SAVAGE WORLDS
RÈGLES D'ESSAIS

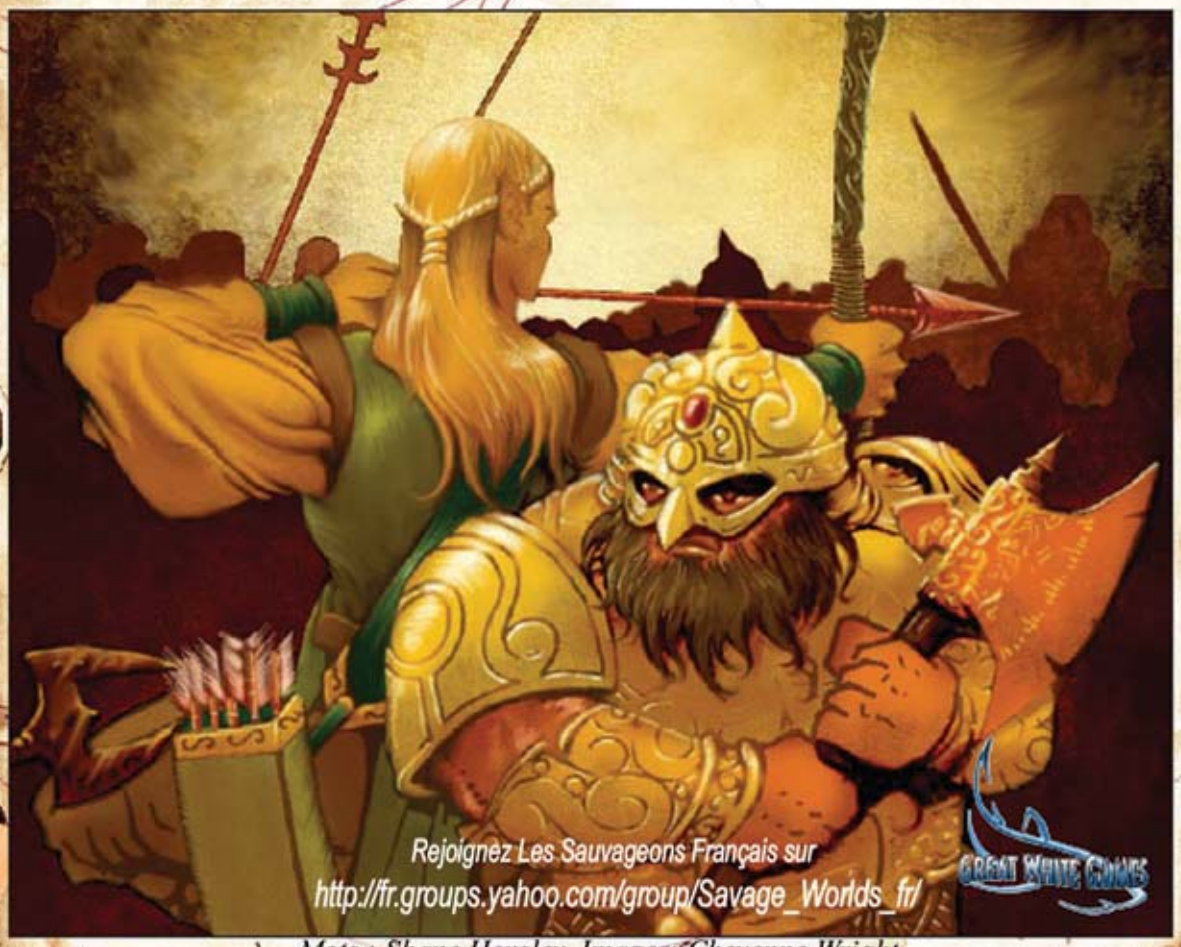
Traduction réalisée par les Sauvageons Français avec l'aimable autorisation de Shane Hensley. Cette version du document "Savage Worlds Test Drive rules 4.0" n'est pas un produit officiel de Great White Games ou faisant l'objet d'une quelconque licence accordée par celle-ci.

ORIGINS AWARD WINNER

CHOIX DU PUBLIC
MEILLEUR JDR
2003!

INCLUSE, LA TOUTE NOUVELLE AVENTURE :

LA BETE!



Mots : Shane Hensley. Images: Cheyenne Wright

Ce livret electronique ne peut être reproduit que pour un usage personnel. Il ne peut-être redistribué et n'est disponible que sur www.greatwhitegames.com

Salut petit ! Bienvenue dans les règles d'essai gratuites du jeu vainqueur des Origins Awards : Savage Worlds ! Mon nom est Smilin' Jack, hôte de l'ignoble.

Si t'as été assez malin pour récupérer ces règles, tu dois l'être assez pour les comprendre. Jack aime l'action furieuse et rapide, alors t'arrête pas en si bon chemin. Vous autres les héros, avez des monstres à massacrer et des trésors à découvrir. Vous autres, les Maîtres de Jeu, avez des pièges à poser et des complots à ourdir.

Et n'oublie pas, si t'aimes ce que tu vois là, va faire un tour à ta boutique préférée et récupère le bouquin de règles de Savage Worlds.

Dis-leur que tu viens de la part de Smilin' Jack!

Devenez Sauvages !

Bienvenue dans les règles d'essai de *Savage Worlds* (version française des *Savage Worlds*: Test Drive RulesTM), une version épurée du nouveau système de jeu super-simple de Great White Games, à la fois pour le jeu de rôle et les figurines ! Vous trouverez ici tout ce dont vous avez besoin pour vous faire une idée sur le jeu et voir si ça vous plait – et ce pour zéro sesterce !

Si c'est le cas, vous trouverez le livre de règles de *Savage Worlds* dans votre magasin préféré. Les règles complètes incluent des tonnes de détails supplémentaires, comme la création de personnages avec leurs incroyables Atouts, des règles pour les véhicules, les poursuites, les combats en plein ciel, les combats de masse, les sorts, les pouvoirs psioniques, les gadgets et les super pouvoirs. Vous trouverez également un guide complet pour créer n'importe quel univers, y compris la création de nouvelles races, de nouveaux Atouts, Handicaps, monstres et plus encore ! Convertir vos univers favoris devient un jeu d'enfant, alors si vous aimez notre système vous pourrez ressortir tous ces vieux scénarios qui prennent la poussière depuis des lustres sur vos étagères – pour y jouer dans le style *Savage Worlds* !

Les regles

Les règles de *Savage Worlds* ne sauraient être plus simples.

Chaque personnage ou créature a deux types de Traits – les Attributs et les Compétences. Chaque Trait a un score allant de d4 à d12, d6 étant la moyenne. Quand vous voulez faire quelque chose, le MJ vous dit quel Trait vous devez utiliser, et vous lancez le dé correspondant. Si le résultat est de 4 ou mieux, plus ou moins les modificateurs, alors l'action est réussie.

Simple, non ?

Super-Trait : certaines créatures spéciales ont des Traits supérieurs à d12, comme d12+3. Cela signifie qu'il faut lancer un d12, puis ajouter 3.

Compétence par défaut : Si un personnage ne dispose pas de la compétence nécessaire à une action, il tire 1d4 et enlève 2 au total. Certaines compétences ne peuvent pas être utilisées par défaut, comme lancer un sort ou procéder à une intervention chirurgicale à cerveau ouvert.

Atouts

Les personnages disposent également d'Atouts : des capacités spéciales qui permettent d'aller au-delà des règles ou d'accomplir d'incroyables cascades. Vous trouverez un résumé des Atouts les plus communs dans ce guide, et des tonnes de plus dans le livre de règles de *Savage Worlds*.

As

Les jets de Traits et de dégâts dans *Savage Worlds* sont dits "ouverts". Cela signifie que lorsque vous tirez le maximum du 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 continuez à additionner les résultats tant que vous obtenez des As !

Jets opposes

Parfois, les jets se font " en opposition " contre un adversaire. Par exemple, si deux personnages luttent pour s'arracher un artefact ancien, ils font chacun un jet de Force. Quand ce genre de cas se présente, le personnage agissant fait son jet en premier, suivi par l'adversaire qui lui résiste. Le plus haut l'emporte.

Le vainqueur doit toutefois avoir au moins obtenu un succès sur son action (4 ou plus), faute de quoi les deux adversaires restent dans la même situation.

Degres de Reussite

Parfois, il est important de savoir à quel point une action est réussie. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la difficulté de base, on obtient un " Degré ". Si votre héros a besoin d'un 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 11, il touche avec un Degré.

Les Jokers

Votre héros (un personnage joueur) et certains grands méchants et monstres sont dénommés « Jokers «. Ces personnages ont de meilleures chances que les autres de réussir ce qu'ils entreprennent, sont un peu plus résistants et généralement plus détaillés que ne le sont de simples gardes, sbires ou laquais (les « Extras «). Les Jokers sont indiqués comme cela par la bobine de Smilin' Jack :

Buck Savage

Le de joker

Lors d'un jet de Trait, quel qu'il soit, les Jokers lancent un d6 supplémentaire et prennent le meilleur des deux jets entre le jet de Trait et de le Dé Joker. Les As et tout modificateur s'appliquent aussi au Dé Joker.

