voiture
+4	Porte de chêne, épaisse plaque de métal
+6	Mur de parpaings
+8	Mur de briques
+10	Mur de pierre, verre blindé

PERTE DE CONTRÔLE - P178

2d6	Effet
2	Tonneaux : le véhicule effectue une glissade, puis part dans 1d6 tonneaux dans cette direction. Le véhicule et tous ses passagers subissent les dégâts d'une collision. Toutes les armes et tous les accessoires extérieurs sont détruits.
3-4	Tête-à-queue : déplacez le véhicule de 1d6 cases dans la direction de la manœuvre d'origine, ou dans le sens des dégâts ayant provoqué la perte de contrôle. Tirez ensuite 1d12 pour déterminer la nouvelle orientation du véhicule.
5-9	Dérapiage : déplacez le véhicule de 1d4 cases sur la gauche la droite, dans la direction de la manœuvre d'origine, ou dans le sens des dégâts ayant provoqué la perte de contrôle.
10-11	Glissade : déplacez le véhicule de 1d6 cases sur la gauche la droite, dans la direction de la manœuvre d'origine, ou dans le sens des dégâts ayant provoqué la perte de contrôle.
12	Toupie : le véhicule part en toupie et tourne 1d4 fois sur lui-même. Déplacez-le de sa propre longueur pour chaque toupie. Appliquez les dégâts de collision pour le véhicule, les passagers et tout obstacle heurté. Au choix du MJ, pour des véhicules lents et lourds comme des tanks, ce résultat peut être remplacé par Glissade ou Dérapiage.

DÉGRADATIONS CRITIQUES - P179

2d6	Effet
2	Éraflures : l'attaque ne fait qu'écorner la peinture. Il n'y a aucun dégât permanent.
3	Moteur : le moteur est touché. L'huile s'écoule ou les pistons sont dérégles. Quoi qu'il en soit, l'Accélération du véhicule est divisée par deux (arrondi à l'inférieur). Les possibilités de décélération ne sont pas affectées.
4	Locomotion : les roues ou chenilles du véhicules ont été touchées. La Vitesse maximale du véhicule est réduite de moitié. Si le véhicule était tiré par des animaux, l'un d'eux est touché par l'attaque.
5	Contrôles : le système de contrôle est touché. Jusqu'à réparation, le véhicule ne peut plus tourner que dans une direction (1-3 gauche, 4-6 droite). Il va de soi que certaines manœuvres deviennent impossibles.
6-8	Châssis : le châssis est endommagé, mais sans effets supplémentaires.
9-10	Passager : un passager du véhicule est touché par l'attaque. On tire à nouveau les dégâts. Si le passager se trouve à l'intérieur, on retire aux dégâts l'armure du véhicule. Des dégâts causés par une explosion affectent tous les passagers d'un véhicule.
11	Arme : un des armements du véhicule est détruit. Si le véhicule ne dispose pas d'armement, considérez ce résultat comme un résultat Châssis.
12	Épave : le véhicule est réduit à l'état d'épave et passé immédiatement hors de contrôle.

Résumé des options de combat - p.129

Option	Effet
À terre	Couverture moyenne ; Parade -2 et Combat -2.
Armes à distance dans un corps à corps	Pistolets seulement ; La Difficulté pour toucher est la Parade de l'adversaire.
Armes improvisées	Petite : Portée 3 / 6 / 12, Dégâts For + d4, CdT 1, Force min. d4, -1 attaque et Parade – moyenne : Portée 2 / 4 / 8, Dégâts For + d6, CdT 1, Force min. d6, -1 attaque et Parade – grande : Portée 1 / 2 / 4, Dégâts For + d8, CdT 1, Force min. d8, -1 attaque et Parade
Attaque ciblée	Membre -2 ; Tête -4 ; Petite cible -4 ; Cible minuscule -6.
Attaquer à plusieurs	+1 à l'attaque par combattant supplémentaire ; maximum +4.
Attaque rapide automatique ou un revolver.	3 attaques à -4 ou 6 tirs à -4 avec une arme semi-
Attaque surprise	+4 à l'attaque et aux dégâts.
Attaque totale	Combat +2, Dégâts +2, Parade -2
Attaque pour toucher	Combat +2
Attaque de zone	Les cibles se trouvant sous le gabarit subissent des dégâts. La Couverture compte comme de l'Armure. Les attaques ratées subissent une déviation de 1d6 cases pour les armes lancées, 1d10 pour les armes à projectiles, ×1 pour une Portée Courte, ×2 pour une Portée Moyenne et ×3 pour une Portée Longue.
Casser des trucs	voir la Table Résistance des obstacles. Parade 2. Pas de bonus aux dégâts ou d'As.
Combattre à deux armes	-2 aux attaques, -2 supplémentaire sur la main non-directrice sans l'Atout Ambidextre.
Coup de grâce	Mort instantanée d'une victime sans défense si l'attaque a lieu avec une arme létale.
Couverture	Légère -1 ; Moyenne -2 ; Totale -4
Défense	Parade +2 ; aucune autre action possible
Défense totale	Un jet de Combat remplace la Parade s'il lui est supérieur.
Défenseur désarmé	Combat +2 pour les attaquants armés.
Dégâts non létaux	La victime est assommée dès qu'elle est dans un État critique.
Désarmement	Attaque -2 ; le défenseur doit réussir un jet de Force contre les dégâts subits ou lâcher son arme.

