

SAVAGE ARCHIPELS

POWERS GUIDE

La quasi-totalité des grands magiciens, des créatures magiques majeures comme les dragons, ou des grands secrets magiques ont disparu au moment de la Césure. Une grande partie est morte, détruite, ou au fond des eaux, et une autre sommeille, éparpillée sur les innombrables îles des Archipels. La plupart des pouvoirs d'antan sont à redécouvrir, et la plupart des nations insulaires ont d'autres préoccupations que de faire des recherches archéossiennes.

Avec la piraterie et la violence quotidienne ou simplement la difficulté à survivre parfois, les personnages les plus doués des Archipels se sont tournés vers des pouvoirs faciles à obtenir et à manipuler : la magie des éléments, la foi divine, les artefacts anciens. Les écoles de magie sont rares et elles-même ne possèdent qu'une petite partie du savoir occulte. D'autres formes de pouvoirs sont redécouvertes par des aventuriers, des chercheurs ou des illuminés : la magie chantée des bardes, les pouvoirs étonnants des moines ou des invenchanteurs, les gardiens des runes ou de l'eos...

Concrètement, les personnages ont le choix entre trois approches différentes : acquérir le maximum de pouvoirs en un minimum d'efforts, se saisir d'un objet de légende ou chercher des pistes sur ce qui fut les grands pouvoirs d'Arkoss.

La voie royale

Cette approche vous permet d'accéder tout de suite aux pouvoirs grâce à l'Atout Arcane. Deux Arcanes sont disponibles pour cette voie : la Magie et les Miracles. Toutefois, vous devez choisir une école, un élément ou une domaine divin sur lequel portera votre maîtrise de l'Arcane. Par exemple, un thalaturge commencera certainement son périple magique par la magie élémentaire de l'air, qui lui permettra de contrôler les vents dans ses voiles et de communiquer avec les oiseaux. Le personnage, une fois ses preuves faites et son art aguerri, pourra accéder à une liste de pouvoirs de plus en plus exhaustive et variée. Dans Savage Archipels, les grands magiciens et les grands prêtres doivent dépenser de nombreux atouts pour progresser dans leur art.

La descente aux Abysses

Cette seconde approche est totalement différente. Soit vous n'avez pas cherché le pouvoir, mais il vous est tombé dessus, soit vous cherchez un pouvoir que vous n'obtiendrez probablement pas avant des années. L'acquisition des pouvoirs passe par l'apprentissage d'une profession qui vous permettra d'appréhender les pouvoirs que vous visez. Par exemple, en expérimentant les sentiments qu'il peut susciter sur son auditoire, le barde apprend progressivement à contrôler et manipuler les esprits. Le moine, en poussant son corps aux extrêmes limites de ses possibilités, parvient à déployer des ressources insoupçonnées. Les concepteurs et les invenchanteurs se plongent dans les calculs pseudo-scientifiques pour trouver les formules philosophales pour créer leurs engins extraordinaires. Dans Savage Archipels, ces individus ne font qu'effleurer des pouvoirs autrefois très puissants, mais ont la chance de posséder de rares atouts.

La destinée improbable

Les dieux, les serviteurs des dieux, ou parfois des créateurs capables de triturer les arts occultes pour servir leurs desseins, ont laissé sur le monde des artefacts de légende, des matières aux propriétés extraordinaires, des trésors recherchés par les aventuriers les plus intrépides. Ici, le personnage a besoin avant tout de faire des bonnes découvertes. Dans les règles de Savage Archipels, nous utilisons des règles concernant la possession d'artefacts. Certains pouvoirs ou Atouts particuliers nécessitent la possession de pièces mythiques pour fonctionner.

ALTERNATIVES DE POUVOIR

Afin de faciliter votre utilisation du système Savage Worlds, nous préférons utiliser les arcanes existantes plutôt que d'en créer de nouvelles. Néanmoins, c'est par l'accès et le pouvoir donné aux différents types de pouvoir de Savage Worlds que nous allons intégrer la vision des pouvoirs indiquée ci-dessus.

Nouveau Handicap

Arcane Restriction (Majeure)

Cet handicap ne peut s'appliquer qu'aux Arcanes suivantes : Magie, Miracles. Le personnage a accès à l'Arcane choisie, et possède la compétence relative à l'utilisation de son Atout, mais ses choix de pouvoirs sont limités à une liste précise. Il doit par conséquent choisir une catégorie de pouvoir qui convient au setting, en accord avec le maître de jeu. Dans *Savage Archipels*, cette catégorie peut être un élément ou une école pour la magie, et un domaine divin pour les miracles. Le personnage ne peut pas choisir de pouvoir en dehors de la liste imposée par la restriction.

No swimming! (Majeure)

Plongé dans l'Océan, le personnage est incapable de flotter, il coule aussi rapidement qu'une épave. Il peut posséder une compétence Natation, mais elle ne lui permet de se déplacer ni sur ni sous l'eau.