Un dé joker par action : quand un Joker tire plusieurs dés au cours d'une même action, comme lors d'un tir automatique, il ne tire qu'un seul Dé Joker. Un tireur qui tire 3 balles par exemple, lance 3 fois son dé de tir, et une seule fois son Dé Joker - qui peut alors se substituer à l'un des jet de tir, s'il est supérieur.

Exemple : *Un héros avec d8 en Force fait un jet. Il lance donc un d8 et son Dé Joker, un d6, et obtient respectivement 8 et 6 - c'est un As sur chacun des dés ! Il lance à nouveau les deux dés, et obtient 4 et 3. Le d8 totalise donc 8+4=12, alors que le Dé Joker totalise 6+3=9. Le d8 a obtenu le meilleur score final, dans ce cas, le total est 12.*

Les Bennies

Savage Worlds offre aux joueurs et MJs un peu de contrôle sur les caprices du destin. Chaque joueur commence ainsi une session de jeu avec trois Bennies, matérialisés par des jetons ou des pions quelconques, qui représentent un peu de la chance des héros ou le destin.

Vous pouvez utiliser ces Bennies pour retirer tout jet de Trait. Vous pouvez même le faire plusieurs fois si ça vous chante, jusqu'à obtenir le résultat souhaité ou jusqu'à n'avoir plus de Bennies. Vous gardez toujours le meilleur des jets – utiliser un Bennies ne devrait jamais faire tourner une action en désastre. Si votre premier jet était un 5, et que le Bennies vous donne un 4, vous conservez le 5.

Les Bennies ne peuvent pas être utilisés pour les jets de dégâts, les jets sur des tables et tout jet autre qu'un jet de Trait (mais consultez le paragraphe Jet d'encaissement ci-après). Les Bennies ne sont pas conservés d'une session sur l'autre - utilisez-les ou dites-leur au revoir.

Les Bennies du MJ

Les MJ ont aussi des Bennies pour leurs méchants. Au début de chaque session de jeu, le MJ récupère un Bennies pour chaque joueur qui compose le groupe.

Il prend aussi 2 Bennies par Joker qu'il contrôle. Ceux-ci peuvent s'en servir pour sauver leurs sales peaux plutôt que de puiser dans les Bennies du MJ. Et non, ils ne peuvent pas les prêter à leurs sbires.

Comme pour les héros, ces Bennies ne sont pas conservés d'une session sur l'autre.

Le coeur des jeux de rôle réside dans la possibilité de créer ses propres personnages. *Savage Worlds* est l'un des meilleurs à ce jeu là ! Même si la création de personnage est incroyablement simple et rapide, elle offre quand même tous les petits détails croustillants qui font que votre héros sort du lot !

Voici les Mécanismes de base, et vous trouverez en outre une feuille de personnage vierge à la page suivante.

1) Race

Vous pouvez choisir pour votre personnage n'importe quelle race disponible dans votre univers. Certaines races vivent plus longtemps, d'autres sont aquatiques, et certaines peuvent même voler ! Le livre de règle de *Savage Worlds* présente une dizaine de races classiques, et nos Univers Sauvages contiennent des règles complètes et autres informations de background pour toute nouvelle race apparaissant dans ces mondes.

• Les personnages humains commencent vec un Atout gratuit de leur choix.

2) Traits

• Votre héros débute avec un d4 dans chaque Attribut, et dispose de 5 points pour les augmenter. Augmenter un attribut d'un type de dé coûte 1 point.

• Vous disposez également de 15 points pour acheter vos Compétences. Une liste de compétences apparait à droite. Notez que les compétences à *Savage Worlds* sont très larges. Inutile de prendre une compétence pour combattre à l'épée, une autre pour la dague et une autre pour la hache - Combat couvre toutes ces armes. Rappelez-vous, c'est un jeu *Fast ! Furious ! Fun !*

• Augmenter une Compétence d'un dé vous coûte 1 point si elle n'est pas supérieure à l'Attribut qui lui est associé. Dans le cas contraire, l'augmentation coûte 2 points.

• Le Charisme est égal au total des bonus et pénalités donnés par les Atouts et les Handicaps.

• L'Allure est de 6".

• La Parade est égale à 2 + ½ Combat.

• La Résistance est égale à 2 + ½ Vigueur. De plus on ajoute à cette valeur le bonus de l'armure portée sur le torse pour des raisons de fluidité, mais souvenez vous que cette armure pourrait ne pas vous protéger si vous étiez touché à d'autres parties de votre anatomie.

3) Atouts & Handicaps

• Vous pouvez obtenir des points supplémentaires en choisissant jusqu'à un Handicap Majeur et deux Handicaps Mineurs. Vous trouverez un résumé de tous les Atouts et Handicaps classiques en page 10.

Pour 2 points vous pouvez :

• Augmenter un Attribut d'un dé.

• Choisir un Atout.

Pour 1 point vous pouvez :

• Augmenter une Compétence d'un dé.

• Doubler vos fonds de départ.

4) Equipement

• Vous commencez avec $500 à moins que votre univers ne dise le contraire. Une courte liste d'équipement, et quelques informations sur son utilisation, apparait en page 5.

Liste de competences

Compétence	Attribut associé
Combat	Agilité
Conduite	Agilité
Connaissances	Intellect
Connaissance de la rue	Intellect
Crochetage	Agilité
Discrétion	Agilité
Equitation	Agilité
Escalade	Force
Intimidation	Âme
Investigation	Intellect
Jeu	Intellect
Lancer	Agilité
Natation	Agilité
Navigation	Agilité
Perception	Intellect
Persuasion	Âme
Pilotage	Agilité
Pistage	Intellect
Réparation	Intellect
Sarcasmes	Intellect
Soins	Intellect
Survie	Intellect
Tir	Agilité
Tripes	Âme

SAVAGE WORLDS

FAST! FURIOUS! FUN!

NOM

AGE | XP: | RANG

ATTRIBUTS

- AGILITE — 4 6 8 10 12
- INTELLECT — 4 6 8 10 12
- AME — 4 6 8 10 12
- FORCE — 4 6 8 10 12
- VIGUEUR — 4 6 8 10 12

STATS DERIVES

BASE		MOD
	ALLURE	
	PARADE (2+MOITIE COMBAT)	
	RESISTANCE (2+MOITIE VIGUEUR)	
	CHARISME	

HANDICAPS

ATOUTS

COMPETENCES

4 6 8 10 12 _____

EQUIPEMENT

ARTICLE — POIDS

MONNAIE

POIDS TRANSPORTE

POIDS LIMITE

MALUS ENCOMBREMENT

PROTECTION	ZONE PROTEGEE	POINTS	POIDS
	TE-B-J-TO		
	TE-B-J-TO		
	TE-B-J-TO		
	TE-B-J-TO		

ASPECTS (POUVOIR)	COUT	PORTEE	DEGATS/EFFETS	DUREE

ARME	PORTEE	CDT	DEGATS	POIDS

NOTES:

NOTES:

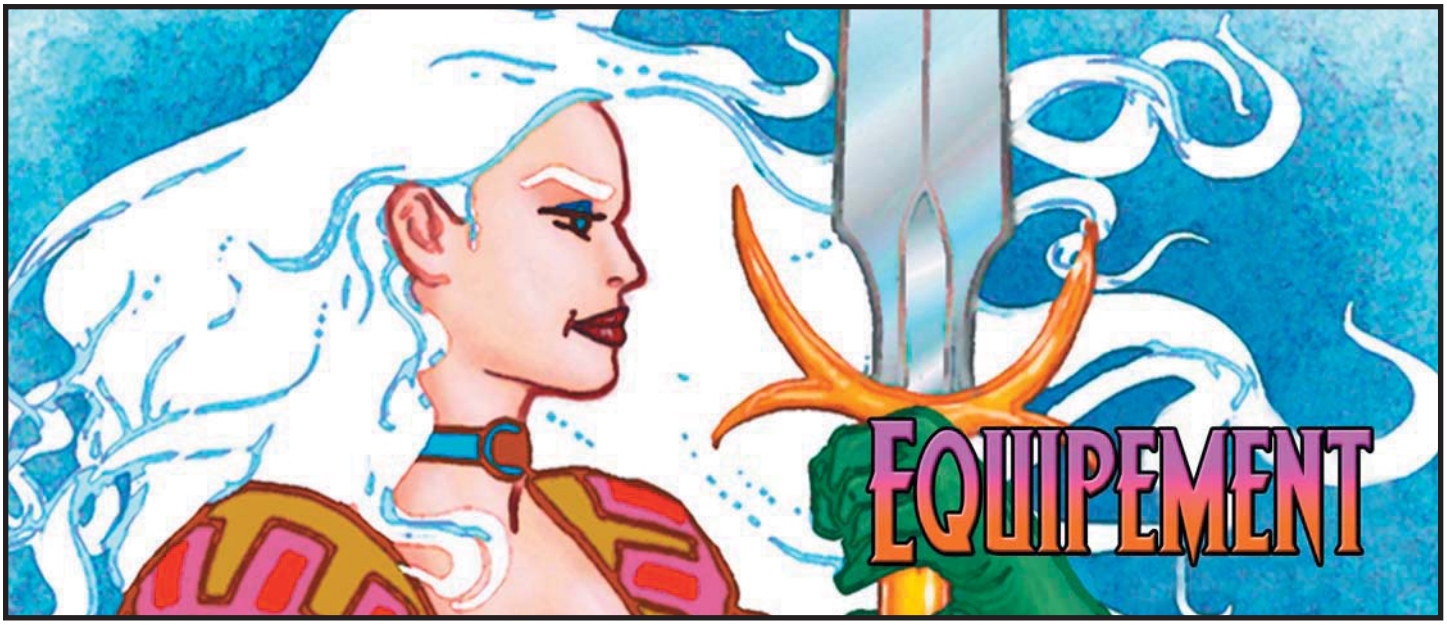
BLESSURES! -1 -2 -3 INC!