Option	Effet
Dommages collatéraux	Un Tir ou un Lancer de 1 ou moins (2 ou moins pour un fusil de chasse ou à pompe ou en tir automatique) touche une cible adjacente.
Empoignade	Jet de Combat pour agripper son adversaire. Relance = adversaire Secoué ; Le défenseur fait un jet de Force ou d'Agilité pour s'extraire de la prise (toute autre action est à -4). L'attaquant peut faire des jets opposés de Force ou d'Agilité pour faire des dégâts.
Obscurité	Pénombre -1 ; Obscurité -2 ; Ténèbres : les cibles ne sont pas visibles au delà de 10 cases. Une cible détectée peut être attaquée à -4
Obstacles	Si une attaque toucherait sans la couverture d'un obstacle, ce dernier agit comme une Armure.
Plateforme instable	-2 en Tir sur un véhicule ou une monture.
Pousser	Repousser : l'adversaire recule d'une case pour chaque succès et relance obtenu. Repousser au bouclier : comme ci-dessus +For de dégâts, +1 pour un petit bouclier, +2 pour un moyen et +3 pour un grand. Faire chuter : le défenseur tombe au sol.
Rompre le combat	Les adversaires adjacents bénéficient d'une attaque gratuite.
Ruses	Le personnage décrit l'action ; il fait un jet opposé d'Agilité ou d'Intelligence. Succès = Parade -2 pour l'adversaire jusqu'à sa prochaine action. Relance = Parade +2 et Secoué.
Semi-auto / Double action / Tir en rafale	+1 à l'attaque et aux dégâts / +2 à l'attaque et aux dégâts.
Tir Automatique	Voir les règles page 127.
Tir de barrage	Sur un jet de Tir réussi, les cibles prises dans un Gabarit Moyen doivent réussir un jet d'Âme ou être Secouées ; sur un 1, elles sont touchées (dégâts normaux).
Tirer dans la mêlée	Voir Dommages collatéraux.
Viser	+2 en Tir / Lancer si le personnage ne se déplace pas.

MODIFICATEUR D'ATTAQUE - P.177

Situation	Bonus / malus
Plateforme instable	-2
Cible en mouvement	-1 par tranche de 10 de Vitesse

MODIFICATEURS DE PORTÉE - P.113

Portée	Modificateur
Courte	-
Moyenne	-2
Longue	-4

TABLES DES PORTÉES ET DES COMPLICATIONS - P.146

Carte	Portée	Complication
2	Hors de portée. L'ennemi est hors de portée, ou la ligne de mire est bloquée. Aucune attaque n'est possible.	Désastre : le conducteur doit faire un jet de Trait à -4. En cas d'échec, c'est la catastrophe : la voiture a heurté un objet solide à vitesse maximale, le coureur a glissé dans un ravin, le moteur du véhicule explose ou s'arrête. Quoi qu'il en soit, la poursuite est finie pour lui.
3-10	Portée longue (-4)	Obstacle majeur : un objet est dans la trajectoire du véhicule ou du personnage. Le personnage doit faire un jet de Trait à -2 pour l'éviter, ou subir les dégâts appropriés comme s'il était à la moitié de la vitesse maximale, ou un niveau de fatigue de Bleus et bosses (p. 153) s'il est à pied.
Valet, dame	Portée moyenne (-2)	Obstacle mineur : un objet est dans la trajectoire du véhicule ou du personnage. Le personnage doit faire un jet de Trait pour l'éviter, ou subir les dégâts appropriés comme s'il était à la moitié de la vitesse maximale, ou un niveau de fatigue de Bleus et bosses (p. 153) s'il est à pied.
Roi, joker	Portée courte (pas de malus) et les attaques au contact sont possibles.	Distraction : quelque chose bloque la vision ou la ligne de mire du personnage. Il ne peut pas attaquer ce round.

RÉSUMÉ DES EFFETS DES DÉGÂTS - P.117

État de la victime	Elle subit...	Au final, elle est...
En pleine forme	<i>un état Secoué</i>	Secoué
En pleine forme	<i>X blessures</i>	Secoué, avec X blessures
Secoué	<i>un état Secoué</i>	Secoué, avec 1 blessure
Secoué	<i>X blessures</i>	Secoué, avec X blessures
X blessures	<i>un état Secoué</i>	Secoué, avec X blessures
X blessures	<i>Y blessures</i>	Secoué, avec X+Y blessures
Secoué avec X blessures	<i>un état Secoué</i>	Secoué, avec X+1 blessures
Secoué avec X blessures	<i>Y blessures</i>	Secoué, avec X+Y blessures

Un Extra est considéré comme hors de combat dès qu'il subit une blessure. Un Joker passe en État critique dès subit plus de trois blessures.

TABLE DES BLESSURES - P.116

2d6 Blessure

2	Entrejambe : si la blessure est permanente, inutile de penser à la reproduction de l'espèce sans une chirurgie miraculeuse ou de la magie puissante.						
3-4	Bras : tirez au sort s'il s'agit du bras droit ou du bras gauche. Le bras touché est inutilisable comme avec le handicap Manchot (si le bras de la main directrice est celui qui est affecté, les pénalités de mauvaise main continuent de s'appliquer à l'autre).						
5-9	Tripes : votre héros s'est pris un coup entre la hanche et les épaules. Tirez 1d6 : <table> <tr> <td>1-2</td><td>Fracture : l'Agilité est réduite d'un dé (minimum d4).</td></tr> <tr> <td>3-4</td><td>Contusion : la Vigueur est réduite d'un dé (minimum d4).</td></tr> <tr> <td>5-6</td><td>Déchirure : la Force est réduite d'un dé (minimum d4).</td></tr> </table>	1-2	Fracture : l'Agilité est réduite d'un dé (minimum d4).	3-4	Contusion : la Vigueur est réduite d'un dé (minimum d4).	5-6	Déchirure : la Force est réduite d'un dé (minimum d4).
1-2	Fracture : l'Agilité est réduite d'un dé (minimum d4).						
3-4	Contusion : la Vigueur est réduite d'un dé (minimum d4).						
5-6	Déchirure : la Force est réduite d'un dé (minimum d4).						
10	Jambe : tirez au sort s'il s'agit de la jambe droite ou de la gauche. La jambe touchée est inutilisable. Le héros reçoit le handicap Boiteux (ou Unijambiste si le personnage était déjà boiteux).						
11-12	Tête : une grave blessure à la tête. Lancez 1d6 : <table> <tr> <td>1-2</td><td>Balafre : le héros reçoit le Handicap Moche.</td></tr> <tr> <td>3-4</td><td>Borgne : le héros reçoit le Handicap Borgne (ou Aveugle s'il était déjà Borgne).</td></tr> <tr> <td>5-6</td><td>Cerveau touché : l'Intellect est réduit d'un dé (minimum d4).</td></tr> </table>	1-2	Balafre : le héros reçoit le Handicap Moche.	3-4	Borgne : le héros reçoit le Handicap Borgne (ou Aveugle s'il était déjà Borgne).	5-6	Cerveau touché : l'Intellect est réduit d'un dé (minimum d4).
1-2	Balafre : le héros reçoit le Handicap Moche.						
3-4	Borgne : le héros reçoit le Handicap Borgne (ou Aveugle s'il était déjà Borgne).						
5-6	Cerveau touché : l'Intellect est réduit d'un dé (minimum d4).						