Nouveaux Atouts de Pouvoir

Arcane Background (Arcane Restriction)

Pré-requis : Novice, Arcane Restriction, Arcane Background (Magic or Miracles)

Variante de l'Atout Arcane des règles de *Savage Worlds* pour les Arcanes Magie ou Miracles, qui oblige les personnages à posséder le Handicap Restriction de pouvoir. Les Arcanes Psionics, Super Powers et Weird Science ne sont pas accessibles par l'Atout Arcane.

Elemental Mastery

Pré-requis : Seasoned, Arcane Restriction (elemental restriction)

Les magiciens élémentaires n'ont accès avec Restriction de pouvoir qu'à un seul élément parmi quatre. Alors qu'ils acquièrent expérience et sagesse, ils peuvent lentement apprendre à maîtriser les autres éléments. Ils peuvent donc choisir un nouvel élément qu'ils pourront manipuler, en plus de leur restriction élémentaire de base. Chaque nouvel élément choisi retire 1 à tous les jets de Spellcasting. Les pouvoirs qui ont des effets différents suivant l'élément maîtrisé par le mage n'ont pas à être rachetés : le magicien a accès à tous les effets concernant les éléments qu'il maîtrise.

Les Atouts New Power s'appliquent à chaque liste élémentaires que le personnage maîtrise. *Par exemple, si un magicien du feu a acheté deux fois l'Atout New Power avant d'acheter Elemental Mastery, il bénéficie de deux nouveaux pouvoirs dans la nouvelle liste qu'il vient d'acquérir.*

School Mastery

Pré-requis : Seasoned, Arcane Restriction (school restriction)

Les magiciens scolastiques n'ont accès avec Restriction de pouvoir qu'à un seul enseignement magique parmi neuf. Alors qu'ils acquièrent expérience et sagesse, ils peuvent se faire accepter dans d'autres communautés scolastiques. Ils peuvent donc choisir une nouvelle école qui leur livrera les secrets d'une nouvelle liste de sorts, en plus de leur restriction scolastique de base. Chaque nouvelle école retire 1 à tous les jets de Spellcasting. Les pouvoirs qui ont des effets différents suivant l'enseignement suivi par le mage n'ont pas à être rachetés : le magicien a accès à tous les effets concernant les enseignements qu'il maîtrise.

Cet Atout ne peut pas être pris plus de quatre fois. Les Atouts New Power s'appliquent à chaque liste scolastique que le personnage maîtrise. *Par exemple, si un magicien de l'école de la transmutation a acheté deux fois l'Atout New Power avant d'acheter School Mastery, il bénéficie de deux nouveaux pouvoirs dans la nouvelle liste qu'il vient d'acquérir.*

Pantheon Mastery

Pré-requis : Seasoned, Arcane Restriction (domain restriction)

Les hommes de foi n'ont accès avec Restriction de pouvoir qu'à un seul culte, celui de leur dieu. Alors qu'ils acquièrent expérience et sagesse, ils peuvent lentement apprendre à avoir foi en d'autres dieux du même panthéon, ou parfois d'autres aspects de son Dieu. Ils peuvent donc choisir un nouveau domaine divin sur lequel ils auront les faveurs divines, en plus de leur domaine initial. Chaque nouveau domaine divin choisi retire 1 à tous les jets de Spellcasting. Les pouvoirs qui ont des effets différents suivant le domaine maîtrisé par le prêtre n'ont pas à être rachetés : le prêtre a accès à tous les effets concernant les domaines qu'il maîtrise.

Cet Atout ne peut pas être pris plus de quatre fois. Les Atouts New Power s'appliquent à chaque domaine que le

personnage maîtrise. *Par exemple, si un prêtre ayant accès au domaine de a acheté deux fois l'Atout New Power avant d'acheter Pantheon Mastery, il bénéficie de deux nouveaux pouvoirs dans la nouvelle liste qu'il vient d'acquérir.*

Archmage.

Prérequis : Veteran, Elemental Mastery or School Mastery

Le magicien a désormais une vision globale de la magie, qui lui permet de comprendre et lancer tous les pouvoirs magiques. Cet Atout annule l'Handicap Arcane Restriction ainsi que tous les malus de lancement de sorts des Atouts Elemental Mastery ou School Mastery. Lorsqu'il prend nouveau pouvoir, il peut choisir parmi tous les pouvoirs magiques disponibles.

Druid

Prérequis : Veteran, Vow (protect the balance of Nature), Elemental Mastery

Le druide a appris non seulement à comprendre son environnement et les esprits qui l'habitent, mais aussi à créer une balance entre les différents éléments pour créer une vision harmonieuse de la Nature. Cet Atout annule l'Handicap Arcane Restriction ainsi que tous les malus de lancement de sorts de l'Atouts Elemental Mastery. Lorsqu'il prend New Power, il peut choisir parmi tous les pouvoirs des listes élémentaires, et peut maîtriser tous les effets des pouvoirs qui changent selon l'élément maîtrisé.