FATIGUE! -2 -1

BLESSURES PERMANENTES

5 10 15 20 25

FICHE CREE PAR CHEYENNE WRIGHT TRADUITE PAR NEVADA JIM (JEANDORSON@HOTMAIL.COM)



Armes de contact

Type	Dégâts	Poids	Notes
Dague	For+1	1	
Epée longue	For+3	5	
Epée à deux mains	For+4	10	Parade -1; 2 mains
Hache	For+2	2	
Grande hache	For+4	15	PA 1; Parade -1; 2 mains
Marteau de guerre	For+2	8	PA 1 contre armure de plates
Grande masse	For+3	20	PA 2 contre armure de plates; Parade -1; 2 mains
Epieu	For+2	5	Parade +1; Allonge de 1; 2 mains

Voici une petite sélection pour commencer. Le livre de règles contient des listes complètes, y compris des armes spéciales et des véhicules !

Armes a Distance

Type	Portée	Dégâts	FdT	Munitions	Poids	Tirs	Notes
Arc	12/24/48	2d6	1	Flèche	3	—	
Colt 1911	12/24/48	2d6	1	.45	4	7	PA 1
Uzi 9mm	12/24/48	2d6-1	3	9mm	9	32	PA 1
Fusil à pompe	12/24/48	1-3d6	1	12g	8	6	
Winchester '76	24/48/96	2d8	1	.45-47	10	15	PA 2
M-16	24/48/96	2d8	3	.223	8	20 or 30	PA 2
Ak47	24/48/96	2d8+1	3	7.62	10	30	PA 2
M60	30/60/120	2d8+1	3	7.62	33	250	PA 2; Tir au jugé

Armures

Type	Protection	Poids	Notes
Kevlar	+2/4	8	Recouvre le torse; +4 contre les balles
Armure de cuir	+1	15	Haubert et jambières
Cotte de mailles	+2	25	Haubert
Armure de plates	+3	25	Haubert, jambières et brassières

Notes

Parade : l'arme n'est pas maniable et enlève 1 au score de Parade de celui qui l'utilise.

PA (Perce Armure) : l'arme permet d'ignorer autant de points d'armure qu'indiqué

Fusil à pompe : +2 aux jets de Tir. Les dégâts dépendent de la portée : Courte 3d6, Moyenne 2d6, Longue 1d6.

Portée : La liste est en pouces (2,5cm). Chaque pouce équivaut à 2 mètres sur le terrain.

Allonge : Un personnage peut attaquer des adversaires se trouvant à autant de pouces de distance. Cela peut être particulièrement important contre des adversaires à cheval.

Tir au jugé : Un personnage qui se déplace avec cette arme horrible et pesante le même round où il tire subit un malus de -2 à son jet de tir.

Tirs automatiques

Un personnage peut faire par round autant d'attaques à distance que la Fréquence de Tir (FdT) de son arme. La plupart des mitrailleuses, par exemple, permettent 3 tirs. Chaque tir se fait à -2. Le joueur répartit les tirs comme il le souhaite, mais ils doivent être simultanés. L'utilisateur d'une Uzi ne pourrait pas, par exemple, tirer une fois, courir, puis tirer ses deux dernières balles. Chaque dé tiré en mode automatique correspond à autant de balles que la FdT de l'arme. Une Uzi, par exemple, tirant trois fois en un round, utiliserait 9 balles.

Combat

Initiative

L'action dans *Savage Worlds* est rapide et furieuse. 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 pour déterminer l'ordre d'initiative. Distribuez les cartes de la façon suivante :

• Chaque Joker reçoit une carte.

• Chaque type de personnages du MJ (tous les zombies, tous les loups, etc.) reçoit une carte.

• Chaque joueur reçoit également une carte pour l'ensemble de ses alliés. Par exemple, un joueur contrôlant trois guerriers et un apprenti mage les ferait agir à la même carte d'initiative.

Le MJ procède ensuite au décompte, de As à 2. Chaque groupe résout ses actions lorsque sa carte est appelée. Les égalités entre cartes de la même valeur sont résolues dans l'ordre des couleurs : pique, coeur, carreau et trèfle.

Joker, c'est Fouuuuu !

Que se passe-t-il quand vous tirez un Joker ? Eh bien c'est la fête ! Pendant ce round, tous vos jets de Traits et de dégâts se font avec un bonus de +2. De plus, vous pouvez agir en premier dans le round de combat et peut choisir d'interrompre n'importe quelle action (voir le paragraphe *Retenir son action* situé ci-dessous).

Remélangez le paquet de cartes dès qu'un joker est tiré.

Retenir son action

Un héros peut choisir de ne pas agir tout de suite, on dit alors qu'il retient son action. 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 retenant son action souhaite interrompre l'action d'un autre personnage, chacun des deux adversaires fait un jet opposé d'Agilité. Celui dont le score est le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les actions sont simultanées.

Mouvement

Les personnages joueurs ont une "Allure" de 6. C'est le nombre de pouces (2,5cm) qu'ils peuvent parcourir sur le table de jeu lors d'une action de combat.

Les personnages peuvent aussi choisir de courir, ce qui augmente leur déplacement de 1d6 pouces, mais tous leurs jets de Traits du round subissent un malus de -2.

Attaques de melee

En mêlée, un personnage peut porter une attaque par round. La Difficulté du jet est égale au score de Parade de l'adversaire (2 + la moitié de sa compétence Combat)

Rompre la mêlée : Un personnage qui souhaite rompre la mêlée subit une attaque gratuite de la part de chacun de ses adversaires alors au contact (mais une seule – pas d'attaque supplémentaire pour Frénésie ou par un combattant avec deux armes).

Attaques a distance

La compétence Tir couvre toutes les armes à distance, du pistolet au lance roquettes. Dans la table des armes, chaque arme à feu a un ensemble de chiffres dans la colonne "Portée". Ce sont ses portées Courte, Moyenne et Longue. Pour toucher une cible à courte portée, la difficulté est normale. A moyenne portée, on applique un malus de -2, et à portée longue -4.

Notez que chaque pouce (2,5cm) sur la table correspond à 2 mètres dans le monde réel. Par exemple, une cible à 25 pouces se trouve en fait à 50 mètres de l'attaquant. Au fait, les portées des armes sont faites pour être utilisées sur une table avec des figurines. Les portées réelles se trouvent dans le livre de règles.

Couvert : Enlevez 2 au tir si la cible bénéficie d'une couverture mineure (à demi couverte ou cachée dans des broussailles), et -4 si elle bénéficie d'une couverture conséquente (deux tiers de couvert). Vous trouverez des modificateurs supplémentaires dans les règles complètes.

Degats

Une attaque réussie entraîne un jet de dégâts. Les armes à distance font des dégâts fixes. Les armes lancées ou de corps à corps infligent des dégâts égaux à la Force de l'attaquant augmentés d'un bonus dépendant de l'arme (par exemple, les dégâts d'une épée large sont Force + 3).

Notez que les jets de dégâts d'une attaque de mélée sont des jets de Force, le Dé Joker s'applique donc normalement et il est possible d'utiliser des Bennies. Les dégâts des armes à distances ne sont pas des jets de Traits : on ne peut pas utiliser de Bennies pour les relancer. Après une attaque réussie, vos dégâts sont comparés à la Résistance de l'adversaire (2 + la moitié de sa Vigueur + son armure). Si le jet de dégâts lui est inférieur, l'attaque porte mais n'a pas d'effets significatifs en termes de jeu. Si le jet de dégâts lui est égal ou supérieur, l'adversaire est "Secoué" (voir ci-dessous). Placez un marqueur ou un jeton à coté de la figurine, ou placez-la sur le dos.

Chaque Degré sur le jet de dégâts signifie que la victime reçoit une blessure. Les Extras sont retirés de la table – ils sont trop méchamment blessés pour continuer le combat. Il est même possible qu'ils en meurent (un simple jet de Vigueur après le combat permet de le dire : un échec et c'est la mort).