EFFET DES POISONS - P.157

Type	Échec	Succès	Relance
Mortel	Mort en 2d6 rounds	1 blessure + Épuisé	Épuisé
Venin	Mort en 2d6 minutes	1 blessure + Épuisé	Épuisé
Paralysie	Paralysie pendant 2d6 minutes	Paralysie pendant 2d6 Rounds	Fatigué
Inconscience	Inconscience pendant 2d6 heures	Inconscience pendant 2d6 minutes	Fatigué

MODIF. DE GUÉRISON NATURELLE - P.132

Modificateur	Circonstances
-2	Voyage dans des conditions difficiles
-2	Aucune surveillance médicale
-2	Environnement défavorable, comme un froid intense, la chaleur ou une pluie battante
-	Surveillance médicale (avant 1940)
+1	Surveillance médicale (1941 et après)
+2	Surveillance médicale (2010 et au delà)

DÉGÂTS DU FEU - P.155

Dégâts	Description
+2	Arme enflammée
1d10	Torche
2d10	Feu de camp, lance-flammes
3d10	Lave

MODIFICATEURS DE BATAILLE - P.162

Modificateur	Circonstance
+1	l'armée avec le plus grand nombre de marqueurs obtient un bonus de +1 pour chaque marqueur en plus lors de ce round.

Artillerie et support aérien

+1	Légère
+2	Moyenne
+3	Lourde

Terrain

-1	l'ennemi a un léger avantage (collines vallonnées, trous).
-2	l'ennemi a un avantage mineur (collines escarpées, fortifications, tranchées).
-3	l'ennemi a un avantage majeur (falaises, château-fort).

Plan de bataille (à la discrétion du MJ – à déterminer chaque round)

+/-?	l'armée obtient un malus ou un bonus en fonction des décisions tactiques faites par son commandant pour ce round de bataille : déclencher une attaque de flanc grâce à des troupes dissimulées, dépêcher des troupes de réserve sur un front affaibli, etc.

TABLE DES ÉPREUVES DE VOLONTÉ - P.125

Compétence « d'attaque »		Résistance avec...
Sarcasme	vs.	Intellect
Intimidation	vs.	Âme

MODIFICATEURS DE MORAL - P.162

Modificateur	Situation
-1	pour chaque marqueur perdu depuis le début de la bataille.
+2	l'armée est majoritairement composée de mort-vivants (75 % ou plus) ou autre robots sans peur.
+2	l'armée se trouve à l'abri d'une fortification majeure, comme une forteresse.
+2	l'armée ne peut faire retraite.

TABLE DE PERSONNALITÉ - P.141

d20	Trait de personnalité
1	Jeune
2	Cruel
3	Âgé
4	Joyeux
5	Expérimenté
6	Enthousiaste
7	Paresseux
8	Sournois
9	Brillant
10	Idiot
d20	Trait de personnalité
11	Grossier
12	Agile
13	Observateur
14	Ignorant
15	Mystérieux
16	Créatif
17	Artistique
18	Sans-peur
19	Couard
20	Héroïque

CONFLITS SOCIAUX - P.170

Marge de réussite	Résultat
Égalité	Le conflit s'achève sur un statu-quo, et aucune décision n'est prise jusqu'à ce que de nouvelles données soient disponibles. Dans le cas d'un procès, la défense l'emporte par manque de preuves évidentes.
1-2	L'assistance n'est pas réellement convaincue, mais décide qu'il vaut mieux prévenir que guérir. Toutefois, l'aide apportée est la plus faible possible. Dans un procès, si la défense l'a emporté, le jury conclut à l'acquittement par manque de preuves évidentes, et si l'accusation l'emporte, la peine est la plus faible possible encourue pour le crime.
3-4	L'assistance est convaincue, et offre l'aide requise, bien qu'elle puisse y mettre des conditions ou demander des faveurs en retour. Dans un procès, en cas de victoire de l'accusation, le juge prononcera une sentence sévère. Si la défense l'emporte, l'accusé s'en sortira libre, sans aucune charge retenue contre lui.
5+	L'assistance n'a pas le moindre doute et apporte plus que l'aide requise. Dans un procès, si l'accusation l'emporte, l'accusé écope de la peine maximale.