De plus, les pouvoirs utilisés dans un environnement rural ont leur coût en points de pouvoir réduit de 1 pour chaque augmentation que le Druide réduit sur son jet de Spellcasting. Il doit avoir les points de pouvoir disponibles pour lancer le sort avant de jeter les dés.

Great Priest

Pré-requis : Veteran, Panthon Mastery/School Mastery

Le prêtre a désormais une vision globale des influences divines, qui lui permet d'adresser les prières adéquates à chaque dieu de son Panthéon afin d'obtenir les pouvoirs qu'il désire. Cet Atout annule l'Handicap Arcane Restriction ainsi que tous les malus de lancement de sorts de l'Atout Pantheonl Mastery. Lorsqu'il prend l'Atout New Power , il peut choisir parmi tous les pouvoirs divins disponibles.

Metamagic Mastery

Pré-requis: Arcane Background, Arcane Skill d8+

Vous avez une maîtrise grandissante et instinctive de vos pouvoirs, ce qui vous permet de créer des effets supplémentaires en payant davantage de points de pouvoir. Vous devez égaler ou dépasser les pré-requis de rang avant que certaines capacités de méta-magie de vous soient accesibles. Vous pouvez en combiner plusieurs et l'Atout Wizard s'applique normalement.

<i>Metamagic Ability</i>	<i>Effect</i>	<i>Rank</i>	<i>Coût supplémentaire</i>	<i>Notes</i>
Heighten Spell	Opposed and Agility rolls of opponents are lowered by one	Novice	+1 Power Point	
Silent Spell	Can be cast even if the caster is mute or gagged	Novice	+1 Power Point	Inaccessible aux Bardes
Still Spell	Can be cast even if the caster is bound	Novice	+1 Power Point	
Empower Spell	Roll a Wild Die with each damaging effect.	Aguerri	+2 Power Points	
Enlarge Spell	Doubles the Range of a spell	Aguerri	+2 Power Points	
Extend Spell	Doubles the base duration of a spell	Aguerri	+2 Power Points	
Maximize Spell	Spell inflicts either your damage roll or the maximum you could roll without aces.	Veteran	+3 Power Points	
Quicken Spell	Cast a spell as a free action.	Veteran	+3 Power Points	
Tie-off Spell	The spell never ends	Legendar y	+10 Power Points	1 hour to cast
Targeting Spell	The Spell affects one named target. It can be a Location, as large as a country state.	Legendar y	+10 Power Points	1 hour to cast

<i>Metamagic Ability</i>	<i>Effect</i>	<i>Rank</i>	<i>Coût supplémentaire</i>	<i>Notes</i>
Teleport Spell	Mage can cast his Spell anywhere, but he must have seen the location at least once.	Legendary	+10 Power Points	1 hour to cast

Arcane Penetration

Pré-requis: Novice, Spirit d6

Vos pouvoirs ont un impact supplémentaire qui vous permet d'ignorer de 2 Points d'armure d'arcane fournie par les Atouts Arcane Resistance et Improved Arcane Resistance Edges, et même le pouvoir *armor*.

Alchemist

Pré-requis : Arcane Background (Magic), Knowledge (Alchemy) d10

Certains mages apprennent à imprégner des objets de leurs pouvoirs magiques. Faire cela crée un “investissement” d'énergie qui peut marcher à coup sûr dans la ferveur du combat -et peut être utilisée par les autres également - mais perd en polyvalence. Un alchimiste sage est un alchimiste préparé.

Pour créer un objet, l'alchimiste doit avoir accès à un petit laboratoire (qui peut être transporté dans un véhicule approprié) pendant une durée d'au moins une heure par rang du sort (un sort Novice spell prend une heure pour être transférée dans un objet).

À la fin du temps imparti, l'alchimiste fait un jet sous sa compétence Spellcasting or Knowledge (Alchemy) (la plus basse des deux) et paie le nombre de points de sorts nécessaires. Les points de pouvoir dépensés dans l'objet ne se récupèrent pas avant que l'objet ait consommé son pouvoir et ait été détruit (lorsque cela arrive, les points reviennent au rythme habituel, en général un par heure).

Si le jet est réussi, l'objet est enchanté. Il peut être déclenché n'importe quand comme une action simple par une personne en contact avec l'objet magique. Une potion de Force par exemple, pourrait contenir le pouvoir Boost Trait. Les effets de l'objet sont les mêmes que ceux du sort. Ce qui inclut tout effet additionnel produit par une augmentation au moment du lancement originel du sort.

Le sort possède ses caractéristiques classiques (portée, durée, coût en PP), bien que l'alchimiste puisse utiliser la métamagie pour la modifier.

Rune Probe

Pré-requis : Heroic, Rune Master

Le maître des runes peut utiliser son art pour voler des connaissances ou des souvenirs du cobaye. Il doit alors obligatoirement être le bénéficiaire du lien runique. Comme pour n'importe quel autre lien, il en choisit la puissance avant de faire son jet. Si les runes sont actives, le maître des runes peut avoir accès à une partie du savoir de son cobaye. Il a le droit de faire un jet de Common Knowledge pour obtenir une information que son cobaye détient, avec les modificateurs suivants : étranger au contexte (-2), Résistance de la cible (- Résistance, sauf si le cobaye est consentant), puissance des runes (+ PP du lien runique).

Nouveaux Atouts professionnels

Rune Master

Pré-requis : Veteran, Alchemist, Cruel (Major)

Certains alchimistes de Mortaille ont appliqué les théories alchimiques sur les êtres vivants. Leur art pervers consiste à voler aux uns pour redonner aux autres. La création des runes demande la manipulation difficile d'un métal liquide rare appelé le Sang-Métal.

Pour créer un lien runique entre un cobaye et un bénéficiaire, le maître des runes détermine la puissance de sa rune, en points de pouvoirs. Il doit posséder autant de centilitres de Sang-Métal que le nombre de PP engagés dans l'opération. Chaque point de pouvoir peut prendre l'apparence d'une rune, d'un schéma occulte pour 2 PP, ou d'un tatouage complet pour 3-5 PP. Le Maître des runes fait ensuite un jet de Spellcasting avec le nombre de PP comme malus. Chaque augmentation double la puissance des runes tatouées (mesurées en PP), si le maître des runes le souhaite (vu que le gain de puissance peut tuer le cobaye).

Les runes agissent à la fois sur le cobaye et sur le bénéficiaire. Le cobaye doit perdre une partie de ses aptitudes pour chaque point de pouvoir du lien runique, ce qui peut être la perte d'un dé dans un attribut, la perte d'un Atout, ou la perte de bennies. Si le cobaye doit abaisser un de ses attributs en dessous de d4, il meurt.

Le bénéficiaire récolte un nombre de points d'Handicaps à dépenser égal à la puissance du lien runique (exprimée en points de pouvoir). Pour 1 point d'Handicap, le bénéficiaire gagne un point de compétence. Pour 2 points, il peut soit augmenter un attribut, soit prendre un nouvel Atout - à noter qu'il peut prendre soit un Atout pour lequel il satisfait les pré-requis, soit un Atout du Cobaye, quelque soit les pré-requis exigés.

Bard

Pré-requis : Seasoned ; Spirit d8+, Persuasion d6+,

Par son expérience à faire naître des émotions ou des pensées chez son public, le barde apprend progressivement à influencer les esprits par le chant et le spectacle. Cet atout lui donne l'équivalent de l'Arcane Background(Psionics). Toutefois, le barde utilise ses pouvoirs en faisant des jets de Persuasion, et chaque utilisation d'un pouvoir coûte le double du montant de points de pouvoir après modifications d'usage.

Tales Master

Pré-requis : Veteran ; Bard, Persuasion d8+

L'utilisation des pouvoirs de barde coûte maintenant le nombre de points de pouvoir normal.

Monk

Pré-requis : Seasoned ; All attributes d6+, Fighting d6+

Par le développement de l'harmonie entre le corps et l'esprit, le barde débloquent en lui des ressources insoupçonnées et la maîtrise de son énergie intérieure, le Ki. Cet atout lui donne l'équivalent de l'Arcane Background(Super Powers). Toutefois, le moine utilise ses pouvoirs en faisant des jets de Fighting, et chaque utilisation d'un pouvoir coûte le double du montant de points de pouvoir après modifications d'usage.

Monk Warrior

Pré-requis : Veteran ; Monk, Fighting d8+

L'utilisation des pouvoirs de moine coûte maintenant le nombre de points de pouvoir normal.

Inventor

Pré-requis : Seasoned ; Spellcasting d4+, Smarts d6+, Repair d6+

L'inventeur invente ces principes, qui devient réalité grâce aux flux magiques environnants. Avec un peu de chique, un bout de ficelle et une boussole, un inventeur est capable de concevoir un engin pouvant faire à peu près n'importe quoi, y compris exploser dans ses mains. Cet atout lui donne l'équivalent de l'Arcane Background(Weird Science). Toutefois, l'inventeur utilise ses pouvoirs en faisant des jets de Repair, et chaque utilisation d'une de ces inventions coûte le double du montant de points de pouvoir, après modifications d'usage.

Conceptor

Pré-requis : Seasoned ; Smarts d8+, Repair d10+

WIP