Degats supplementaires

Les attaques bien placées ont plus de chances de toucher des organes vitaux et donc de causer plus de dégâts. Si vous obtenez un Degré sur le jet d'attaque, vous ajoutez 1d6 aux dégats ! (les dégats supplémentaires peuvent aussi occasionner des As)

Secoue

Un personnage est Secoué quand il subit un choc, qu'il est distrait ou temporairement hors d'état de nuire (si vous êtes habitués aux jeux qui utilisent des "points de vie", voyez Secoué comme la perte de quelques PV – Il n'y a pas d'effet réel mais le personnage est progressivement affaibli – Le MJ n'a simplement pas à comptabiliser tous ces petits dégâts !). Plusieurs phénomènes, comme la peur ou les épreuves de volonté, peuvent provoquer cet état, le principal étant bien sur les dégâts physiques.

Etre Secoué entraîne un certain nombre de désavantages. Les personnages Secoués ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur Allure, et ne peuvent accomplir aucune action, y compris courir).

Si un personnage déjà Secoué est de nouveau Secoué à cause d'une attaque causant des dégâts (et non à la suite d'une épreuve de volonté, de peur, ou autre cause), il prend une autre blessure à la place.

Enfin, un personnage Secoué tente de reprendre ses esprits au début de chacune de ces actions en faisant un jet d'Ame. Un échec signifie qu'il reste Secoué (mais peut néanmoins se déplacer de la moitié de son Allure comme indiqué plus haut). En cas de Succès, le personnage retrouve son état normal mais ne peut agir durant le round. Avec un Degré, le personnage retrouve instanément son état normal et peut agir immédiatement.

Jokers et blessures

Les Jokers peuvent subir plusieurs blessures, et chaque Degré sur les dégâts inflige une blessure supplémentaire. Un héros devient Secoué dès qu'il prend une blessure, et subit un malus de -1 sur tous ses jets de Traits qui suivent. Par exemple, un héros ayant subi deux blessures subit un malus de -2 sur tous ses jets de Traits.

Les héros peuvent encaisser 3 blessures avant d'être en réel danger de mort. Dans cette version d'essai des règles, un héros dans une telle situation est considéré comme hors de combat et doit réussir un jet de Vigueur à -2 ou mourir (dans les règles complètes, il doit tirer sur la table des KO à la place).

Le jet d'encaissement

Un personnage peut utiliser un Bennies pour éliminer automatiquement l'état Secoué. Si le Bennies est utilisé immédiatement après avoir subi une ou plusieurs blessures d'une même attaque, il peut également tenter un jet de Vigueur. Un succès, ainsi que chaque Degré, réduit le nombre de blessures subies de 1. S'il reste des blessures au personnage après ce jet d'encaissement, celui-ci est toujours Secoué.

Un personnage ne peut tenter d'encaisser qu'une fois par attaque. Si un jet élimine 3 blessures sur 5, par exemple, il n'est pas possible de faire un second jet d'encaissement pour éliminer les deux blessures restantes. Le héros *pourrait* toutefois utiliser un second Bennies pour relancer le dé de Vigueur. Cela veut également dire que si un personnage est touché plusieurs fois dans un round sur la même carte d'action, il devra dépenser ses Bennies et tenter le jet d'encaissement après chaque résultat de dégâts, et avant que le suivant ne soit résolu.

Progression des personnages

A la fin d'une session de jeu (en général entre 4 et 6 heures de jeu), le MJ attribue entre 1 et 5 Points d'Expérience (XP) à chaque membre du groupe.

Le nombre de XP d'un personnage détermine son "Rang", comme indiqué ci-dessous. Le Rang sert à mesurer la puissance du personnage et à déterminer s'il peut prendre certains Atouts ou Pouvoirs. On appelle cela une progression.

XP	Rang
1-19	Novice
20-39	Aguerri
40-59	Vétéran
60-79	Héroïque
80+	Légendaire

Progresser

Tous les 5XP, le personnage a droit à une progression, qui lui permet de choisir l'une des options suivantes :

- Prendre 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. L'Attribut ne peut plus être augmenté jusqu'à ce que le personnage atteigne un nouveau Rang (vous ne pouvez choisir cette option qu'UNE SEULE FOIS par Rang).

File pas des rangs à tes extras, Hombre. Evite le travail, et donne leur juste des Atouts, des Handicaps et les capacités que tu penses qu'ils devraient avoir, plutôt que de les construire comme tes joueurs le font pour leurs personnages.

Et rappelle-toi, nous avons fait ce jeu pour qu'il soit facile à mener. Le compliquer en collant trop aux mécanismes et aux formules destinée aux joueurs ne fait que t'ajouter du travail inutile.

Les pouvoirs

La plupart des jeux de rôles incluent de la “magie” sous une forme ou une autre. Qu’il s’agisse de connaissances occultes partagées 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, ces règles permettent de les gérer avec un seul ensemble de règles.

Par commodité, nous appellons 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 donnerez (voir ci-après). Ainsi, vous pouvez créer des magiciens, des super héros ou même des créatures magiques avec toujours le même ensemble de Pouvoirs faciles à retenir.

Chaque pouvoir a une «compétence d’arcane» associée – Foi, Psioniques, Magie ou Science Etrange par exemple.

Points de pouvoir

Les personnages dotés de Pouvoirs les utilisent en consommant des Points de Pouvoir. Un héros regagne 1 point de pouvoir par heure.

Utiliser un Pouvoir

Pour utiliser un Pouvoir, le joueur déclare simplement le Pouvoir visé, dépense le nombre de Points de Pouvoir approprié et fait un jet de la compétence associée.

Si le jet est raté, il n’y a aucun effet et les Points de Pouvoir sont perdus. Si le jet est réussi, le Pouvoir fonctionne comme indiqué dans sa description pour le nombre de rounds indiqué en Durée, et certains peuvent être maintenus plus longtemps au prix de Points de Pouvoir supplémentaires.

Certains pouvoirs ont des effets variables, en fonction du nombre de Points de Pouvoir dépensés. Comme expliqué ci-dessus, le joueur doit toujours dépenser les Points de Pouvoir avant de faire le jet de compétence d’arcane afin de savoir s’il réussit son action.

Quelques exemples de pouvoirs

Voici quelques exemples de Pouvoirs afin de vous permettre de comprendre comment le tout fonctionne. Le livre de règle de *Savage Worlds* contient des dizaines de pouvoirs facilement adaptables à n’importe quel univers.

Armure

Rang : Novice
PP : 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. Un Degré donne 4 poins d’Armure.

Deflexion

Rang : Novice
PP : 2
Portée : Toucher
Durée : 3 (1/round)
Aspects : bouclier mystique, vents tourbillonants, serviteur fantôme interceptant les missiles.

Les pouvoirs de *Déflexion* 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 mélée 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. Un Degré augmente ce malus à -4. Ce pouvoir fonctionne comme *Armure* contre les armes à aire d’effet.

Eclair

Rang : Novice
PP : 1-6
Portée : 12/24/48
Durée : Instantané
Aspects : Feu, glace, éclair, obscurité, projectiles colorés, nuée d’insectes.

Eclair 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 *Eclair* sont de 2d6.

Eclairs supplémentaires : Le personnage peut lancer jusqu’à 3

Eclairs au prix d'1 PP supplémentaire par Eclair. Décidez du nombre d'Eclairs fait avant de lancer le dé. Les Eclairs peuvent être répartis sur des cibles différentes au choix du lanceur.

Dégâts additionnels : Le personnage peut également porter les dégâts d'un Eclair à 3d6 en doublant le nombre de PP par Eclair. Cela peut s'appliquer aux Eclairs supplémentaires, donc lancer 3 Eclairs de 3d6 points de dégâts chacun coûte 6 PP.

Explosion

Rang : Aguerri
PP : 2-6
Portée : 12/24/48
Durée : Instantané
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 un cercle de 4 pouces de diamètre. Si le jet est raté, l'*Explosion* est déviée de 1d10 pouces, multipliés par un multiplicateur de portée (1 pour Courte, 2 pour Moyenne et 3 pour Longue).

Tous ceux pris dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts. Contrairement aux autres attaques, les Degrés n'ajoutent pas de dégâts supplémentaires aux attaques à aire d'effet.

Effets additionnels : Pour le double de PP, *Explosion* fait 3d6 points de dégâts ou affecte une aire d'effet de 6 pouces de diamètre. Pour le triple de points, *Explosion* fait les deux.

Frappe !

Rang : Novice
PP : 2
Portée : Toucher
Durée : 3 (1/round)
Aspects : aura colorée, runes, signes cabalistiques, aura d'énergie, des épines apparaissent sur la lame.

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 charge «complète» de munitions (le MJ peut avoir a déterminer le nombre exact de munitions affectées pour les armes spéciales). Tant que le sort fait effet, les dégats de l'arme sont augmentés de +2, et de +4 avec un Degré.

Guerison

Rang : Novice
PP : 3
Portée : Toucher
Durée : Permanent
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 en or», car 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 un Degré. Le jet de dé souffre d'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 de la Compétence d'Arcane appropriée 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'évènement déclencheur.

FAQ

Savage Worlds existe maintenant depuis assez longtemps pour que nous ayons vu certaines questions récurrentes. En voici les réponses !

Q : A cause des As, on dirait qu'il est mieux d'avoir un d6 qu'un d8. Pourquoi est-ce que je voudrais alors augmenter mes compétences ?