TABLE DE TERREUR - P.151

1d20*	Effet
1-4	Décharge d'adrénaline : le héros réagit instinctivement en combattant sa peur. Il gagne un bonus de +2 aux jets de Traits et de dégâts lors de sa prochaine action.
5-8	Secoué : le personnage est Secoué.
9-12	Paniqué : le personnage panique et se déplace immédiatement de son Allure plus son dé de course. Il est également Secoué.
13-16	Phobie mineure : le personnage gagne le Handicap Phobie (Mineur) en association avec le traumatisme.
17-18	Phobie majeure : le personnage gagne le Handicap Phobie (Majeur) en association avec le traumatisme.
19-20	Marque de la Terreur : le personnage est Secoué et souffre également d'une altération physique au niveau cosmétique : une mèche blanche dans les cheveux, ses yeux clignent constamment, etc. Son Charisme est réduit de 1.
21+	Attaque cardiaque : le héros est tellement terrifié qu'il fait une attaque. Il passe dans un État critique et doit réussir un jet de Vigueur à -2. En cas de succès, il est Secoué et ne peut pas récupérer avant 1d4 rounds. En cas d'échec, il meurt en 2d6 rounds. Un jet de Soins à -4 peut sauver la vie de la victime, mais il reste dans un État critique.

RÉSISTANCE DES OBJETS - P.122

Objet	Résistance	Type de dégâts
Porte	8	Contondant, Tranchant
Porte renforcée	10	Contondant, Tranchant
Serrure	8	Contondant, Perforant
Menottes	12	Contondant, Tranchant, Perforant
Couteau, épée	10	Contondant, Tranchant
Corde	4	Tranchant, Perforant
Petit Bouclier	8	Contondant, Tranchant
Bouclier moyen	10	Contondant, Tranchant
Grand Bouclier	12	Contondant, Tranchant

MODIFICATEUR D'ATTAQUE - P.177

Situation	Bonus / malus
Plateforme instable	-2
Cible en mouvement	-1 par tranche de 10 de Vitesse

CONVOCAION D'ALLIÉ - P.196

Coût	Rang	Animaux
3	Novice expérimenté	gardien, soldat
4	Aguerri	loup géant, ogre
5	Vétéran	élémentaire (n'importe quel type)
6	Héroïque	sentinelle
7	Légendaire	clone

TRANSFORMATION - P.208

Coût	Rang	Animaux
3	Novice	Faucon, lapin, chat
4	Aguerri	Chien, loup, cerf
5	Vétéran	Lion, tigre
6	Héroïque	Ours, requin
7	Légendaire	Grand requin blanc

Pouvoirs - p.211

Nom	Rang	PP	Portée	Durée	Effets
Adaptation environnementale	N	2	T	1 h (1 / h)	Protège des environnements hostiles
Adhérence	N	2	T	3 (1 / rd)	Permet de marcher aux murs et aux plafonds
Ami des bêtes	N	Spé.	Int × 100 m	10 min.	Contrôle un animal
Armure	N	2	T	3 (1 / rd)	+2 en Armure (+4 avec une Relance)
Augmentation/ Diminution de Trait	N	2	Int	3 (1 / rd)	+/-1 dé dans un Trait (+/-2 avec une Relance)
Aveuglement	N	2-6	Int	Inst.	Aveugle une ou plusieurs cibles
Bannissement	V	3	Int	Inst.	Bannit une créature extraplanaire
Barrière	A	1/section	Int	3 (1 / sect. / rd)	Crée un mur
Choc	N	2	12/24/48	Spé.	Secoue des cibles dans une zone

Nom	Rang	PP	Portée	Durée	Effets
Compréhension	N	1	T	10 min. (1 / 10 min.)	Permet de parler, lire des langues et écrire une langue inconnue
Confusion	N	1+	Int × 2	Inst.	Secoue des cibles spécifiques
Convocation d'allié	N	3+	Int	3 (1 / rd)	Invoque un allié loyal et obéissant
Croissance / Rapetissement	A	2+	Int	3 (2 / rd)	Augmente ou diminue la taille d'une cible
Déflexion	N	2	T	3 (1 / rd)	-2 pour toucher l'arcaniste (-4 avec une Relance)
Déguisement	A	3-5	T	10min. (1 / 10 min.)	Permet de prendre l'apparence de quelqu'un d'autre.
Déluge de coups	A	2	Cône	Inst.	Repousse des cibles
Détection / Dissimulation d'Arcanes	N	2	Vue	3 (1 / rd) ou 1 h (1 / h)	Permet de ressentir ou de dissimuler la présence d'arcanes.
Dissipation	A	3	Int	Inst.	Annule ou contre un pouvoir d'arcane
Divination	H	5	P	1 min.	Obtient des réponses à des questions
Don du guerrier	A	4	T	3 (1 / rd)	Obtient un Atout de combat
Éclair	N	1-3	12/24/48	Inst.	1-3 éclair faisant 2d6 de dégâts ou un éclair à 3d6
Enchevêtrement	N	2-4	Int	Spé.	Restreint les mouvements d'une ou plusieurs cibles
Enfouissement	N	3	Int × 2	3 (2 / rd)	Permet de se fondre dans la terre et de réapparaître ailleurs.
Explosion	A	2-6	12/24/48	Inst.	Provoque des dégâts dans une zone.
Frappe	N	2	T	3 (1 / rd)	+2 aux dégâts d'une arme (+4 avec une Relance)
Grande guérison	V	10/20	T	Inst.	Soigne une blessure (même permanente), une maladie ou un poison

Nom	Rang	PP	Portée	Durée	Effets
Guérison	N	3	T	Inst.	Soigne une blessure vieille de moins d'une heure.
Intangibilité	H	5	T	3 (2 / rd)	Rend intangible
Invisibilité	A	5	P	3 (1 / rd)	Rend transparent ou invisible (avec une Relance)
Lecture des pensées	N	3	Int	1	Lit les pensées d'une cible.
Lumière / Ténèbres	N	2	Int	30 min.(1/10 min.) ou 3 (1 / rd)	Crée une zone de lumière ou une zone de ténèbres.
Manipulation élémentaire	N	1	Int × 2	Inst.	Accomplit de petites tâches liées à un élément.
Marionnette	V	3	Int	3 (1 / rd)	Prend le contrôle d'une cible
Rafale	N	2	Cône	Inst.	Déluge d'énergie pouvant provoquer 2d10 de dégâts.
Ralentissement	A	1+	Int × 2	3 (2 / rd)	Ralentit une ou plusieurs cibles
Rapidité	A	4	T	3 (2 / rd)	Peut faire une action supplémentaire par round. Défausse les cartes d'initiative inférieur à 8 en cas de Relance.
Ravage	A	2-4	Int × 2	Inst.	Fait voler les participants d'un bout à l'autre du champ de bataille
Secours	N	1	T	Inst.	Supprime un niveau de fatigue
Siphon d'énergie	H	3	Int	Inst.	Puise dans les réserves de pouvoir d'un autre arcaniste
Sommeil	A	2	Int × 2	1 min. (1 / min.)	Endort des cibles dans une zone.
Télékinésie des	A	5	Int	3 (1 / rd)	Déplace des objets ou créature à distance
Téléportation	A	3+	Spé.	Inst.	Disparaît et apparaît à 10 cases par tranche de 3 PP.
Terreur	N	2	Int × 2	Inst.	Provoque la terreur dans une zone.

Nom	Rang	PP	Portée	Durée	Effets
Transformation	Spé.	Spé.	P	1 min. (1 / min.)	Se transforme en un animal.
Vision dans le noir	N	1+	T	1 h (1 / h)	Une ou plusieurs cibles voient dans le noir.
Vision lointaine	A	3	T	3 (1 / rd)	Divise par deux les malus d'attaque à distance
Vitesse	N	1	T	3 (1 / rd)	Augmente l'Allure de la cible.
Vol	V	3/6	T	3 (1 / rd)	Permet à la cible de voler
Zombi	V	3 / corps	Int	Spé.	Fait se dresser des cadavres
Zone de dégâts	A	4	T	3 (2 / rd)	Entoure la cible d'une zone provoquant des dégâts.

FORCE DES CRÉATURES - P.240

Créature	Force
Gorille, Ours, Ogre	d12+1 à +3
Rhino, Grand Requin Blanc	d12+3 à +6
Éléphant, Drake, T-rex	d12+5 à +8
Dragon	d12+9 à +12

MODIFICATEURS DE RÉSISTANCE - P.242

Mod	Taille d'un...
-2	Chat, fée, gros rat, chien
-1	Gros chien, lynx, halfelin, gobelin, humain de petite taille.
0	Humain
+1	Orque
+2	Taureau, gorille, ours, cheval
+3	Ogre, ours polaire
+4	Rhinocéros, grand requin blanc
+5	Petit éléphant
+6	Drake, grand éléphant
+7	T-Rex, épaulard
+8	Dragon
+9	Baleine bleue
+10	Kraken, léviathan