R : Ce n'est pas plus avantageux. Prenez en compte la difficulté standard de 4. Un d6 a 50% de chances de succès. Un d8 a 62% de chances de succès. Vous avez en effet plus de chance de faire un As sur le plus petit dé -un d4- mais vous réussirez toujours plus souvent (et mieux) avec des dés plus importants.

Q : Est-ce je peux dépenser un Bennies sur les dégâts ?

R : Oui et non. Vous pouvez dépenser des Bennies sur les jets de Traits. Les dégâts d'un pistolet (2d6) ne sont pas un jet de Trait. Les dégâts d'une épée (For+3) sont un jet de Trait, vous pouvez donc dépenser un Bennies dans ce cas. Voilà à quoi ça peut ressembler. Disons que vous avez d8 en Force. Vous jetez votre d8 et votre Dé Joker (d6), et obtenez respectivement un 5 et un 4. Vous prenez le plus haut (5), ajoutez 3, pour un total de 8. Si vous voulez dépenser un Bennies, vous jetez les deux dés une nouvelle fois et repartez à zéro (mais vous ne pouvez obtenir moins de 5 puisque c'est votre meilleur jet pour l'instant).

Q : Mes joueurs n'aiment pas que cela prenne un temps fou pour vaincre les grosses créatures avec une Résistance élevée.

R : Notre objectif est d'avoir les méchants debout, un genou à terre, ou sortis de la table. Ces coups portés qui ne dépassent pas la Résistance sont comme ceux qui entraînent la perte de quelques "points de vie" dans d'autres jeux. Simplement, nous ne les comptons pas tous pour simplifier le travail du MJ, et ce qui nous intéresse, c'est quand quelqu'un assène un coup vraiment méchant qui fait tomber le Grand Vilain. Décrivez simplement ces coups moins puissants comme des égratignures, coupures ou même comme de vraies blessures qui n'entraînent simplement pas de vrai traumatisme physique.

ET - si vous utilisez les manœuvres disponibles dans le livre de règles, même ces gros balaises peuvent tomber assez vite.

Q : Ce jeu est génial ! Comment se fait-il que je ne puisse le trouver dans ma boutique de jeu du coin ?

R : Le marché du jeu de rôle est extrêmement saturé, et même de bons jeux avec un public assidu -comme *Savage Worlds*-, ne trouvent simplement plus de place sur les rayonnages. Nous travaillons donc avec les boutiques qui veulent bien travailler avec nous, mais sommes heureux de répondre aux commandes par correspondance des joueurs si les boutiques n'arrivent pas à trouver de la place pour nous.

Bon, vous avez peut-être jeté un coup d'oeil à des personnages de *Savage Worlds* et avez pensé "*Hmm. Ces deux gars ont d8 en Combat. Qu'est-ce qui les rend différents ?*" C'est là que les Atouts et les Handicaps interviennent. Ces dons et défauts d'importance première sont ce qui fait que deux personnages similaires au niveau des chiffres sont TRES différents l'un de l'autre.

La liste ci-dessous vous permettra de jouer les personnages de toutes nos aventures gratuites. Pour plus de détails, vous devrez consulter le livre de règles de *Savage Worlds*.

Handicaps

Anémique (Mineur) : -2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement.
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.
Cartésien (Mineur) : Le personnage ne croit pas au surnaturel.
Code de l'honneur (Majeur) : Le personnage tient toujours sa parole et agit en gentleman.
Couard (Majeur) : -2 en Tripes.
Cupide (Mineur/Majeur) : Le personnage est obsédé par la richesse.
Curieux (Majeur) : Le personnage veut tout savoir.
Désagréable (Mineur) : -2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.
Dur d'oreille (Mineur/Majeur) : -2 en Perception si mineur. Sourd si Majeur
Ennemi (Mineur/Majeur) : Le personnage a un ou plusieurs ennemis connus.
Frèle (Majeur) : -1 en Résistance.
Héroïque (Majeur) : Le personnage est héroïque et vient en aide à tous ceux qui en ont besoin.
Ignorant (Majeur) : -2 en Connaissance Commune
Illusions (Mineur/Majeur) : Le personnage croit des choses non fondées.
Jeune (Majeur) : 3 points d'attributs, 10 points de compétences, +1 bon point par session.
Loyal (Mineur) : Le héros ne trahira jamais ses amis.
Malchanceux (Majeur) : Un Bennies de moins par session.
Mauvaise habitude (Mineur/Majeur) : Le personnage a une habitude énervante ou une addiction.
Moche (Mineur) : -2 en Charisme à cause de son apparence hideuse.
Myope (Mineur/Majeur) : -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 (Mineur/Majeur) : Le personnage combat seulement pour se défendre et ne combattra jamais si le handicap est Majeur.
Paria (Mineur) : -2 en Charisme. Mal vu dans la société de référence.
Pauvre (Mineur) : Fonds de départ divisés par 2. En général, impossibilité de faire des économies.
Prudent (Mineur) : Le personnage est excessivement prudent.
Rancunier (Mineur/Majeur) : Le personnage est revanchard, allant jusqu'à tuer pour se venger si le handicap est Majeur.
Recherché (Mineur/Majeur) : Les autorités recherchent le personnage pour une ou plusieurs infractions à la loi.
Réfractaire à la Technologie (Mineur) : -2 en réparation, un jet de compétence de 1 pour un objet mécanique ou électronique provoque une défaillance.
Sanguinaire (Majeur) : Ne fait jamais de prisonniers ; -4 en Charisme si cela se sait.
Serment (Mineur/Majeur) : Le héros a fait un serment envers lui-même, un groupe, une divinité ou une religion.
Suicidaire (Mineur) : Le héros souhaite mourir une fois une certaine tache accomplie.
Têtu (Mineur) : Le héros veut toujours avoir raison.
Trop Sûr de Lui (Majeur) : Le héros pense qu'il peut arriver à tout.
Vieux (Majeur) : -1 en Allure, -1 en Force et en Vigueur, 5 points supplémentaires pour des compétences liées à l'Intellect.

Atouts

Certains Atouts ont des prérequis. Ces derniers sont indiqués entre parenthèses après le nom de l'Arout. N correspond au rang Novice, A à Aguerri, etc...

Acolyte (L, Joker) : Gagne les services d'un Joker Novice.
Acrobate (N, Agi d8, For d6) : +2 en Agilité pour toutes les actions acrobatiques. +1 en Parade si non encombré.
Adrénaline magique (A, Compétence d'Arcane d12) : +2d6 Points de Pouvoir quand un Joker est tiré à l'initiative.
Ambidextre* (N, Agi d8) : Ignore le malus de -2 pour la main non directrice.
Arcane* (N) : Donne accès à un pouvoir surnaturel.
Arme fétiche (N, Combat ou Tir d10) : +1 en Combat ou en Tir avec une arme particulière.
Arme fétiche améliorée (V, Arme fétiche) : +2 en Combat ou en Tir avec une arme particulière
As (N) : +2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire des jets de Résistance pour les véhicules à -2
Athlétique* (N, For d6, Vig d6) : +1 en Résistance. La limite de poids est 8 x For (au lieu de 5 x For)
Balayage (N, For d8, Combat d8) : Attaque tous les adversaires adjacents à -2.