Index

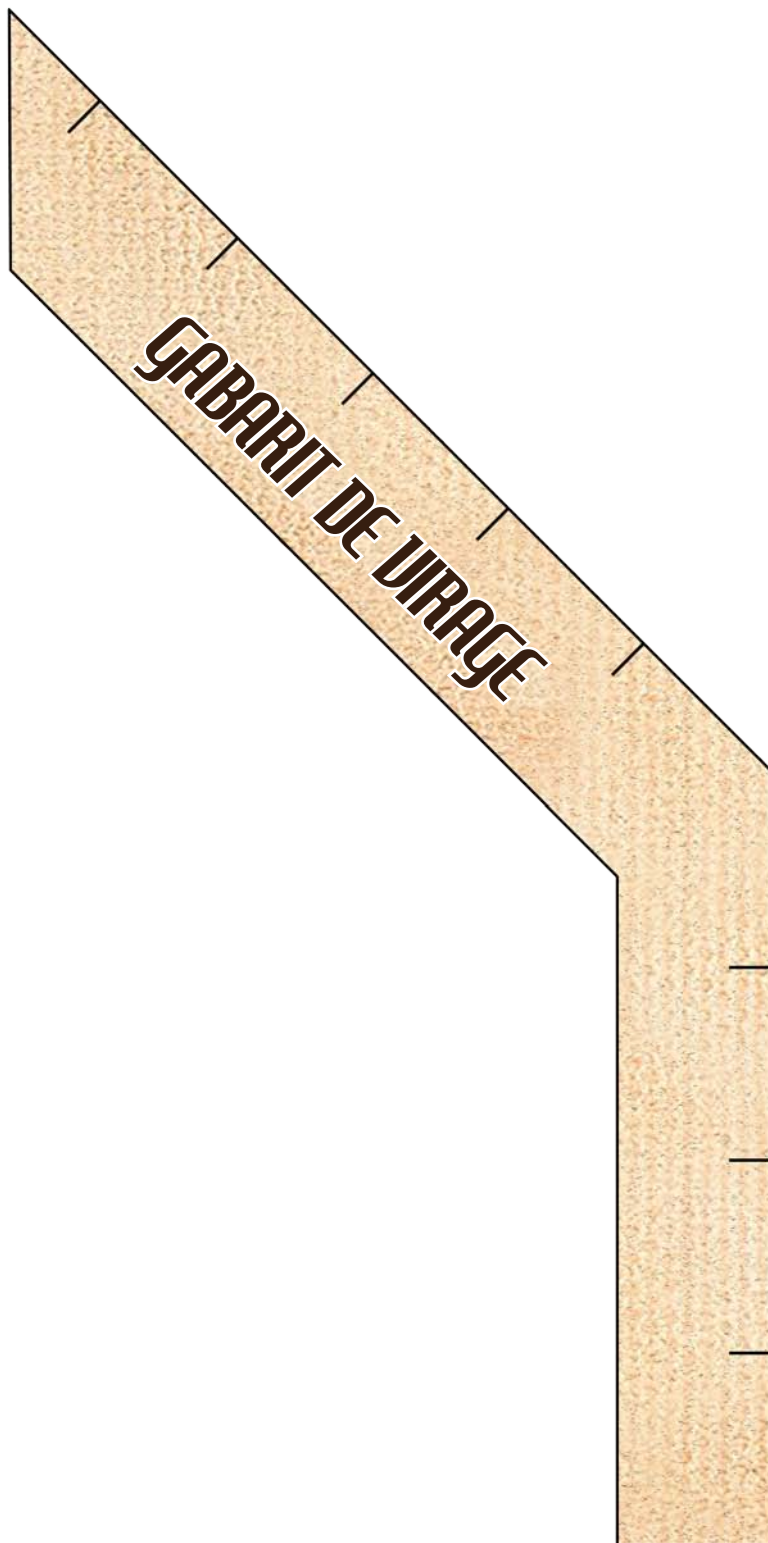
Actions	112	Compétences	39, 72, 168
Alliés	140, 227	Conflits sociaux	169
Alligator	244	Création de personnage	25, 26, 72
Appendices	287	Créer de nouvelles races	37
Aptitudes monstrueuses	238	Créer des mondes	229
Araignée géante	245	Créer un Arcaniste	182
Arcanes	184	Dangers	152
Arcanes (Magie)	184	Dé Joker	106
Arcanes (Miracles)	184	Deadlands	16
Arcanes (Psionique)	184	Décompte	109
Arcanes (Science étrange)	185	Dégâts	114, 177
Arcanes (Super-pouvoirs)	185	Dégâts handicapants	165
Archétypes	29	Dragon	246
Armes à distance	92	Drake	247
Armes à distance et accessoires	86	Durées et distances	171
Armes de contact	90	Échecs critiques catastrophiques	166
Armes lourdes et montées sur véhicules	94	Effets des dégâts	115
Armes spéciales	86, 96	Élémentaires	248
Armures	85, 89	Encombrement	84
Aspects	188	Équilibre	223
Atouts	54	Équipement	82
Atouts & Handicaps	28	Essaim	249
Atouts de background	54	Exemple de combat	133
Atouts de Combat	57	Exemples d'aventures	265
Atouts de commandement	61	Expérience	224
Atouts de Jokers	68	Extras	226
Atouts de pouvoir	62	Faim	154
Atouts étranges	67	Fanatiques	166
Atouts légendaires	68	Fantôme	250
Atouts professionnels	63	Feu	154
Atouts sociaux	66	Feuille de personnage	324
Attaques	113	Froid	155
Aventures emblématiques	230	Gabarit de cône	322
Aventures épiques	165	Gabarit de virage	321
Bestiaire	237, 244	Gabarit moyen	320
Bleus et bosses	153	Garder la cohésion	219
Campagnes à Plot Points	14	Genre	230
Chaleur	153	Gobelin	251
Chat	245	Grand gabarit	323
Chef de clan orque	256	Guérison naturelle	132
Cheval de guerre	246	Guérison	131
Cheval de selle	246	Handicaps	47
Chute	154	Histoire Personnelle	28
Collisions	176	Horreur	221
Combat sans figurines	110	Initiative	109
Combat	108	Interludes	159
Combats de masse	161	Interpréter les jets de dé	225
Combats entre véhicules	177	Irradiation	155