Grand Balayage (V, Balayage) : Attaque tous les adversaires adjacents.
Berserk* (N) : Lors d'une blessure, jet d'Intellect ou état Berserk : +2 en Combat, +2 en Force, -2 en Parade, +2 en Résistance. Sur un jet de 1 en combat, touche une cible adjacente au hasard.
Bidouilleur (N, voir texte) : +2 en Réparation. Divise le temps de réparation par 2 avec un Degré.
Bricoleur de génie (N, voir texte) : Peut créer une machine simulant un pouvoir une fois par session.
Champion (N, voir texte) : +2 en Dégâts et en Résistance contre le mal surnaturel.
Chanceux* (N) : +1 Bennies par session.
Très chanceux* (N, Chanceux) : +2 Bennies par session.
Charismatique (N, Âme d8) : +2 en Charisme.
Chef né (N, Âme d8, Commandement) : Peut donner des Bennies aux troupes qu'il commande.
Combatif (A) : +2 pour récupérer de l'état Secoué
Commandement (N, Int d6) : +1 en Âme pour récupérer d'un état Secoué pour les troupes à moins de 5".
Coup puissant (A, Combat d12) : Double les dégâts au contact quand un Joker est tiré à l'initiative.
Dans le mille ! (Joker, A, Tir/Lancer d10+) : Double les dégâts à distance quand un Joker est tiré à l'initiative
Dégaine rapide (N, Agi d8) : Peut dégainer son arme comme une action libre.
Drain d'énergie (A, Spécial) : Spécial
Dur à tuer (N, Joker, Âme d8) : Ignore les pénalités de blessures lors des jets de Vigueur sur les tables de KO ou de blessures.
Très dur à tuer (V, Dur à tuer) : 50% de chance de survivre à la mort.
Enquêteur (N,Int d8, Investigation d8+, Conn. de la rue d8+) : +2 en Investigation et Connaissance de la rue.
Erudit (N, d8 dans les compétences affectées) : +2 pour les deux connaissances concernées.
Escrimeur (N, Agi d8, Combat d8+) : +1 en Combat contre les cibles portant une arme et sans bouclier. Ignore 1 point du bonus de groupe
Esquive (A, Agi d8) : -1 pour être touché par les attaques à distance.
Esquive améliorée (V, Esquive) : -2 pour être touché par les attaques à distance.
Expert en parade (A, Combat d8+) : +1 en Parade
Maître de la parade (V, Expert en parade) : +2 en Parade.
Ferveur (V, Âme d8, Commandement) : +1 aux dégâts de Combat pour les troupes commandées.
Forestier (N, Âme d6, Survie d8, Pistage d8) : +2 en Pistage, Survie et Discrétion (en environnement naturel seulement).
Frappe éclair (N, Agi d8) : Attaque automatiquement les adversaires qui arrivent au contact.
Frénésie (A, Fighting d10) : 1 attaque supplémentaire à -2.
Frénésie suprême (V, Frénésie) : Comme frénésie mais sans pénalité.
Gardez les rangs ! (A, Int d8, Commandement) : Les troupes commandées gagnent +1 en Résistance.
Grand Maître (L, Joker, Expert dans le trait) : Le dé joker est d10 pour ce trait
Guérison rapide* (N, Vig d8) : +2 en Vigueur pour les jets de guérison naturelle.
Guerrier béni/maudit (N, voir texte) : Peut dépenser 1 point de pouvoir contre les créatures maléfiques/bénéfiques qui doit réussir un jet d'Ame ou être Secouées. Un jet de 1 tue un Extra et blesse un Joker.
Inspiration (A, Commandement) : +1 aux jets d'Ame des troupes commandées.
Lien animal (N) : Vous avez un compagnon animal.
Lien mutuel (Joker, Âme d8) : Peut donner des Bennies à des amis.
Mage (N, voit texte) : Chaque Degré sur le jet d'Arcane réduit le coût du pouvoir de 1 PP.
Maître d'armes (L, Combat d12) : +1 en Parade
Grand maître d'armes (L, Maître d'armes) : +2 en Parade
Maître des animaux (N, Âme d8) : Vous avez un compagnon animal.
Mentaliste (N, Arcane (Psioniques), Int d10, Psioniques d6) : +2 pour tout jet opposé de Psioniques.
Nerfs d'acier (N, Joker, Vigueur d8) : Ignore 1 point de pénalité du aux blessures
Nerfs d'acier trempé (N, Nerfs d'acier) : Ignore 2 points de pénalité du aux blessures
Noble* (N) : +2 en Charisme. Le personnage est de sang noble, incluant le statut et la richesse (Atout Riche).
Nouveau pouvoir (N, Arcane) : Le personnage gagne un nouveau pouvoir.
Pied léger (N, Agi d6) : d10 en course au lieu de d6
Poigne ferme (N, Agi d8) : Ignore la pénalité de -2 pour les plate-formes instables comme les véhicules ou les montures.
Points de Pouvoir (N, Arcane) : +5 Points de Pouvoir. Une fois par rang seulement.
Professionnel (L, d12 dans le Trait) : Le trait devient d12+1.
Expert (L, Prof. dans le trait) : Le trait devient d12+2.
Relations (N) : Peut faire appel à des amis haut/bien placés avec des jets de Persuasion.
Résistance aux arcanes* (N, Âme d8) : +2 en Armure contre la Magie, +2 pour résister aux effets magiques
Grande résistance aux arcanes* (N, Résistance aux arcanes) : +4 en Armure contre la Magie, +4 pour résister aux effets magiques.
Résistant (L) : +1 en Résistance.
Très résistant (L, Résistant) : +2 en Résistance.
Riche* (N) : Fonds de départ x3. Salaire annuel $75K.
Très riche* (N, Noble ou Riche) : Fonds de départ x5. Salaire annuel $250K.
Rock and Roll ! (A, Tir d8) : Annule la pénalité de -2 pour les tirs automatiques.
Séduisant* (N, Vig d6) : +2 en Charisme.
Très séduisant* (N, Séduisant) : +4 en Charisme.
Sens du danger (N) : Jet de perception à -2 pour pressentir les attaques cachées ou les dangers.
Soigneur (N, Âme d8) : +2 en soins.
Source de Pouvoir (A, Âme d6, Arcane) : Regagne un point de pouvoir par demi-heure.
Grande Source de Pouvoir (V, Âme d8, Source de Pouvoir) : Regagne un point de pouvoir par quart-d'heure.
Suivants (L, Joker) : Attire 5 suivants.
Tête froide (A, Int d8) : Agit sur la meilleure de deux cartes.
Tête très froide (A, Tête froide) : Agit sur la meilleure de trois cartes.
Tireur d'élite (A) : Le personnage peut utiliser l'action de viser (+2 en tir) s'il ne bouge pas.
Tueur de géant (V) : +4 aux dégâts contre les grosses créatures.
Une arme dans chaque main (N, Agi d8) : Peut attaquer à deux armes sans le malus pour action multiples.
Vif* (N) : Défausse les cartes de 5 ou moins.
Vigilance* (N) : +2 en Perception
Voleur (N, Agi d8, Escalage d6, Crochetage d6, Discrétion d8) : +2 en Escalade, Crochetage et Discrétion et à tous les jets de feinte, pour tromper et pour rechercher ou désamorcer les pièges.
Volonté de fer (N, Intimidation d6, Sarcasme d6) : +2 en Intimidation et Sarcasme. +2 pour y résister.

** Atouts de background – Ne peuvent être pris que lors de la création de personnages.*

Credits

- *Magicienne Suprème de la Traduction Mystique :* **Linéa d'Astria**
- *Invocateur de Shane et Correcteur Runique:* **2-Gun Bill**
- *Dresseur d'Images Sauvages et de traduction La Bête :* **Nevada Jim**
- *Contributeurs Extras ou Jokers : tous les sauvageons de la ML française consacrée à Savage Worlds, notamment* **Rappetou**, **Arnok**, **Helmut Moute**, **si_vis_pacem_fac_bellum**, **nagual**, **docphilfr**, **zegreatmilenko**, **FV**, *et* **zulaana** *(et* **thunk** *et* **ego'** *sur la TDR3!).*

Cette histoire se situe dans le monde post-apocalyptique de " Hell On Earth ". Si cet univers de jeu édité par Pinnacle et primé ne vous est pas familier, pas de soucis, cette aventure peut être jouée dans tout univers à thème post-nucléaire fantastique. Elle a lieu dans les environs de Butte dans le Montana mais peut s'adapter à tout environnement montagneux où composé de hautes collines.

Ce Qu'on Sait de l'Histoire

L'Autoroute 15 part du Grand Nord Blanc jusqu'à Butte et va au delà. La circulation s'y fait rare depuis que le monde à basculé dans l'Enfer, mais quelques chasseurs et trappeurs venus des Grandes Cascades l'utilisent encore pour apporter leurs cargaisons de fourrures et de gibier vers Butte. Là, dans ce qui fut le " Copper King Mansion " un comptoir commercial à été établit et la vie n'y est pas trop mauvaise pour ses habitants.

Du moins ça l'était.

Quelques semaines plus tôt, un petit groupe de bandits sévissant sur l'Autoroute a troublé le repos d'une chose inquiétante au nord d'Helena, dans un superbe défilé où coule une rivière autrefois baptisée par Lewis et Clark "Les Portes des Montagnes".

Les bandits furent chassés des bois par la créature et se sont rapprochés de la ville d'Helena. C'est là qu'interviennent nos héros.

Mise En Place

Il y a deux façons d'impliquer les PJ. La première c'est qu'ils soient engagés par le Conseil Municipal d'Helena pour qu'ils les débarrassent du petit groupe de bandits. La seconde c'est qu'ils voyagent le long de l'Autoroute 15 lorsqu'ils tombent dans une embuscade et sont ainsi plongés dans l'histoire.

S'ils sont engagés, le Conseil offre une récompense de 100$ par bandit, paye un quart du prix listé pour leurs armes et 1$ par munitions récupérée.

Si vous préférez tendre une embuscade aux joueurs (qui s'en priverait, hein ?), zappez le texte superflu et passez directement à l'attaque.

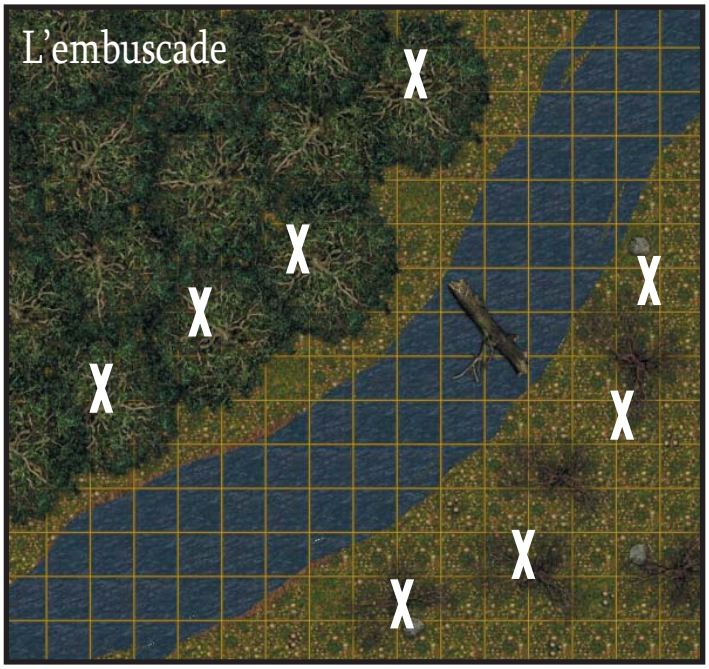
Les Personnages peuvent aisément attirer les bandits (ou être pris en embuscade) en marchant sur la route avec assez de matériel sur eux pour en faire des proies intéressantes. Une double embuscade est fort possible dans le cas où les Personnages font marcher certainsdes leurs loin devant sur la route et que le reste du groupe reste en arrière ou épient les hauteurs environnantes dans le but d'avoir un avantage sur les bandits quand ils apparaîtront.

Dans tout les cas, les bandits se positionnent comme il est montré ci-dessous, et les Personnages réagissent à la situation comme bon leur semble.

Embuscade sur l'A-15

L'un des bandits est chargé de scruter l'autoroute dévastée depuis un poste en hauteur. Dès qu'il repère quiconque sur la route, il alerte son groupe par radio. Celui-ci campe à un kilomètre environ de l'autoroute dans l'épaisse forêt environnante. Les ruffians alertés vont se mettre en embuscade et attendent.

Sur la carte ci-dessous les bandits sont représentés par un "X". Ceux de gauche sont simplement cachés dans la forêt mais le groupe à droite de l'autoroute est tapis dans des trous recouverts de détritus divers. Le bandit le plus au nord possède une mitrailleuse et c'est lui qui attaque le premier. Aussitôt les autres surgissent et se joignent au carnage. Les bandits tirent avec l'intention de tuer et n'ont pas l'habitude de faire des prisonniers. Ils aiment leur site d'embuscade et ne veulent pas qu'un survivant s'en aille divulguer son emplacement exact. Les femmes séduisantes peuvent être épargnées, du moins pour quelques temps…



Les Bandits (8)

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d6, Tripes d6, Perception d6, Tir d6, Lancer d6
Allure : 6; **Parade** : 5; **Résistance** : 5
Equipement : Tous ont des couteaux (For+1). Le reste se partage ce qui suit :

- 1 x M60 MG (Portée 30/60/120; Dégâts 2d8+1, CdT 3, AP 2, 50 Coups).
- 4 x fusils de chasse (Portée 24/48/96, Dégâts 2d8, CdT 1, AP 2, 8 Coups)
- 3 x pistolets (Portée 12/24/48, Dégâts 2d6, CdT 1, AP 2, 7 Coups)

Une fois vaincus, au moins l'un des bandits est toujours vivant et leur fait le récit suivant :

Mollo les mecs, on voulait pas faire ça. C'est juste qu'on crevait la dalle. Il y a quelques semaines on est tombé sur une ancienne cache de l'armée dans les montagnes. Il y a des munitions, des rations et plein de trucs sympas dans ces petits trous. Mais celui la était occupé. Ce monstre énorme, recouvert de métal, de fils et de trucs a débouché de là et il a déchiqueté Jackson.

On a tous détallés comme des lapins. On est revenu plus tard tenter de lui faire la peau mais il a commencé à nous cueillir un par un. On n'a même jamais pu le revoir, on entendait juste hurler l'un de nos gars quelque part dans la forêt puis on trouvait son corps déchiqueté. Alors le reste d'entre nous s'est tiré et on est tombé sur ce coin pépère.

Le bandit, Fred Moore, n'aidera pas les Personnages à trouver l'endroit de son plein gré, ils devront jouer ce passage et réussir un Jet d'Intimider. Fred aura du mal à les croire s'ils lui proposent une part du butin après qu'il ait tenté de les tuer, les menaces de violences physiques marchent mieux.

Que Fred fournisse la direction détaillée ou, plus probablement, soit forcé de leur servir de guide, les Personnages s'engagent dans les montagnes pour piller la cache.

Le Repaire de la Bête

C'est une longue randonnée vers la cache, près de 30 kilomètres à grimper péniblement des collines escarpées et des pistes abandonnées. Demandez un Jet de Vigueur aux Personnages durant le trajet. Ceux qui échouent subissent un niveau de Fatigue, signifiant un malus de –1 à tous leurs Jets de Trait jusqu'à ce qu'ils aient une bonne nuit de repos (minimum 6 heures).

Si Fred est leur guide, il devient de plus en plus nerveux et fait semblant d'être perdu. En fait, il se rappelle la cruauté du " monstre " et n'a pas du tout envie de l'approcher. Lorsque les personnages découvrent son stratagème ils peuvent l'obliger à retrouver le bon chemin grâce à un Degré sur un Jet d'Intimider. Un échec signifie qu'il les faire marcher ou qu'il égare le groupe une heure de plus.

Insistez sur le côté angoissant de ce versant montagneux déserté pour poser l'ambiance. Les oiseaux cessent de gazouiller de temps à autre (" C'est calme. C'est bien trop calme. "), des troncs d'arbres morts obligeant à faire de l'escalade, et ainsi de suite.

La Cache

Enfin, le groupe parvient à l'ancienne cache. Ce qui fut autrefois une porte de métal à double battants camouflée n'est plus qu'une ouverture béante s'enfonçant dans l'obscurité. Sur l'herbe une chaîne rouillée et son cadenas. Un Jet de Perception permet de comprendre que le cadenas fut disloqué et qu'une force exceptionnelle a ouvert cette porte.

Il fait complètement sombre au fond de la cache, une source de lumière est nécessaire à moins de subir un malus de –2 à tous les Jets de Traits nécessitant la vue.

Une fois à l'intérieur, le groupe discerne huit casiers métalliques, trois fûts et une table. Tout a été ouvert mais éparpillés au sol il y a d20 x 5 balles de 7.62 (utilisables avec un M60), d20 x 2 cartouches de fusils d'assaut et d20 x 2 balles de pistolets (ne pas tenir compte des calibres étant donné le format court de cette aventure). Les fûts contiennent l'équivalent de trois semaines de paquets hermétiques de rations militaires.

Chérie Me Voilà !

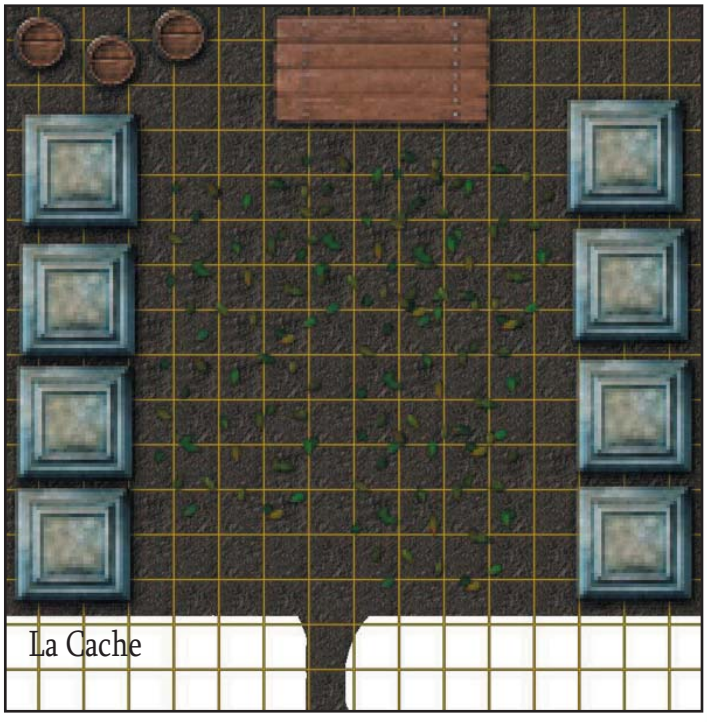
Bien entendu, la " créature " est de retour dans son repaire quelques minutes après que le groupe se livre au pillage du lieu. Le " monstre " est en réalité une unité Cyborg Commando détraquée ! L'intelligence artificielle de cette " boite à conserve " se positionne en " mode chasse " dès qu'elle repère un adversaire armé ou dangereux.

Alors que les Personnages dévalisent la cache, le Cyborg attaque. Il tente d'abord un assaut frontal et sanglant. Si cela échoue, il se replie dans les bois et tente de décimer le groupe un par un tant qu'il reste dans un périmètre d'environ 3km autour de son repaire

Cyborg Commando (alias " La Bête ")

Attributs : Agilité d10, Intellect d6, Ame d10, Force d12+2, Vigueur d12
Compétences : Combat d10, Tripes d10, Perception d10, Tir d10, Discrétion d12, Lancer d10
Allure : 6; **Parade** : 7; **Résistance** : 10; **Charisme** : -4;
Atouts & Handicaps : Réflexes de combat, Très dur à tuer.
Equipement : Fusil d'assaut et 3 chargeurs de rechange (Portée 24/48/96, CdT 3, Dégâts 2d8+1, AP 2, 30 Coups); Epée Tronçonneuse (For+2d6).
Aptitudes Spéciales

- **Mort-Vivant** : Les Cyborgs dans Hell on Earth sont en réalité des morts-vivants. Ils bénéficient de +2 en Résistance et de +2 pour se remettre de l'état Secoué (c'est bien ça, La Bête bénéficie d'un bonus de +4 à ses Jets d'Ame lorsqu'elle tente de se remettre d'un état Secoué !)
- **Logiciel de Discrétion** : La Bête possède un logiciel de Discrétion qui lui confère un bonus de +2 à ses Jets de Discrétion.