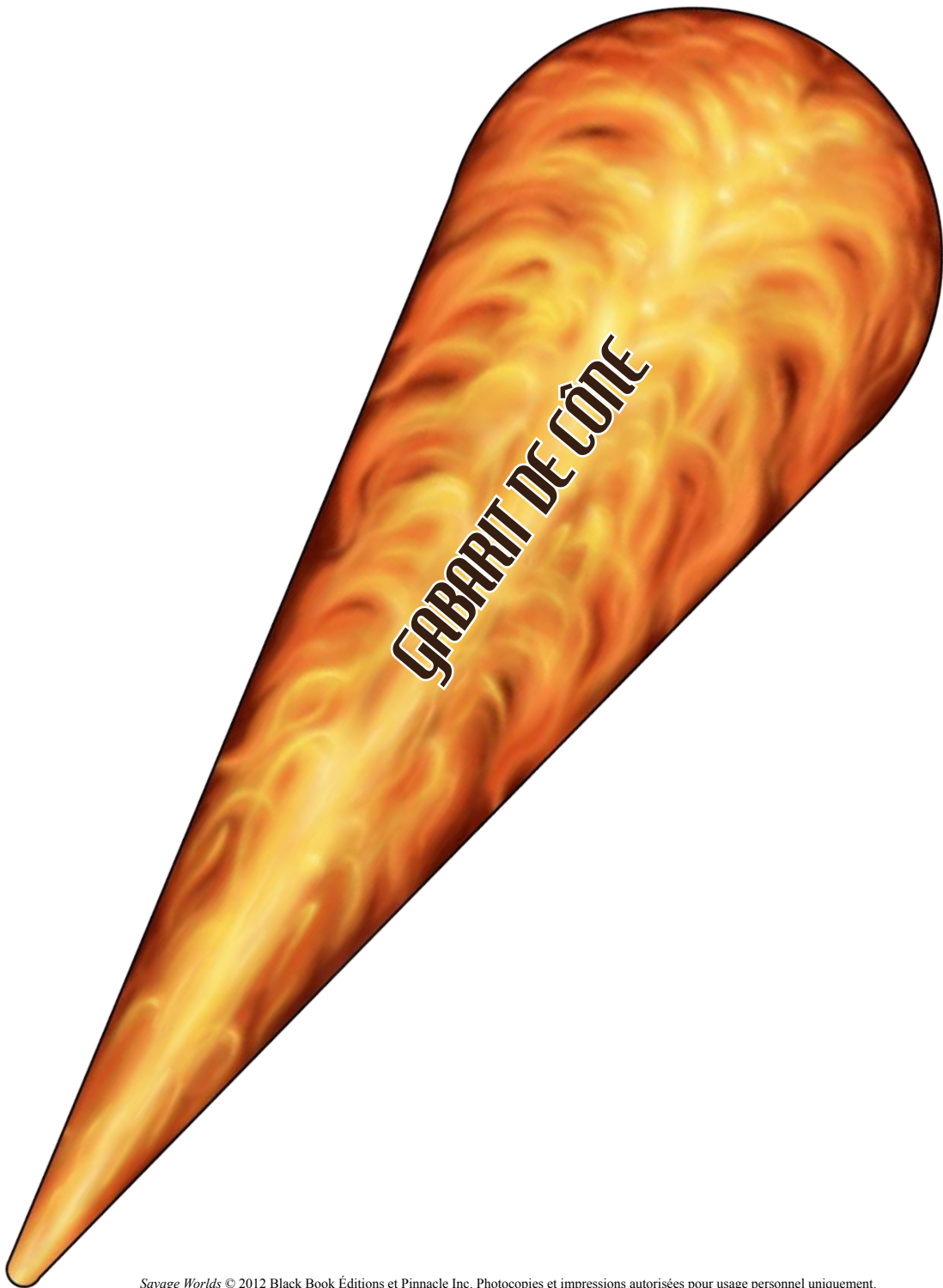
Jetons	106, 224	Règles d'univers	165
Jets d'encaissement	117	Règles de jeu	104
Jets de Trait	105	Règles de situation	137
Jokers	109	Règles de situations de combat	118
Jokers et Extras	104	Règles de véhicules	173
Knight errant	266	Rencontres	172
L'univers	231	Requin, grand blanc	256
La connexion moscovite	282	Requin, mangeur d'hommes	257
La maîtrise du jeu	215, 216	Résumés	72
Langues	167	Résumé des Atouts	75, 305
Le sauvetage de l'USS Kaine	274	Résumé des Handicaps	73
Les feux d'Ascalon	278	Résumé des options de combat	129
Les vrais héros ne meurent jamais	166	Résumé des options de combat	308
Liche	252	Retenir son action	109
Lion	252	Réunir les personnages	218
Liste des Compétences	40	Rippers	22
Loup / Chien	253	Robot	257
Loup géant	253	Rythme	225
Loup-garou	254	Sang et tripes	168
Maladies	155	Sauvagerie !	14
Manœuvres	174	Scènes dramatiques	147
Mener le jeu	222	Serpent venimeux	258
Minotaure	254	Serpent, géant constrictor	258
Mouvement	110, 173	Soif	158
Mule	255	Sommeil	158
Munitions	97	Space 1889 : Red Sands	16
Neiges sanglantes	270	Squelette	258
Nom	229	Suites	132
Note finale	235	Surprise	110
Notes sur les véhicules	96	Table d'interludes	159
Nouveaux Atouts et Handicaps	234	Tables	288
Nouveaux joueurs	223	Taureau	259
Noyade	157	Terreur	150
Objets divers	95	The Savage World of Solomon Kane®	20
Ogre	255	Traits	26
Orque	255	Troll	259
Ours	256	Types de campagnes	219
Pas de Points de pouvoir	167	Un joker, c'est fou !	167
Personnages dans les combats de masse	162	Univers <i>Savage Worlds</i>	14
Personnages légendaires	70	Utiliser ses pouvoirs	183
Petit gabarit	322	Vampire, ancien	259
Poison	157	Vampire, jeune	260
Pour commencer	13	Véhicules aériens	100
Poursuites	143	Véhicules maritimes	101
Pouvoirs	181, 182, 192, 211	Véhicules terrestres	98
Progression	70	Ver géant	261
Quelques notes	85	Voyages	171
Races	26, 33, 233	Weird Wars : Weird War II	18
Rangs	70	Zombie	262

Gabarits : Mode d'emploi

1. **Imprimez** ou **photocopiez** ces deux pages en vérifiant bien que l'impression ou la photocopie s'effectue à 100% (pas de zoom ou autre) pour respecter l'échelle des figurines classiques.
2. **Découpez** chaque Gabarit à l'aide d'une paire de ciseaux. Attention à ne pas vous couper !
3. Et voilà ! Ce n'est pas si compliqué que ça !









GRAND GABARIT



NOM DU PERSONNAGE

Pseudo :

Joueur :

Date de création :



FEUILLE DE PERSONNAGE

DESCRIPTION

Taille :

Poids :

Sexe :

Âge :

Signe particulier :

DGT.

SECONDE

-1

-2

-3

ÉTAT
CRITIQUE

-2

-1

FATIG.

TRAITS

ATTRIBUTS

AGILITÉ d

ÂME d

FORCE d

INTELLECT d

VIGUEUR d

COMPÉTENCES

d

d

d

d

d

d

d

d

d

d

d

d

d

d

d

d

d

CARAC. DÉRIVÉES

BASE

MOD.

ALLURE

CHARISME

PARADE

RÉSISTANCE

TREMPE

POINTS DE POUVOIR

ÉQUIPEMENT

Armures

Zone

Protection

Encombrement :

ARGENT

ATOUTS

Novice

5

10

15

Aguerri

25

30

35

Vétéran

45

50

55

Héroïque

65

70

75

HANDICAPS

ARMES

DÉGÂTS PORTÉE

CDT

MUN.