La Cache

Porte-flingues

Y'a toujours un boulot pour quelqu'un doué avec un flingue.

Rang : Novice
Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Âme d6, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Tir d10, Tripes d6
Charisme : -2 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5
Handicaps : Bizarrerie (Tire à la tête pour économiser les munitions), Désagréable, Héroïque.
Atouts : Ambidextre, Une arme dans chaque main.
Equipement: 2 pistolets automatiques (Portée 12/24/48, Dégâts 2d6+1, RoF 1, Shots 7), 21 balles.

Couteaux

Les flingues, c'est bien, mais les balles sont chères. Et les lames ne tombent jamais à court de munitions.

Rang: Novice
Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Âme d6, Force d8, Vigueur d6
Compétences : Combat d10, Discrétion d6, Intimidation d6, Lancer d8, Perception d6, Tripes d6
Charisme : 0; **Allure :** 6; **Parade :** 7; **Résistance :** 5
Handicaps : Héroïque, Loyal, Tétu.
Atouts : Une arme dans chaque main.
Equipement : 2 gros couteaux (For +1, Portée 3/6/12).

Primitif

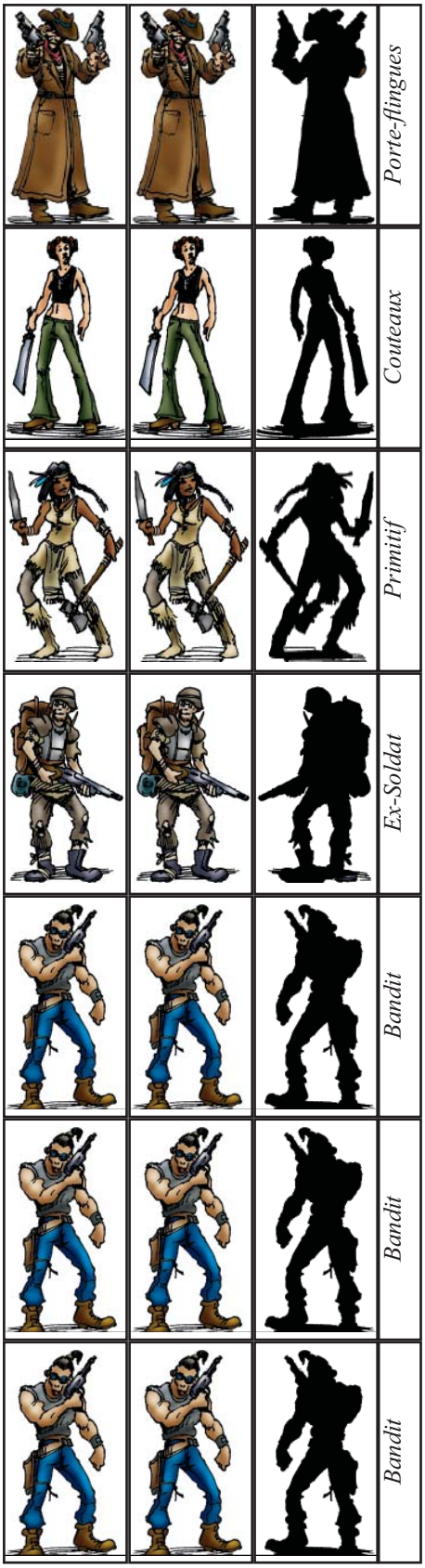
Tout le monde n'a pas grandi quand le monde était encore debout. les Primitifs ne sont pas stupides - ils ont juste grandi sans technologie, ne sont jamais allé à l'école et n'ont jamais été bombardés de culture populaire.

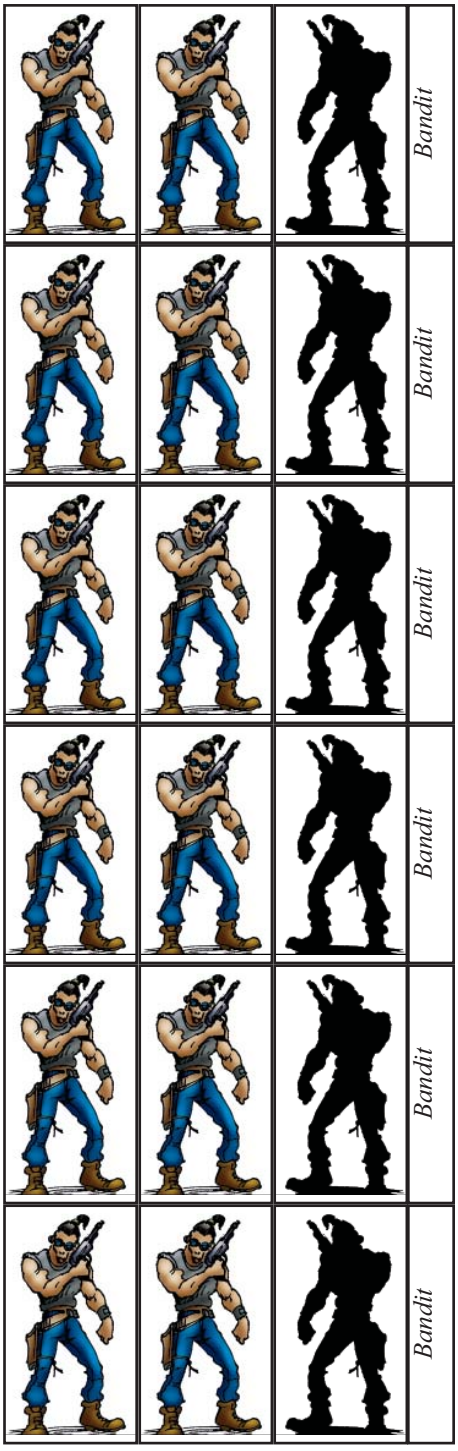
Rang: Novice
Attributs : Agilité d8, Intellect d4, Âme d6, Force d8, Vigueur d8
Compétences : Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d6, Pistage d6, Tripes d8
Charisme : 0; **Allure :** 6; **Parade :** 6; **Résistance :** 7
Handicaps : Réfractaire à la Technologie, Ignorant, Loyal
Atouts : Balayage
Equipement : armure de cuir, gros gourdin (For+2).

Ex-Soldat

La guerre, c'était il y a longtemps, mais les leçons apprises ne s'oublient jamais.

Rang: Novice
Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d6, Force d8, Vigueur d6
Compétences : Combat d6, Intimidation d8, Lancer d4, Perception d6, Tir d8, Tripes d8
Charisme : 0; **Allure :** 5; **Parade :** 7; **Résistance :** 5
Handicaps : Héroïque, Loyal, Serment (Reprendre les Etats-Unis).
Atouts : Sens du danger.
Equipement : Fusil d'assaut (Portée 24/48/96, Dégâts 2d8-1, FdT 4, Tirs 40), Couteau (For+1, Portée 3/6/12), 1 chargeur de 40 balles.





Figurines papier !

Imprimez cette page (de préférence sur un papier épais ou du carton fin), et pliez les en trois pour obtenir des figurines instantanées. La plupart de nos *Savage Tales* incluent des figurines papier. Vous pouvez aussi les plier en 2 en utilisant des bases disponibles sur notre site web.

Hell on Earth et tous les personnages et concepts apparentés sont des marques déposées 2004 de Pinnacle Entertainment Group, filiale de Great White Games.

Devenez Sauvages !

Voici quelques raisons pour lesquelles nous pensons que *Savage Worlds* est si spécial :

• La création de personnage est un jeu d'enfant. Même vos amis non rôlistes peuvent créer un personnage en quelques minutes.

• Jouez des combats de masse dans vos campagnes épiques ou simplement pour une partie de bataille avec figurines.

• Les alliés sont créés d'un coup de crayon. De cette manière, vos joueurs peuvent faire évoluer leurs loyaux gardes du corps, mercenaires durs à cuire ou même compagnons animaux ! Finis les PNJ ignorés par manque de temps ou d'organisation !

• Les règles pour les véhicules sont incluses. Il est possible de gérer de grandioses batailles de tanks, des duels aériens (ou spatiaux), aussi bien que de folles poursuites sur terre, en mer ou dans les airs !

• De la souplesse ! Les règles sont extrêmement souples, permettant de jouer tout autant une enquête criminelle à huis clos, une partie de super-héros décoiffante ainsi que, bien entendu, les traditionnelles explorations de donjons !

• Les personnages de niveau "épique" sont prévus par les règles ! En atteignant le rang Légendaire, les personnages gagnent la possibilités de d'attirer des suivants, de construire des forteresses ou même de s'attirer les services d'autres Jokers !

WWW.GREATWHITEGAMES.COM