PA

NOTES

NOTES / POUVOIRS

PP

PORTÉE

DURÉE EFFETS



FICHE D'ALLIÉS :

ATTRIBUTS		CARAC. DÉRIVÉES	HANDICAPS	ATOUTS
AGILITÉ	d	Allure		
ÂME	d	Charisme		
FORCE	d	Parade		
INTELLECT	d	Résistance		
VIGUEUR	d	Trempe		

COMPÉTENCES	ALLIÉS	PERSONNALITÉ	NOTES/ÉQUIPEMENT
	d		
	d		
	d		
	d		
	d		
	d		
	d		
	d		
	d		

ARMES	PORTÉE	DÉGÂTS	CDT	PA	NOTES	MUNITIONS
						Très haut
						Haut
						Bas
						Sans

FICHE DE PJ :

ATTRIBUTS		CARAC. DÉRIVÉES	HANDICAPS	ATOUTS
AGILITÉ	d	Allure		
ÂME	d	Charisme		
FORCE	d	Parade		
INTELLECT	d	Résistance		
VIGUEUR	d	Trempe		

COMPÉTENCES	ARMES	PORTÉE	DÉGÂTS	CDT	PA	NOTES

ACHETEZ **CASUS BELLI** EN VERSION PAPIER OU PDF SUR LA BOUTIQUE EN LIGNE DE BLACK BOOK ÉDITIONS www.black-book-editions.fr

DÉCOUVREZ
NOS COUPS DE
CŒUR JDR DU
MOMENT !

Boutique Black Book
www.black-book-editions.fr/shop_index.php

NOUVELLE BOUTIQUE | JEUX DE RÔLE & GOODIES

BLACK BOOK
La boutique de Black Book Éditions

ACCUEIL **NOUVEAUTÉS** **PROMOS** **PDF** **FORUM**

TOUS LES PACKS PRÉCO BBE
COUPS DE CŒUR BBE
BLACK BOOK ÉDITIONS

- Accessoires
- Dawnforge d20
- Deadlands
- Earthdawn
- Eclipse Phase
- Midnight d20
- Pathfinder JdR
 - Livres de base
 - Campagnes
 - Compagnons du joueur
 - Modules
 - Romans
 - Univers
- Pavillon Noir
- Polaris
- Shadowrun 4
- Shadowrun Vintage
 - Romans
- Romans | À dé couvret
- Romans | Jeux de rôle

JEUX DE RÔLE VO
→ Pathfinder RPG

BLACK BOOK ÉDITIONS

Accueil > Boutique Black Book
FOCUS : COUPS DE CŒUR BBE

Parce que chez BBE on n'est pas fan que des produits BBE, voici une nouvelle page sur notre boutique avec nos **coups de cœur** du moment.

Contrairement à l'idée reçue que les éditeurs ne jouent pas, nous jouons bien évidemment aux jeux que nous publions, mais nous ne sommes pas « corporate » au point d'ignorer les gammes de grande qualité de la conc... de nos confrères éditeurs.

C'est pourquoi vous trouverez désormais sur notre boutique, au gré de notre humeur et de nos soirées de jeux, certains produits « BBE approved ».

On commence par du facile, parce que ce n'est plus la peine de les présenter, et qu'ils reviennent dans des atours des plus alléchants, les gammes LSR et L'Appel de Cthulhu font partie de la culture rôliste aux côtés de Shadowrun ou Donj*. Et avec ces grands anciens, auxquels il a peu de chance de se frotter malgré ses qualités, CthulhuTech, qui allie mythe, magie, enquête, guerre et robots géants... un cocktail étonnant à découvrir d'urgence !

Et parce que certains d'entre vous (tout comme nous) ne peuvent pas attendre certains produits en VF, nous ouvrons aussi **une rubrique sur la VO** indispensable du moment, et c'est la boîte **Pathfinder Beginner Box** qui ouvre le bal !

Voir tous les coups de cœur BBE en cliquant ici !

NOUVEAUTÉS

Beginner Box Pathfinder
34,90€

Pack Préco BBE • PF #34 Kingmaker : Le Prix du sang
(4/6)
18,90€ ~~19,90€~~

PF #33 Kingmaker : Les Disparus de Varnhold (3/6)
18,90€ ~~19,90€~~

Pack Préco BBE • Campagne Pathfinder complète • L'Héritage de feu
139,99€ ~~149,90€~~

Pack Préco BBE • Deadlands Reloaded • Coffret collector
149,90€

Pack Préco BBE • Eclipse Phase • Collector
99,90€

**LIVRAISON EN 48H
PAIEMENT SÉCURISÉ**

| Crédits | Où trouver nos produits ? | Frais de port | Conditions d'utilisation pour les fans | Flux RSS

ACHETEZ DEPUIS CHEZ VOUS TOUS VOS JEUX
DE RÔLE FAVORIS, EN VERSION COLLECTOR, PAPIER OU PDF,
ET PROFITEZ DES **PACK PRÉCO BBE** (PRÉCOMMANDE AVEC PDF OFFERT)

**ABONNEZ-VOUS À CASUS BELLI,
LE MAGAZINE DE RÉFÉRENCE DES JEUX DE RÔLE**



**54 € POUR
6 NUMÉROS
EN VERSION PAPIER
+ PDF
SOIT UNE ÉCONOMIE
DE 30 € PAR AN !**

**ENVOYEZ UN CHÈQUE DE 54 € À L'ORDRE DE
BLACK BOOK ÉDITIONS, AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM
ADRESSE EMAIL ET POSTALE, À L'ADRESSE SUIVANTE**

**Black Book Éditions
14 avenue Gorge de loup, 69009 Lyon
OU ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr**