

DOCTEUR STRANGE AND MISTER HYDE

A TORG SAVAGE SETTING

Il est nécessaire d'avoir les ouvrages de Torg, ainsi que Savage Worlds (le livre de règles) pour exploiter pleinement ce document. Nous vous encourageons vivement à les acheter et les consulter pour comprendre ce qui va suivre !

Version 0.7

Adaptation conçue et écrite par par François-Xavier Guillois

Publié sur : Torgan.net

Playtesters : Mike, Katzo, Christophe, Seoman, Professeur Alexis.

Inspirations : MagicPowered. (fuzionpowered.free.fr).

Remerciements : Torgan, pour son hébergement et ses conseils :)

Table des matières

Création des Personnages.....	2	Setting Rules.....	6
Epoque et Expérience.....	2	Axiomes.....	6
Nouvelle Terminologie.....	2	Fortune.....	6
Races Cosmiques.....	2	Les Bennies.....	7
Atouts Modifiés.....	3	Les Cartes.....	8
Nouveaux Atouts.....	3	Règles de pouvoirs.....	9
Nouveaux Handicaps.....	4	Nouveaux Pouvoirs et Arcanes.....	11
Nouvelles compétences.....	4	Les Pouvoirs.....	12
Equipement.....	5	Game Master's Section.....	13
Armures.....	5	Campagne : Code Quantum.....	13
Avions.....	5	Savage Torg Tales.....	15
Armes.....	5		

CRÉATION DES PERSONNAGES

ÉPOQUE ET EXPÉRIENCE

L'expérience est doublement importante dans Savage Torg, puisqu'elle sert non seulement à monter de niveau, mais aussi à stocker les Possibilités. De plus, les personnages ont souvent besoin de nombreux Atouts avant de pouvoir être "terminés", comme plusieurs Arcanes ou Chevalier des Tempêtes. Nous n'avons pas opté pour donner des Atouts supplémentaires à tout le monde à la création de personnage, en pensant à ceux qui souhaitent jouer la montée en puissance des PJs.

Voici quelques conseils pour le MJ, suivant l'époque à laquelle il souhaite faire jouer.

Avant la Guerre des Réalités

Il peut être intéressant de faire jouer des scénarios avec des norms, avant l'invasion de la Terre, qui découvrent des stèles et des créatures bizarres et qui cherche à comprendre ce qui se passe. Pour celui-là, il commencera novice sans expérience.

Pendant la Guerre des Réalités

C'est le cas le plus probable de jeu. Les chevaliers des Tempêtes n'étant pas apparus avant l'invasion, il y a donc beaucoup de nouveaux pouvoirs qui vont apparaître, et qui vont coûter cher au PJ en termes d'Atouts. Nous avons faits une grille indicative qui vous permettra d'adapter la puissance des PJs en fonction de l'avancée de la Guerre :

	Nombre de points d'expérience de départ
Transformation/ Transcendance	5
Pour chaque mois de la première année	3
Pour chaque mois de la deuxième année	2
Pour chaque mois de la troisième année	1

Note importante : n'oubliez pas que les points d'expérience peuvent se convertir en Possibilité et se stocker, peut être que certains PJs préféreront ne pas tout dépenser en montée de niveaux et garder un stock de Possibilités pour leurs futurs exploits.

Après la Guerre des Réalités

On peut parfaitement imaginer des aventures après la fin de la Guerre. On partira du principe que les PJs qui commenceraient à jouer dans ce contexte ne figurent pas parmi les plus grands noms des Chevaliers des Tempêtes, soit parce qu'ils ont eu leurs capacités tardivement, soit parce que comme beaucoup d'autres ils n'ont pas été mêlés à des faits suffisamment importants dans la Guerre.

Chaque effort de Chevalier, même s'il consiste uniquement à défendre les populations locales, a servi durant la lutte contre les Cosms envahisseurs.

Par conséquent, nous conséquent le rang Aguerri (20 points d'expérience) ou Vétéran (40 points d'expérience) dans ce type de scénario, mais pas au-dessus.

NOUVELLE TERMINOLOGIE

TERMES

Classe

Nombre associé à un rang, dont la valeur est égale à 1 par rang nécessaire pour arriver jusqu'au rang sélectionné. Par exemple, un rang Vétéran a une classe de 3 (1 pour le rang Novice, 1 pour le rang Aguerri, et 1 pour le rang Vétéran, soit 3 en tout).

NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES

Contrôle

Le Contrôle est une caractéristique dérivée qui est attribuée à tous les Wild Cards. Il est égal à 2 + (moitié du score d'Ame).

Fortune

La fortune est une caractéristique dérivée qui est attribuée à tous les Wild Cards. Elle évalue ses chances globales de trouver les ressources ou les moyens nécessaires pour arriver à obtenir un but recherché. La fortune est expliquée plus en détail dans la section consacrée aux règles du Setting.

RACES COSMIQUES

Dans Savage Torg, il est possible d'avoir deux races, une race liée à sa nature propre (nain, elfe, etc.) et une race liée à son univers d'origine, qui donne d'autres bonus et traits tout aussi importants que la précédente.

TERRE PURE

Loi de la Gloire : augmente sa compétence de persuasion d'un dé pour convaincre quelqu'un de la véracité de ses aventures.

Loi de l'Espoir : malus de -2 contre la transformation. peut transformer une fois par session n'importe quelle carte en As pour l'initiative.

Loi du Prodige : à la création, le PJ obtient un point de caractéristique supplémentaire ou un Atout ou 2 points de compétences.

Aysle

Loi de l'observation : Lorsqu'un PJ rate un jet de perception, il inflige un malus de -1 à ses adversaires.

Loi de la magie : L'Atout nouvel Arcane n'est pas obligatoire, mais il est offert s'il est pris pour la magie.

Loi de l'Honneur/Corruption : Le PJ a un malus de -1 pour cacher ses buts et ses sentiments véritables.

CYBERPAPAUTÉ

Loi du Dieu unique : Le PJ gagne le Handicap "Voeu", et augmente l'Attribut Ame d'un dé.

Loi de la Magie Hérétique : Sur les jets de Magie, les PJs reçoivent un malus de +2 pour lancer des sorts, et obtiennent les mêmes avantages que s'ils possédaient Résistance aux Arcanes, même s'ils n'ont pas d8 en Ame.

Loi de la Suspicion : Sur les jets de Persuasion, les PJs occasionnent un malus de +1 lorsqu'on essaie de les persuader, et eux obtiennent un bonus de -1 pour persuader des gens de leur race cosmique.

TERRE VIVANTE

Le Brouillard Profond : le PJ n'a pas de malus pour percevoir ou se déplacer dans le brouillard profond.

Croyance en Lanala : Ceux qui ont la compétence Foi gagnent un bennie à chaque nouvelle blessure.

Objets perdus : Un jet de perception réussi est nécessaire pour maintenir près de soi tout objet non vivant.

EMPIRE DU NIL

Loi de la Moralité : Le PJ obtient gratuitement le Handicap "Code de l'Honneur", et peut choisir gratuitement un Atout de son choix pour équilibrer.

Loi théâtrale : Les méchants obtiennent un bennie supplémentaire lorsqu'ils s'opposent au PJ. Le PJ peut annuler un malus d'une action avec un bennie si l'action est théâtrale.

Loi d'Action : peut dépenser deux Possibilités au lieu d'une. (à équilibrer)

ORRORSH

Pouvoir de la Corruption : le personnage possède les valeurs morales corrompues de son cosm. Il doit réussir un jet d'Intellect pour éprouver des réticences morales à faire un acte naturel dans son cosm (meurtre, trahison, corruption, etc.)

Pouvoir de la peur : Le PJ légitimise la peur. Pour lui, il y a toujours une bonne raison d'avoir peur, et il a une tendance naturelle à prêter crédit aux sources de peur qu'il peut avoir. Il subit un malus de -1 sur la Fright Table.

Loi de la persévérance : Le PJ a appris dans son cosm que certaines luttes peuvent être incroyablement dures et longues, et que seuls les plus persévérants arrivent à leurs fins. Lorsque le PJ a un moral bas, son Wild Die passe à d4. Lorsque son moral est haut, son Wild die passe à d8. (Le test de moral doit être fait au moins une fois par jour).

EMPIRE NIPPON

Loi de l'Intrigue : obtient un bonus de +2 sur la compétence Discrétion.

Loi du Profit : le joueur annule une dépense de Cash Bennie par session.

Loi de la Vengeance : gagne son score de Contrôle en Possibilités à la fin de la session durant laquelle la Vengeance a été accomplie. Le préjudice doit être grave, et la résolution doit être espacée d'au moins 48 heures.

ATOUTS MODIFIÉS

ARCANE

(cet Atout remplace celui proposé dans Savage Worlds)

Vous avez 10 Points de Pouvoir avec lesquels vous pouvez acheter vos pouvoirs. Les pouvoirs marchent à volonté, et ne requièrent aucun jet à moins qu'un pouvoir spécifique ne le précise.

Super Karma : Les héros sont des personnages plus grands que nature, avec des erreurs et des responsabilités aussi grandes que leurs pouvoirs fantastiques. Ils peuvent choisir un Handicap Majeur pour obtenir 5 Points de pouvoirs supplémentaires à la création.

NOUVEAUX ATOUTS

ATOUTS PROFESSIONNELS

Chevalier des Tempêtes

Pré-requis : Novice, Réalité d6

Le chevalier des Tempêtes a la capacité d'utiliser sa réalité pour développer une bulle autour de lui qui le protège de l'influence des autres réalités. Le chevalier doit réussir un jet de Réalité pour créer sa bulle, chaque raise double sa durée. La durée de base d'une bulle est la Résistance du personnage, en dizaine de minutes. Le coût de la bulle de réalité en points de possibilités varie : plus les axiomes attaquent la bulle, plus la puissance de la bulle doit être importante. Pour chaque axiome du Cosm agresseur dont le rang est différent de la réalité du chevalier, la bulle coûte un point de Possibilité cumulatif. Par exemple, si un chevalier de la Cyberpapauté se rend en Terre Vivante, il va avoir à contrer 2 axiomes (Magique et Spirituel), donc cela coûtera 2 points de Possibilité pour créer la bulle. un personnage de la Terre Pure devra dépenser 4 points de possibilité pour entrer en Terre Vivante. Si le jet de Réalité est raté, la bulle se désagrège au bout de (Résistance) minutes.

ATOUTS DE FORTUNE

Patrimoine

Pré-requis : Gestion de la Fortune, Novice

Le PJ possède des biens immobiliers qui lui assurent des revenus et la possibilité de faire des transactions de haut

vol. Augmente de 1 la Fortune, ou de 2 le niveau de vie. Peut être pris plusieurs fois.

Carnets d'Adresses

Pré-requis : Connections, Relations Envahissantes

Même si vous êtes en aventure, vous n'avez pas lâché le business, comme on dit. Tous les jours, vous êtes en contact avec des personnes venues de multiples horizons, et que l'aventure exige de trouver rapidement l'homme de la situation, il vous suffit d'appeler l'ami d'un ami de votre voisin pour que les choses s'arrangent. +2 pour les jets de Persuasion (Connections).

Biens du Clergé

Pré-requis : Arcane Background (Faith), Obligations Religieuses, Novice

En tant que religieux, vous recevez une part des richesses possédées par les gens de votre Ordre. Augmente de 1 la Fortune, ou de 2 les artefacts. Peut être pris plusieurs fois.

ATOUTS DE POUVOIRS

Nouveau Style

Pré-requis : Arcane, Novice

Le pratiquant d'Arcane peut se définir un nouveau Style, qui détermine la manière dont il aime que ses pouvoirs se manifestent. Cela fonctionne comme une signature magique. Les autres pratiquants pourront reconnaître un pratiquant en voyant les effets de Style du Pouvoir. Le style augmente le Contrôle de 1.

Nouveau Domaine

Pré-requis : Arcane, Novice

Le pratiquant d'Arcane peut se définir un nouveau Domaine, caractéristique de l'enseignement occulte qu'il a reçu et des spécialités qu'il a pu développer. Cela fonctionne comme une signature magique. Le domaine est appelé Ecole pour les magiciens, Divinité pour les prêtre, type de pouvoir pour les super héros, Voie Psychique pour les Psioniques et type de science pour les Savants Fous. Les autres pratiquants pourront reconnaître un pratiquant en voyant la manifestation d'un Pouvoir. Le Domaine augmente le Contrôle de 1.

ATOUTS DES WILD CARDS

Stormer

Ennemi de Moebius

NOUVEAUX HANDICAPS

HANDICAPS DE FORTUNE

Relations Envahissantes (Handicap Mineur)

Pré-requis : Novice

Vos locataires, personnel de maison, employés et autres gens en relation avec vos richesses ne vous lâchent pas parce que vous êtes partis en aventure. Très souvent, vous devez envoyer des lettres, passer des coups de fil ou envoyer des messagers, ou tout simplement répondre aux demandes de vos subalternes. L'ensemble de ces tâches vous oblige à consacrer une heure par jour, cumulable sur la semaine uniquement, hors de l'aventure. Vous pouvez prendre cet Handicap plusieurs fois.

Gestion de la Fortune (Handicap Mineur)

Pré-requis : Patrimoine, Novice

Afin de ne pas détériorer la valeur de votre patrimoine et rester en accord avec les autorités, vous êtes en alerte constante, une main sur la bourse et l'esprit dans les comptes. Il faut vous renseigner sur les droits et les devoirs autour de vos biens, et vous assurer d'avoir les liquidités pour payer les impôts et les gens que vous employez. L'ensemble de ces tâches vous oblige à consacrer une heure par jour, cumulable sur la semaine uniquement, hors de l'aventure. Vous pouvez prendre cet Handicap plusieurs fois.

Obligations Religieuses (Handicap Mineur)

Pré-requis : Novice, Arcane Background (Faith)

Bien sûr, vous avez du pouvoir, matériel et spirituel. Mais pour le garder, il vous faut prier, répandre la bonne parole, rendre des comptes à vos supérieurs et aider les compagnons de votre Ordre. L'ensemble de ces tâches vous oblige à consacrer une heure par jour, cumulable sur la semaine uniquement, hors de l'aventure. Vous pouvez prendre cet Handicap plusieurs fois.

HANDICAP DE POUVOIR

AUTRES HANDICAPS

NOUVELLES COMPÉTENCES

Réalité (Ame)

EQUIPEMENT

ARMURES

Type	Classe	Armure	Poids	Fatigue	Coût (Fortune)	Notes
Peaux et Fourrures	1	+1		N	1	
Os et Peaux	1	+3*		N	2	
Cuir	1	+2		N	1	
Bronze	2	+4		O	2	
Cuir bouilli	2	+3		N	1	
Cottes de Mailles	3	+4		O	2	
Cotte d'anneaux	3	+3		N	2	
Armure composite	3	+2*		N	1	
Armure de plates	3	+5		O	2	
Gilet pare-balles	4	+6		N	1	
Armures Kevlar	5	+5		O	1	
Kevlar/céramique	5	+7		O	2	
IriMaille	5	+3		N	1	
Armure RKD	5	+7		N	3	
Blindage intradermique	5	+6		N	3	

ARMES

PISTOLETS ET REVOLVERS

Type	Classe	Portée	Dommmages	RoF	Coût (Fortune)	Coups	Notes
Pistolet à rouet	3	5/10/25	13	-	2	1	
Pistolet à silex	3	5/15/25	14	-	2	1	
BP 1856	4	5/15/40	15	-	1	1	
Revolver Colt "PeaceMaker"	4	5/15/40	15	-	1	6	
Revolver .38 Special	4	10/25/50	14	-	1	6	
Beretta 9mm	5	10/25/40	15	-	1	9	
Colt .45 automatique	4	10/15/40	16	-	1	7	
Desert Eagle .357	5	10/25/50	16	-	1	6	
.44 Magnum Smith & Wesson	5	10/15/40	17	-	1	6	
Chunyokai 13mm	5	10/40/50	18	-	2	9	

AVIONS

AVIONS À HÉLICE

Type	Classe	Acc/Vitesse Max	Résistance	Passagers	Notes
Sopwith FI Camel	4	/200	13	1	
Fokker DVII	4	/200	13	1	
Spitfire VB	4	/600	17	1	
Messerschmidt 109 F-2	4	/600	16	1	
DC-3/Dakota	4	/320	19	36	
G-21 Turbo-Goose	5	/320	18	12	

HÉLICOPTÈRES

<i>Type</i>	<i>Classe</i>	<i>Acc/Vitesse Max</i>	<i>Résistance</i>	<i>Passagers</i>	<i>Notes</i>
Avro C.8L Mark II	4	/160	14	1	
PA-19	4	/150	14	4	
Bell H-13	4	/150	14	2(+2)	
Bell AH-1G	5	/350	17	2	
Hélicoptère Lama	5	/150	15	2	
LI-24 Hind A-10	5	/370	21	10	
AH-64 Apache	5	/300	20	2	

SETTING RULES

AXIOMES

Torg propose une définition des lois de chaque cosm selon quatre axiomes : magique, social, technologique, et spirituel. L'échelle adoptée pour Torg (de 0 à 33) est beaucoup trop précise pour les besoins de Savage Torg, qui utilise le principe des rangs utilisés dans le système d'expérience pour déterminer le niveau d'évolution de chaque Cosm dans chaque axiome. Afin de ne pas mélanger les rangs liés aux personnages et les rangs utilisés pour d'autres usages, nous utilisons le terme classe pour tout ce qui ne s'applique pas aux personnages.

Par exemple, un axiome n'est pas de rang légendaire ou novice, il est de classe 5 ou 1.

A chaque classe correspond un palier évolutif pour tout les axiomes. De manière très cavalière, on pourrait faire correspondre la classe 1 à la période préhistorique, la classe 2 à l'antiquité, la classe 3 au moyen-âge, la classe 4 à l'époque moderne, et les classes 5 et 6 aux époques futuristes.

Classe	Magie	Social	Technologique	Spirituel
0	0	0	0	0
1	1-7	1-7	1-7	1-7
2	8-11	8-11	8-11	8-11
3	12-17	12-17	12-16	12-16
4	18-22	18-21	17-21	17-21
5	22-28	22-29	22-26	22-27
6	33	33	30-33	33

Rang	Magie	Social	Technologique	Spirituel
Terre Pure	1	4	5	2
Terre Vivante	0	1	1	5
Aysle	4	4	3	3
Empire Nippon	1	5	5	2
Cyberpapauté	2	4	5	3
Orrorsh	3	4	4	4
Empire du Nil	3	4	4	4

Les axiomes interviennent pour déterminer d'une part ce que vous pouvez faire et ne pas faire dans un cosm, et d'autres part le fossé qui sépare deux classes au sein d'un même axiome. *Par exemple, il y a évidemment plus de différence entre la hache de pierre et le mousquet qu'entre ce même mousquet et un revolver, même si les trois armes sont de classes différentes.*

DIFFÉRENCES DES ÉCHELLES

Les classes ne remplacent pas l'échelle des axiomes de Torg, elles permettent juste d'adapter les règles de Torg au système de jeu Savage Worlds. Il y a bien sûr d'énormes différences entre un objet de niveau technologique 17 et un objet de niveau technologique 21,

mais leurs similitudes de fonctionnement et de fabrication sont suffisamment proches pour qu'elles puissent fonctionner dans tous les cosms qui ont un axiome technologique de classe 4 dans Savage Worlds. La tolérance des axiomes est par conséquent plus grande que dans le setting initial de Torg, la modification est volontaire. Les lois physiques, spirituelles ou magiques, ou même sociales, ne nous paraissent pas tellement importantes qu'un élément d'un niveau ne puisse pas fonctionner dès qu'on faisait varier d'un le niveau de l'axiome. De même, l'oubli du fonctionnement d'un objet, d'un sort, ou la compréhension sociale d'un groupe d'individus en cas de changement de réalité nous paraissait trop violent : si on sait prier un Dieu dans un cadre monothéiste, on saura encore le faire dans n'importe quelle réalité monothéiste, ce ne sont pas quelques différences dans les concepts ou les organisations religieuses qui vont faire oublier à un prêtre sa capacité personnelle à prier. C'est cette tolérance dans l'interprétation des axiomes que l'on souhaitait introduire.

LES AXIOMES, LES POUVOIRS, LES OBJETS

Beaucoup de moyens d'action des PJs dans Savage Torg passent par les pouvoirs, qu'ils soient sous forme d'objets ou par des manifestations occultes diverses. Chaque pouvoir à une classe, plus ou moins calculée suivant sa puissance (voir règles sur les pouvoirs). Plus un pouvoir est complexe et élaboré, plus il faudra que l'axiome de la réalité dans laquelle le PJ évolue soit élevé. *Un sort très simple peut marcher dans les Cosms peu évolués sur le plan magique, en revanche les plus gros rituels nécessitent des lois magiques également complexes et permissives.*

En termes de jeu, sauf dépense de Possibilités ou dérogation du MJ, un pouvoir n'est autorisé dans un cosm que s'il est de classe inférieure ou égale à celle de l'axiome considéré. *Par exemple, un pouvoir magique de classe 1 peut être utilisé dans les cosms qui ont un axiome magique de classe 1 ou plus, alors qu'un miracle de classe 4 ne marchera que dans les cosms où l'axiome spirituel a au moins une classe de 4.*

Le principe est encore plus restrictif pour les objets : un objet ne marche que s'il est dans un cosm qui affiche un axiome de même classe. Par exemple, un flingue de classe 4 ne marche que dans les cosms qui ont pour axiome technologique une classe de 4.

FORTUNE

Savage Worlds, en bon système simple qui se respecte, se doit d'avoir un système pour équilibrer la capacité d'intervention du personnage dans une mission donnée. Il y a plusieurs moyens de se donner les moyens d'agir. La richesse globale du personnage est bien sûr un élément capital, mais parfois connaître la bonne personne au bon endroit épargne du temps et des dépenses inutiles, de même qu'un héros équipé d'un objet légendaire va posséder une aura, une puissance et une réputation

capables de délier les langues. Ces règles visent à donner des cadres aux MJs qui n'arrivent pas à dire non à un joueur qui veut avoir un background tout feu tout flammes sans aucune dépense d'Atout. Comme nous étions contre l'idée de faire dépenser des atouts pour acheter un objet ou du fric supplémentaire, nous avons pensé à une règle globale, qui permettrait à tous d'avoir une capacité initiale sur l'action, centrée sur le type de personnage créé.

VOTRE FORTUNE À LA CRÉATION

La fortune de départ du personnage est égal à 2 x (nombre de rangs). *Par exemple, un personnage Novice récolte 2 en Fortune, un PJ qui commence Vétéran en gagne 2x3 = 6 points.* Toutefois, ce score est modifié ensuite par les Atouts et Handicaps choisis. Pour chaque type de fortune (voir ci-dessous), il existe au moins une combinaison qui vous permet d'augmenter autant que vous souhaitez votre Fortune, du moment que vous vous gavez en même temps d'Handicaps qui vous pénalisent plus ou moins dans l'accomplissement des aventures (gérer ses biens ou entretenir ses contacts, ça prend du temps !)

Une fois le score de fortune établi, le personnage peut répartir ses points comme bon lui semble, et changer cette répartition à chaque début de séance, à la discrétion du MJ bien sûr.

Note importante : Certains Atouts/Handicaps, notamment Riche/Pauvre, ne sont pas compatibles avec les règles de Fortune, qui proposent leurs propres Atouts et Handicaps.

En aventure

- Pendant le jeu, le PJ gagne 1 point en Fortune à chaque montée de niveau.
- Votre fortune peut exceptionnellement varier à la discrétion du MJ. *Par exemple, à la fin d'une mission, vous vous retrouvez avec un artefact puissant ou un butin extraordinaire, le MJ peut décider d'augmenter votre score de fortune à titre exceptionnel.* Il ne faut pas généraliser cette pratique non plus, sinon le principe d'équilibre des personnages est complètement faussé.

TYPES DE FORTUNE

Niveau de vie

Il est conseillé à chaque MJ d'avoir sa propre échelle suivant la campagne et sa vision du prix de la vie. Voici un exemple...

Niveau de vie	C	habitat
Mendiant	0	Habitat : Un bout de carton, avec de la chance Entretien : aucun Besoins essentiels : ce que vous arrivez à mendier.

Squatteur	1	Habitat : Un toit sur la tête Entretien : Vêtements, recharge des armes, objets de première nécessité Besoins essentiels : Ce que vous arrivez à voler
Basses classes	2	Habitat : Une pièce principale, avec un espace cuisine et un endroit pour les petits besoins Entretien : Besoins essentiels : Nourriture de base (féculents, nourriture synthétique ou séchée, racines et soupes)
Classes moyennes	3	Habitat : De quoi loger une famille correctement Entretien : Besoins essentiels : Nourriture normale (repas classique d'un habitant de la région)
Classes Elevées	4	Habitat : des pièces d'accueil et de travail, un jardin Entretien : Besoins essentiels :
Classes très élevées	6	Habitat : des pièces de loisir, un lopin de terre à soi. Entretien : Besoins essentiels :
Royal	8	Habitat : Château, de nombreuses terres. Entretien : Besoins essentiels : voir classes très élevées
Impérial	16	Habitat : Une ou deux planètes, des pays entiers Entretien : Besoins essentiels : voir classes très élevées

Contacts

Type	Organisation	Extras	Alliés	Chair à canon
Nombre par point	1	5	2	100

Suivant l'importance des contacts que vous souhaitez, vous aurez plus ou moins de contacts à votre disposition. Si vous jouez un chef de bande, ce qui vous importe n'est pas de pouvoir nommer tous les gusses qui vont se faire étripier dans la prochaine rixe contre les vilains/héros, mais combien d'hommes vous pouvez aligner en face de votre ennemi. A l'inverse, si vous voulez avoir quelques alliés bien placés, vous allez les nommer, faire leur fiche de personnage, et les jouer en aventure peut-être.

Artefacts

Les artefacts sont des objets de grande puissance qui ne sont confiés qu'à des héros ou volés par les gros méchants. Ces points d'artefact peuvent également être réclamés par le MJ aux enchanteurs qui souhaitent créer leurs propres objets magiques. A chaque PJ est laissé le soin d'estimer la puissance relative de l'Artefact et donc son coût en Fortune. Nous conseillons de demander un seul point pour les objets seulement puissants (qui peuvent être reconstruits ou dupliqués par des experts), et 2 pour les objets légendaires (objets d'un autre âge, dont le procédé de fabrication ou les méthodes d'utilisation sont à jamais perdues).

FORTUNE ET TEMPS DE JEU

Les règles de Fortune ont été créées afin de bannir de la table les listes de prix d'objets et la gestion des monnaies, assez compliquées à Torg car multiples.

Cas 1/ La dépense est comprise dans le niveau de vie du personnage

Dans ce cas, il n'y a aucune question à se poser.

Cas 2/ la dépense est comprise dans le niveau de vie du personnage

Parfois, le PJ a une envie folle de s'acheter le dernier lance-roquettes à la mode chez les mercenaires pour la mission périlleuse qu'il va faire. Evidemment, en règle générale, ça ne rentre pas dans les dépenses courantes. Pour cela, on utilise des « Cash Bennies » (voir règles des bennies, si dessous).

Le MJ décide sur une échelle de 1 à 3 combien de cash bennies le personnage doit dépenser pour acquérir l'objet : 1 pour coût plus élevé que l'ordinaire (une arme supérieure à la moyenne ou une armure, par exemple), 2 pour objet très cher (un véhicule d'occasion), et 3 pour les dépenses extraordinaires (un parchemin, un objet magique rare, un véhicule militaire).

Evidemment, c'est une échelle un peu gentille pour les PJs, mais Savage Torg privilégie le gros budget aux opérations comptables, n'est-ce pas ? les campagnes Si l'on ne peut plus claquer du pognon sans penser comme dans la vraie vie à faire les comptes en fin de scénario, ce n'est plus Fast, Fun and Furious, non ?

LES BENNIES

Savage Torg utilise en plus des cartes et des dés beaucoup de bennies, ces petits tokens qu'on peut dépenser pour modifier le résultat de sa prochaine action. Il n'emploie pas moins de trois types de bennies.

Les "Action" Bennies, ou coups de pouce

Ce sont les bennies classiques de Savage Worlds. Ils vous permettent de relancer un test de Trait (caractéristique ou compétence). Ils ne peuvent pas être utilisés sur tout ce qui n'est pas test de Trait, comme les jets de dommage ou de peur. Ils vous permettent également d'annuler un état Secoué et même éventuellement quelques blessures.

Le joueur peut recevoir des bennies pendant la partie suivant la qualité de son roleplay, de son humour ou de ses actions. Néanmoins, le MJ ne les distribue pas non plus à la pelle, seuls les meilleurs en auront. A la fin de la séance, les bennies non dépensés sont perdus.

les "Cash" Bennies, ou points de Cash

Ces bennies sont réservés à vos dépenses durant la session de jeu. La somme de Cash bennies au départ de la session est égal à 1. Le joueur peut faire un jet dans un Savoir relatif à la gestion des biens ou la finance, avec un bonus égal à sa Fortune. S'il réussit, il gagne un Cash bennie en plus, plus un par raise. Il peut enfin ajouter un Cash Bennie par Atout de Fortune.

A la fin de la séance, tout ce qui n'est pas utilisé est perdu, à moins que le PJ ait réussi à gagner 10 Cash Bennies à la fin de la séance, auquel cas il peut les convertir en 1 point de Fortune supplémentaire. Cela rentre dans le cas des augmentations exceptionnelles de la Fortune, qui doivent être validées par le MJ.

Les "Possibility" Bennies, ou points de Possibilité

Les points de possibilité sont spécifiques à Torg, puisqu'ils représentent la capacités des personnages à altérer la réalité des Cosms. A chaque séance, le joueur reçoit autant de bennies que son score dans la compétence Réalité. Par exemple, si le PJ a d4 en Réalité, il reçoit un seul Possibility Bennie, s'il a d10 il en reçoit 4. Certains Atouts Professionnels ou de Wild Cards permettent d'en gagner davantage.

Les points de Possibilité sont utilisées en premier lieu pour déclencher des pouvoirs de Chevaliers des Tempêtes. Contrairement à tous les autres pouvoirs, ceux-ci ne sont pas liés à une Arcane, car la connaissance ne suffit pas à pouvoir manipuler les possibilités. La compétence Réalité permet d'utiliser son potentiel de Possibilités, mais sans points de Possibilités, cette compétence est quasiment inutile. Les bulles de réalité sont réservés dans Savage Torg aux Chevaliers des Tempêtes (ie les PJs qui ont cet Atout professionnels)

Comme tous les bennies, les points de Possibilité peuvent être dépensés pendant la séance.

Jets de dés

Ils permettent d'abord de relancer un jet de test pour ajouter le résultat au précédent jet. Cette option peut être déclenchée après avoir vu le résultat du premier jet. A la différences des coups de pouce, vous pouvez améliorer votre jet même si vous avez réussi votre premier lancer, ce qui permet de faire des réussites plus importantes.

Vous pouvez aussi dépenser un point de possibilité pour annuler la relance d'un jet effectué par un autre utilisateur de possibilité.

Blessures

Vous pouvez également réduire votre niveau de blessure avec un Point de Possibilité, même si vous n'êtes pas secoué ou si les blessures ont été provoquées par des attaques différentes, a contrario des coups de pouce.

Points de Possibilité et expérience

- A la fin de la séance, les points de Possibilité sont soit perdus, soit transformés en points d'expérience (selon la règle des bennies : 5-6 sur 1d6).
- A tout moment, le Pj peut convertir un point d'expérience en 2 points de Possibilité.
- A partir du moment où le PJ possède 5 points d'expérience, il doit normalement monter de niveau. Le PJ peut déclarer stocker les Possibilités à la place, et doit pour cela dépenser à chaque début de séance un point de possibilité. Il n'y a pas de limite au nombre d'expérience qu'on peut accumuler de cette manière. Si, à une séance, le PJ ne peut ou ne veut pas payer le point de possibilité, les points d'expérience sont dépensés en montée de niveau jusqu'à ce que la réserve soit inférieure à 5.

LES CARTES

Les cartes ont un rôle très important dans Torg, et nous avons voulu par conséquent que ce soit également le cas dans Savage Torg : désormais votre paquet de cartes va servir pour bien d'autres usages que l'initiative.

PRÉSENTATION

Voici à quoi les cartes vont vous servir :

Initiative : les cartes sont jouées au moment de l'initiative. Le joueur tire les cartes pour les alliés et les extras qu'il joue, et a le choix pour son personnage de tirer une carte ou de la sortir de sa main.

Capacités spéciales : Chaque joueur choisit à chaque changement de niveau les capacités spéciales qui l'intéressent dans la liste, et leur attribue une valeur de carte. Il a le droit à autant de capacités spéciales que son score de Contrôle. Il peut ensuite bénéficier de sa capacité spéciale en jouant une valeur de la valeur correspondante.

Cartes d'Action : les cartes peuvent être dépensées sur un action. Les cartes 1,5 et 9 donnent un bonus de +1 au jet. Les cartes 2,6 et 10 donnent un bonus de +2. Les cartes 3 et 7 donnent un bonus de +3. Les cartes 4 et 8 donnent une augmentation sur un jet réussi.

Arcanes : les cartes sont grandement utilisées pour l'utilisation des pouvoirs (voir section sur les pouvoirs)

GESTION DE SA MAIN

Au début de la partie : battez le jeu, et distribuez 5 cartes à chaque joueur (si vous êtes nombreux, utilisez deux jeux de cartes).

Initiative : si vous dépensez une carte pour l'initiative, vous en retirez automatiquement une.

Arcanes : Lorsque vous dépensez une carte pour les arcanes, vous en retirez automatiquement une.

Actions approuvées : Lorsqu'une carte est retournée par le MJ, la couleur indique un type d'action. Intimidation (Pique), Manoeuvre (Carreau), Ruse (Trèfle), Sarcasme (Coeur). Si vous réussissez ce type d'action pendant que la carte est active, vous regagnez une carte.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Chaque Wild Card possède autant de Capacités Spéciales que son Contrôle, sur une liste déterminée à chaque changement de niveau. Chaque capacité spéciale est associée à une valeur de carte.

Action : +2 à toutes les actions au cours du round

Commandement : peut jouer deux cartes pour son jeu découvert ou pour celui d'un autre joueur. Il peut aussi défausser autant de cartes de sa main qu'il le souhaite et en retirer autant.

Coup de Grâce : donne une augmentation supplémentaire à toutes les actions du round du personnage.

Echec de l'adversaire : annule une action réussie de l'ennemi contre le personnage.

Evasion : permet d'éviter une rencontre (doit être la première carte placée dans le jeu découvert)

Gloire : doit être jouée sur un total de 20+ sur une action dans une situation dramatique. Tous les personnages reçoivent trois points de possibilité.

Héros : peut être jouée comme une Possibilité supplémentaire pour n'importe quelle action.

Idee : permet aux joueurs d'obtenir de l'aide quand ils sont bloqués devant une énigme ou un mystère au cours de l'aventure.

Initiative : permet aux joueurs de laisser la carte actuelle jouée par le MJ pour un round de plus ou de retourner une autre carte pour ce round.

Monologue : permet à un personnage de stopper toutes les actions hostiles pendant qu'il se lance dans un discours dramatique (cela compte comme son action pour le round). Ne peut être utilisé qu'une fois par scène.

Plan Génial : permet au joueur de ramasser une carte qui vient d'être placée dans la défausse.

Ralliement : permet à tous les chevaliers des tempêtes de revenir à 5 cartes dans leur main.

Relation : permet de connaître dans la région une personne qui peut l'aider, à la discrétion du MJ.

Adrénaline : augmente Agilité, Force, ou Vigueur d'un dé pour un round

Volonté : augmente Intellect d'un dé pour un round

Présence : augmente Ame d'un dé pour un round

Seconde Chance : permet à un personnage de recommencer immédiatement l'action qu'il vient de manquer.

Soutien : permet de donner +2 à l'action d'un autre personnage.

Vigilance : un héros qui fouille ou qui examine une zone pourra trouver ou remarquer quelque chose (une information, un objet, une embuscade).

Vivacité : accorde au personnage une action supplémentaire, sans malus.

CONFLIT

A chaque round, le MJ retourne la carte du dessus du paquet. L'interprétation varie suivant l'importance de la situation, qui peut être normale ou dramatique (i.e. points clé de l'aventure).

Avantages/Désavantages

Si une valeur (choisie pour les capacités spéciales) est possédée par tous les héros, elle devient avantage pour eux. Si une valeur n'est choisie par aucun héros, elle engendre un désavantage. L'effet de l'avantage dépend de la couleur. Un Joker provoque un désastre.

Couleur	Action approuvée	Avantage	Désavantage
Pique	Intimidation	Un de Plus !	Bloqué
Carreau	Manoeuvre	Surexcitation	Fatigue
Coeur	Ruse	Inspiration	Confusion
Trèfle	Sarcasme	Chance	Fuite

Pour éviter que les ennemis n'aient les mêmes effets, prenez la carte précédemment jouée, ou tirez-en une seconde.

Situation dramatique

Pour les situations dramatiques, l'As donnent un résultat neutre, les têtes un avantage, et toutes les autres cartes donnent des désavantages. Pour les ennemis, si valeur choisie par leur groupe tombe et que cela devrait être un désavantage (carte 2 à 10), c'est un avantage.

Compétence

2	A B
3	A C
4	A D
5	B C
6	B D
7	C D
8	A B C
9	A B D
10	B C D
V	A B C D
D	Problème Critique
R	Possibilité de Désastre
A	Complication

RÈGLES DE POUVOIRS

ÉCOLOGIE DU POUVOIR

Vous l'aurez remarqué si vous avez été jeté un oeil à la liste des pouvoirs, cela ne ressemble pas trop aux règles proposées dans *Savage Worlds*, mais plutôt celles de *Necessary Evil*, une campagne de super vilains pour SW. Nous avons également rajouté des règles spéciales. Pour ne pas vous laisser dans le lac, petit tour d'horizon.

Coût : c'est le nombre de points de pouvoir (PP) qu'il faut dépenser à la création pour l'obtenir.

Classe : c'est le niveau de complexité et de puissance du sort, qui détermine dans quel cosm il peut être utilisé.

Aspect (Trapping) : c'est la manifestation physique du pouvoir. Si parfois elle est liée à son effet, ce n'est pas toujours le cas, des pouvoirs anodins peuvent prendre parfois des aspects disproportionnés...

Effet : c'est ce que fait le pouvoir. Il est parfois soumis à des modifications que vous pouvez prendre ou non.

Furie : c'est un effet exalté du pouvoir, qui est déclenché dans des circonstances précises.

Pré-requis : tous les pouvoirs ne sont pas utilisables avec tous les Arcanes, les pré-requis indiquent avec quelle Arcane on peut obtenir tel ou tel pouvoir.

POUVOIRS ET COMBAT

Principes de base

Si nous avons pris le soin de différencier les Aspects et l'Effet d'un pouvoir, c'est justement pour introduire l'idée que les deux peuvent être gérées de manière séparée. Mais pourquoi faire ? Qui parle de nombreux arcanes parle également de conflit entre différents pouvoirs, et c'est là que ça se complique. Dans *Savage Worlds*, où l'aspect du pouvoir est laissé à la liberté des joueurs ou du MJ, on peut difficilement appliquer des tactiques de combat très évoluées, à savoir qu'un pratiquant d'arcane va tenter d'utiliser sa palette de capacités pour stopper le pouvoir de son ennemi.

Savage Torg s'est donc penché sur la possibilité d'attaquer les pouvoirs directement. *Par exemple, si une torche humaine projete des jets de flamme partout (Blast), une bonne douche froide devrait l'empêcher de tout brûler sur son passage, alors qu'une douche d'enclumes ne fera pas le même effet (ca peut assommer l'importun, mais pas éteindre les foyers générés par son pouvoir).* Paradoxalement, alors que nous avons adopté le système de pouvoirs à volonté de *Necessary Evil*, nous en sommes venus à vouloir avoir la possibilité de désactiver un pouvoir par l'attaque.

La gestion d'un combat ne doit pas être prise de tête pour autant. C'est pourquoi la logique de ces règles est la suivante : si vous attaquez un Aspect et que vous lui faites une blessure, vous désactivez l'Effet du pouvoir jusqu'à ce que le pratiquant d'Arcane le réactive. *Exemple simple : Vous possédez le pouvoir de Parade, qui prend l'aspect d'un bouclier. Si quelqu'un détruit votre bouclier, vous perdez votre protection jusqu'à temps de récupérer votre bouclier.* Dès qu'un pouvoir subit une blessure, il est géré comme n'importe quel extra, il est incapacité. Il devient désactivé, et ne plus plus fonctionner jusqu'à ce que le PJ le réactive.

Afin de pouvoir gérer les Aspects sans faire un listing laborieux, nous les gérons comme des Extras, et à ce titre ils ont donc des caractéristiques. Pour cela, à chaque activation de pouvoir, le pratiquant d'Arcane joue une carte pour le pouvoir. Si c'est un pouvoir passif qui ne s'active pas à proprement parler, jouez une carte pour lui au début de la session. Cette carte sert à deux choses : déterminer les caractéristiques, et examiner les conséquences d'une désactivation pour le pratiquant.

La valeur de la carte indique le nombre de modifications que vous allez pouvoir appliquer à votre aspect pour le faire varier.

- Si la valeur de la carte est inférieure à votre Contrôle, prenez votre Contrôle à la place de la valeur de la carte.
- Si c'est une tête ou un as, le pratiquant répartit 10 dés.
- Si c'est un joker, il répartit 13 dés.

Par exemple, si nous reprenons l'exemple du bouclier, mettons que j'ai joué un valet. J'ai donc 10 dés à répartir dans les caractéristiques de "l'Extra" Bouclier : Force d12 Vigueur d12 Agilité d6 Intellect d4 Ame d6.

A l'inverse, la valeur de la carte est aussi la puissance du contrecoup en cas de désactivation, qui est comparé au Contrôle ou à la Résistance du PJ, selon que le pouvoir est psychique ou physique. *Dans l'exemple du bouclier, lorsqu'il vole en éclat transpercé par le laser de mon adversaire, moi qui est mis un valet, je vais prendre mal : 11 contre mes 6 en résistance, j'ai échappé de peu à la seconde blessure...*

Modifications d'un aspect

Ok, vous avez votre nombre de modifications possibles pour votre Aspect à ce moment de la partie. Ces modifications servent à décrire et faire jouer l'Aspect "indépendamment" de l'effet du pouvoir.

Mettons que vous ayez le pouvoir de Cache Secrète (Lair). Certes, même si des méchants débarquent et saccagent tout, ça ne vous retirera votre pouvoir : vous pouvez reconstruire l'endroit afin qu'il devienne à nouveau opérationnel (c'est ce qu'on entend par réactiver un pouvoir). Néanmoins, cette cache peut faire plusieurs étages de haut ou être une simple pièce cachée derrière votre bibliothèque, posséder un blindage ou non...

Les effets génériques ne sont pas là pour s'attarder sur comment le pouvoir est représenté dans le monde, et pourtant en combat et même parfois hors combat, pouvoir avoir des informations sur l'aspect sera d'un grand secours.

Chaque modification peut être prise plusieurs fois, mais jamais plus que la classe du pouvoir sur laquelle elle s'applique. *Par exemple, un bouclier magique de classe 3 ne peut pas avoir davantage que +3 dans Fluide Magique.*

- **Zone d'effet disproportionnée** : Lorsque le pouvoir possède un Aspect propre à s'étendre (brume, forme d'énergie, troupeau ou nuages de bestioles, etc.), il s'étend au-delà de la zone d'effet réelle du pouvoir. Doublez l'étendue de la zone d'effet par point investi dans cette modification.
- **Zone d'effet nocive** : Lorsque le pouvoir possède un Aspect nocif (poison, brume toxique, énergie conductrice, troupeau ou nuages de bestioles, etc.), il peut indépendamment du pouvoir créer des dégâts. Si une victime est dans la zone d'effet du pouvoir, le modificateur vient s'ajouter au montant des dégâts. Si la zone d'effet de l'effet et de l'aspect du pouvoir sont différents, alors la victime se prend une blessure par round tant qu'elle est dans la zone et que le modificateur est supérieur ou égal à sa Résistance.
- **Zone d'effet dispersée** : Lorsque le pouvoir possède un aspect propre à s'étendre (brume, forme d'énergie, troupeau ou nuages de bestioles, etc.), il devient plus difficile à être ciblé et donc désactivé. Le modificateur s'applique en malus à tous les jets d'attaque contre l'Aspect de ce pouvoir.
- **Durée** : Lorsque la fin de l'effet du pouvoir n'est pas soumise à la désactivation de celui-ci, Durée permet d'augmenter la durée durant laquelle l'effet du pouvoir s'exerce. Doublez la durée de l'effet par point investi dans cette modification.
- **Fluide magique** : Lorsque le pouvoir est généré par une source magique, Fluide magique permet d'évaluer la force de la source magique utilisée par le sorcier. Plus l'origine de la magie est puissante, plus couper le sorcier de sa source magique devient difficile. En conséquence, ce modificateur s'ajoute au Contrôle du magicien pour tous les jets liés à ce pouvoir.
- **Codes** : Lorsque le pouvoir possède un aspect qui exige une formulation (programmation matricielle, formule magique, rituels), la difficulté à désactiver le pouvoir est d'autant plus grande que son Aspect est complexifié, codé, incompréhensible du sens commun. Ce modificateur s'applique en malus pour tous les jets d'apprentissage du pouvoir et des tentatives de "recodage" de l'Aspect.
- **Résistance Psychique** : Lorsque le pouvoir est généré par la volonté du personnage, Résistance Psychique donne un bonus à ce dernier pour tous les agressions

qui tentent de le déconcentrer ou d'ébranler sa volonté dans le pouvoir mis en place, à hauteur du modificateur.

- **Illusion** : Lorsqu'un pouvoir nécessite la manipulation des sens pour s'activer, Illusion permet d'augmenter la difficulté de ceux qui cherchent à remettre en place le fonctionnement naturel des sens. Le malus d'Illusion s'applique à la fois aux jets pour repérer l'aspect, et pour contrer ses effets.
- **Entité** : Un pouvoir qui manipule les énergies physiques ou psychiques peut s'établir à l'aide d'élémentaires ou de corps beaucoup plus résistants à la dispersion et aux attaques directes. Les jets visant la manifestation élémentaire de l'Aspect ont en malus le bonus d'entité du pouvoir.
- **Etat corporel** : Lorsque le pouvoir possède un aspect corporel (texture particulièrement, membres extraordinairement développés, etc.), Etat corporel permet en cas de très bonne santé de résister particulièrement aux désactivations basées sur l'affaiblissement physique. Le bonus d'Etat Corporel augmente la Résistance du personnage pour toutes les attaques centrées sur son pouvoir.
- **Solidité Extrême** : Lorsque que le pouvoir possède un aspect lié à un matériau, Solidité Extrême permet de mieux résister aux tentatives de désactivation par manipulation ou destruction du matériau. Le bonus de Solidité Extrême augmente la Résistance de l'objet lié à l'Aspect.
- A suivre...

Cartes et Furies

Vous jouez une carte pour chaque réactivation de pouvoir, que ce soit parce que le pouvoir a été désactivé par l'ennemi ou parce que vous le relancez (dans le cas d'un sort par exemple). Les cartes de 2 à 10 sont défaussées. Les autres cartes sont conservées, et peuvent être utilisées à l'instar des bennies. Un as peut être utilisé pour annuler une blessure, et une tête pour faire relancer un jet adverse. De plus, si vous arrivez à collectionner les trois têtes (valet, dame et roi) sur un pouvoir, vous pouvez les dépenser en même temps pour créer une furie, i.e. un effet particulièrement puissant du pouvoir (qui est indiqué dans la description du pouvoir).

POUVOIRS TEMPORAIRES

Les pouvoirs temporaires partent du principe que les pratiquants d'arcane n'attendent pas de changer de niveau pour évoluer dans leur art. Un sorcier qui voit un sort se lancer peut, s'il est assez doué, le comprendre et le relancer sans avoir à dépenser un Atout. Un prêtre peut demander à son dieu un miracle sans vouloir le lancer tous les jours, un scientifique peut bricoler une invention pour une mission particulière, etc.

Pour pouvoir avoir le droit de développer des pouvoirs temporaires, il faut obligatoirement au moins un Handicap de Réactivation lié à votre Arcane. Le pratiquant peut avoir plusieurs Handicaps différents, auquel cas c'est le MJ qui choisit à chaque désactivation le Handicap qui s'applique. Le PJ peut dépenser un bennie pour choisir le Handicap à la place du MJ.

Contrairement aux pouvoirs classiques, les pouvoirs temporaires peuvent être perdus. Un magicien peut

éprouver des difficultés à lancer un sort qu'il ne connaît que depuis peu, un prêtre peut perdre le bénéfice d'un miracle sans raison valable pour l'utiliser, un utilisateur de mécha doit recharger ou refroidir sa machine, un super-héros doit découvrir comment se servir correctement de ses nouveaux pouvoirs, etc. Les causes peuvent être inhérentes à la manipulation (mauvais jet) ou liés à des attaques extérieures (mais qui a mis de la kryptonite dans mon slip ?).

Une fois que le personnage possède au moins un Handicap de réactivation, il peut acquérir de nouveaux pouvoirs, sans dépenser d'Atouts, mais avec une plus grande probabilité de les perdre.

Nous avons fait ressortir deux cas principaux parmi lesquels le pratiquant d'Arcane peut obtenir un pouvoir temporaire, mais n'y voyez pas là un carcan exhaustif : selon les Arcanes de votre campagne, il est parfaitement envisageable de rajouter de nouvelles méthodes pour acquérir des pouvoirs acquis.

Assimilation : le pratiquant voit un de ses confrères utiliser son Arcane pour créer un effet de pouvoir. Cet exemple lui permet d'une part de songer à créer cette utilisation de son Arcane, mais aussi instruit le pratiquant sur la façon de s'y prendre. Lorsqu'il est témoin de l'utilisation réussie d'un pouvoir de sa propre Arcane, il peut, sous réserve d'acceptation du MJ (par exemple, cette méthode d'apprentissage sera très restreinte pour les prêtres), l'acquérir s'il réussit un jet d'Arcane avec un malus égal à 1 par rang du pouvoir visé. *Par exemple, un pouvoir Vétéran occasionne un malus de -3.*

Création : cette méthode d'apprentissage est plus conventionnelle. Elle consiste à utiliser son savoir dans l'Arcane que l'ont utilisé pour tenter de créer un nouveau pouvoir, selon la voie qu'on a enseignée au pratiquant. *Par exemple, un prêtre va réciter une prière particulière pour créer un nouveau miracle, un super-héros va explorer l'ensemble de ses capacités pour voir s'il peut en découvrir d'autres, un scientifique va faire les plans d'une nouvelle machine, un sorcier va créer de nouvelles combinaisons de sources magiques, etc...* Pour réussir à acquérir un nouveau pouvoir acquis, le joueur doit dépenser un bennie et réussir un jet d'Arcane avec un malus égal à 2 par rang du pouvoir visé. Si vous utilisez les cartes à jouer, il doit également sacrifier un as dans l'opération. Si le jet échoue, le bennie est perdu.

A tout moment, le pratiquant ne peut pas avoir plus de pouvoir que le score du plus gros dé dans ses traits ajouté à son score de Contrôle. Par exemple, un magicien qui lance des sorts sur ses balles de revolver a un d10 en Tir, alors qu'il n'a que d8 en Magie. Comme il a d8 en Ame, il a $2 + (8/2) = 4$ en Contrôle. Il a donc le droit à $120 + 8 = 18$ pouvoirs maximum, ce qui fait quand même de la marge, même pour un scientifique fou...

Les pouvoirs temporaires ne peuvent le rester éternellement. Soit il s'avère qu'ils étaient, pour une raison X, un pouvoir "officiel" du pratiquant, auquel cas, au prochain passage de niveau, le joueur doit « régulariser sa situation » et prendre l'Atout approprié. Sinon, le pouvoir acquis va « s'user », et progressivement échapper au contrôle et à l'entendement du personnage. A chaque réactivation, le pouvoir subit un malus cumulatif de -1. Sa dernière réactivation est la troisième, il disparaît à la troisième désactivation. Ce malus peut être enlevé ou

réduit, suivant les conditions précisées dans le Handicap de Réactivation.

Les raisons liées à la réactivation dépendent bien sur de l'Arcane. Un sorcier va comprendre que des éléments lui échappent dans la formule qu'il vient de créer. Un prêtre l'interprétera comme la disparition de la cause qui a donné à son Dieu la volonté de lui accorder ce pouvoir. Un psioniste pourra le voir comme un manque de contrôle de sa puissance psychique. Pour un super-héros, cela peut varier suivant l'origine de ses pouvoirs : si c'est un mutant, il n'y a pas besoin d'explication, si c'est une modification scientifique, l'explication n'est jamais bien difficile à trouver. Enfin, pour les adeptes de la Weird Science, en général la disparition du pouvoir coïncide avec une usure suffisante de la machine utilisée, ou un manque d'énergie, ou alors une erreur de calcul qui fait exploser l'engin en mille morceaux...

Réactiver un pouvoir

Les conditions de réactivation d'un pouvoir varient suivant l'Arcane utilisée, mais demandent un jet d'Arcane. Réactiver un pouvoir n'est pas très difficile, mais c'est souvent long et parfois coûteux. De manière générale, il est très difficile de réactiver un pouvoir en pleine action.

NOUVEAUX POUVOIRS ET ARCANES

CYBERNÉTIQUE

La cybernétique se répartit en deux options.

- Tout ce qui est implantation de technologie est géré par un Handicap de Réactivation de Super Héros, qui s'appelle justement cybernétique. On peut évidemment se faire soigner ou réparer pour allonger la durée de vie du pouvoir, mais s'il n'est pas acheté avec un Atout (Nouveau Pouvoir), il est condamné à disparaître, rejeté par le corps ou manquant d'énergie/d'entretien.

- la seconde option concerne le pouvoir matriciel, qui est géré comme une Arcane à part entière, les pouvoirs obtenus ne sont utilisables que dans un espace matriciel, à savoir le Réseau Divin, et quelques réseaux évolués dans d'autres cosms.

BIOTECH

La pose de biotechnologie est gérée par un Handicap de Réactivation de Super Héros, qui s'appelle biotechnologie. On peut évidemment se faire soigner pour allonger la durée de vie du pouvoir, mais s'il n'est pas acheté avec un Atout (Nouveau Pouvoir), il est condamné à disparaître, rejeté par le corps ou manquant d'énergie/d'entretien.

POSSIBILITÉS

LES POUVOIRS

VF	VO	Coût de base	Effet
<i>Absorption</i>	Absorption	4	
<i>Actions Supplémentaires</i>	Extra-actions	3/niveau	
<i>Agrandissement</i>	Growth	2/niveau	
<i>Animation</i>	Animation	Variable	
<i>Annulation</i>	Negation	4	
<i>Armure</i>	Armor	1/niveau	
<i>Attaque à Distance</i>	Attack, Ranged	3/niveau	
<i>Attaque de Mêlée</i>	Attack, Melee	2/niveau	
<i>Bond</i>	Leaping	1- 5	
<i>Caméléon</i>	Chameleon	3	
<i>Champ Meurtrier</i>	Damage Field	2/niveau	
<i>Clonage</i>	Duplication	5	
<i>Construct</i>	Construct	5	
<i>Contrôle de l'Esprit</i>	Mind Control	3	
<i>Contrôle des Animaux</i>	Animal Control	Variable	
<i>Contrôle des Matériaux</i>	Matter Control	1/niveau	
<i>Contrôle des plantes – voir contrôle des Matériaux</i>	Plant Control – voir Matter control	-	
<i>Contrôle Energétique</i>	Energy Control	2	
<i>Décrépitude</i>	Decay	3	
<i>Défense</i>	Parry	1/niveau	
<i>Déplacement souterrain</i>	Burrowing	2	
<i>Déplacement Vertical</i>	Swinging	3	
<i>Diffusion Pirate</i>	Broadcast	1	
<i>Duplication</i>	Copycat	2/niveau	
<i>Dysfonctionnement</i>	Malfunction	3	
<i>Elasticité – voir Forme Altérée</i>	Elasticity – voir Altered Form	-	
<i>Emprisonnement</i>	Ensnare	3	
<i>Eternel</i>	Ageless	1	
<i>Etourdissement</i>	Stun	2	
<i>Explosion</i>	Explode	2	
<i>Forme Altérée</i>	Altered Form	3	
<i>Hommes de Main</i>	Minions	1/niveau	
<i>Illusion</i>	Illusion	2/niveau	
<i>Immunité</i>	Immunity	4	
<i>Infection</i>	Infection	variable	
<i>Intangibilité</i>	intangibility	5	
<i>Interface</i>	Interface	2	
<i>Invention</i>	Invent	2/niveau	
<i>Invisibilité</i>	Invisibility	5	
<i>Lecture Psychique</i>	Mind Reading	3	
<i>Magie Intuitive</i>	Super Sorcery	3/niveau	

VF	VO	Coût de base	Effet
<i>Maîtrise des Orages</i>	Storm	3	
<i>Manipulation énergétique</i>	Force Control	2/niveau	
<i>Membres Supplémentaires</i>	Extra-Limbs	4/niveau	
<i>Moral d'Acier</i>	Fearless	2	
<i>Mort-Vivant</i>	Undead	4	
<i>Nyctalopie</i>	Darkvision	2	
<i>Paralysie</i>	Paralysis	2	
<i>Peuple des Mers</i>	Aquatic	1	
<i>Peur</i>	Fear	3	
<i>Polyglotte</i>	Speak Language	2	
<i>Porte-Bonheur</i>	Gifted	1	
<i>Porte-Poisson</i>	Jinx	2	
<i>Régénération</i>	Regeneration	5	
<i>Renvoi</i>	Deflection	1/niveau	
<i>Repaire</i>	Lair	1	
<i>Résistance Accrue</i>	Toughness	2/niveau	
<i>Rétrécissement</i>	Shrink	3	
<i>Sens Exacerbés</i>	Heightened Senses	1	
<i>Sixième Sens</i>	Awareness	2	
<i>Soins</i>	Healing	2	
<i>Super Atout</i>	Super Edge	2	
<i>Super Attribut</i>	Super Attribute	1/étape	
<i>Super Compétence</i>	Super Skill	1/ 2 points de compétences	
<i>Super Véhicule</i>	Vehicle	Variable	
<i>Suspension</i>	Wall Walker	1	
<i>Télékinésie</i>	Telekinesis	2/niveau	
<i>Télépathie</i>	Telepathy	2	
<i>Téléportation</i>	Teleport	3	
<i>Tourbillon</i>	Whirlwind	2	
<i>Tremblement de Terre</i>	Earthquake	1	
<i>Vitesse</i>	Speed	Variable	
<i>Vol</i>	Flight	2-8	

GAME MASTER'S SECTION

CAMPAGNE : CODE QUANTUM

Code Quantum est une campagne qui s'éloigne de la trame officielle à mesure que les PJs réussissent leurs exploits. En effet, une entité bienveillante va contacter les PJs pour leur donner les clés pour neutraliser un à un les Cosms et leurs Seigneurs. Au début, ils seront sûrement trop contents de pouvoir être des héros de la Guerre des Réalités, mais progressivement, ils vont sûrement se demander à qui profite le crime.

Qui dit crime, dit meurtre, et qui dit meurtre dit Cosm du meurtre, j'ai nommé L'Empire Nippon. Si les envahisseurs bridés n'ont pas de Réseau à l'échelle de leur cosm, ils sont tout de même très avancés en informatique, et sont

parfaitement capables de créer une Intelligence Artificielle. L'une d'elle, sous l'autorité directe de 3327, reçoit tout les rapports qui arrive sur les cosms, et est chargée de découvrir les points faibles des Seigneurs.

L'idée fourbe de 3327, c'est de permettre à un groupe de Stormers de bénéficier de cette information pour lutter contre les autres Seigneurs, et de faire ainsi porter la responsabilité de l'échec des autres Seigneurs à ces rebelles qui empêchent l'Invasion de la Terre. Dans sa grande paranoïa, 3327 prévoit le retour du Décharné et ne sous-estime l'apprenti Torg. Il sait que pour gagner contre ce Seigneur surpuissant, il faut jouer son jeu jusqu'à avoir suffisamment d'atouts en main pour pouvoir l'assassiner. Et oui, tout se résume à cela pour un maître des complots

au Japon.

l'IA a prévu de multiples écrans pour masquer son action, ce qui va rendre l'enquête des PJs très difficile lorsqu'ils décideront de savoir qui est leur véritable "ange gardien". Mais cette dernière a développé à l'insu de son maître un pouvoir non négligeable : par sa compétence extrême des probabilités et sa connaissance des théories quantiques, elle peut agir sur n'importe quel point de la Terre en provoquant le bon événement au Japon. Elle sera donc capable de menacer les PJs en leur prédisant la proche d'un proche ou la défaite d'un de leurs plans si nécessaire. Les Possibilités devraient bien sûr permettre aux Chevaliers des Tempêtes de se protéger de leur "Amie", mais avant cela, des jets de dé auront coulé sous les ponts...

Voici la feuille de route de l'IA telle que 3327 va l'établir au fur et à mesure de la Guerre des Réalités. Elle commence 3 mois après l'Invasion, et se donne 4 mois par Seigneur ; si jamais un plan venait à échouer dans le temps imparti, on passe au suivant. Le but général de cette feuille de route, outre neutraliser les Seigneurs, est plus spécifiquement d'éliminer toutes les oppositions majeures qui pourraient inquiéter le développement de l'Empire Nippon, particulièrement aux Etats Unis et en Orrorsh.

Cyberpapauté

Plan : désactiver le Réseau Divin

Intérêt : proposer à tous les agents de Malraux un remplacement cybernétique en échange de leur entrée dans les organisations nippones

L'Empire du Nil

Plan : enfermer Moebius dans un univers de poche.

Intérêt : piller les stocks de bombes de réalité et de Stelae de Moebius.

Tharkold

Intérêt : Stopper l'expansion de Tharkold aux Etats-Unis.

Orrorsh

Intérêt : Après l'élimination du techno-démon, les nippons arriveront en sauveur en Indonésie pour nettoyer toutes les monstruosité laissées par la Décharné, et au passage remplacer les Stelae d'Orrorsh par des stelae nippones.

Terre Vivante

Intérêt : prendre le contrôle des Etats-Unis.

Aysle

Plan : Sauver Uthorion pour aider Ardinay à neutraliser l'Obscurificateur d'Aysle.

Intérêt : Eliminer la menace magique contre la suprématie nipponne

Akasha

Intérêt : Neutraliser ce nouveau cosm et les menaces qu'il amène avec lui.

Evidemment, entre la feuille de route théorique et la pratique, il va y avoir de sérieuses différences, d'une part suivant le succès des PJs et leur volonté de neutraliser

tous les Cosms, d'autre part sur tout ce qui va échapper au nippon. Par exemple, les plans pour Aysle ne marcheront jamais. La magie, complètement hermétique à la catégorisation comportementale par les mathématiques, va causer beaucoup plus de problèmes à l'IA que prévu. Autre détail imprévu : le Décharné revient, mais se désintéresse des plans des uns et des autres. Il est rapidement contacté par Sarila, qui lui ouvre la vision d'une autre manière de conquérir les Cosms : les failles spatiales des Akashites. Il va donc laisser ses anciens alliés affaiblir la Terre et s'affaiblir eux mêmes pour arriver avec une nouvelle armée particulièrement efficace, combinant la science pervertie de Sarila au contrôle de l'horreur du Décharné. Bref, tout ne va pas se passer comme prévu pour les Nippons, et heureusement, sinon quand est-ce que les héros botteraient le cul aux méchants ?

EPISODE 1 : LA CYBERPAPAUTÉ

L'action se passe peu de temps après que Malraux ait essuté un échec d'invasion à Rio de Janeiro.

Session 1 : Rencontre des troisièmes types

Les PJs sont tous en visite à la Commune de Paris pour affaires ou pour loisirs. Ils sont contactés par une personne qui prétend la connaître, et l'invitent à une rencontre dans un des bars de luxe de la Commune. La rencontre se fait dans une salle réservée assez sombre, de manière à ce que personne de l'extérieur ne puisse savoir ce qui s'y passe. Si les PJs souhaitent lancer des pouvoirs sur la zone, ils constateront qu'un pouvoir du même genre a déjà été placé. ô surprise, chaque PJ est présent en double dans la pièce. Tous auront une attitude prudente, et pousseront vers le dialogue.

Ce sont en fait des créations extirpées du Réseau Divin. Ils ont réussi à s'incarner dans la réalité grâce à un sortilège de magiciens d'Aysle présents dans le groupe. Ceux-ci ont pensé que la situation serait suffisamment édifiante sur leurs pouvoirs pour qu'ils aient envie de croire dans le caractère désespéré de leur requête. Depuis 2 mois, les magiciens sont enfermés dans le Réseau Divin, et sont régulièrement torturés par les cyberprêtres du Réseau. Ils craignent de ne plus pouvoir tenir très longtemps, et sont pour cela prêts à courir tous les risques pour sortir du Réseau Divin. Dans sa grande prudence, la hiérarchie de l'Eglise a localisé les corps des magiciens, et les a envoyés au Québec en passant par Magna Verita. De sorte que les magiciens n'ont aucune chance de réintégrer leur corps même en réussissant une évasion particulièrement réussie. Le plan est donc d'arriver à capturer l'esprit des magiciens, et de les emmener au Québec pour les ramener dans leurs corps.

Astuce de jeu : demander aux joueurs qui des doubles veut prendre la parole, bien sûr avant de savoir ce que le double va dire.

Session 2 : Double Je

Les doubles savent qu'ils vont crever tôt ou tard, déjà leurs forces se sont largement amenuisées depuis qu'ils ont parcouru la France pour arriver à Paris. Ils sont d'accord pour se sacrifier pour donner aux PJs le temps

d'entrer dans le Réseau Divin pour libérer les magiciens, maintenant dans les cyber-geôles de l'Inquisition.

Session 3 : Vers l'Amérique et Au-Delà

En possession de l'âme des magiciens, les PJs doivent maintenant rejoindre dans un temps limité le Québec. Ils ont deux chemins possibles : le passage en force pour emprunter deux ponts Abyssaux via Magna Carta, soit trouver physiquement un moyen de passer deux tempêtes de Réalité

Session 4 : Le cyberpape en bonus ?

Après les avoir permis de sortir, les magiciens d'Aysle leur donne une information vitale qu'ils ont appris pendant qu'ils étaient capturés dans le réseau : L'obscurificateur a des difficultés à créer le Réseau Divin au Québec, et pour bien s'implanter au Québec, il a besoin pour un court laps de temps d'emprunter le pont Abyssal du Québec pour amener la réalité du Québec aux axiomes nécessaires. Pour cela, l'Obscurificateur va être confié à un ange de la mort entouré d'un convoi de cyberprêtres conséquent, car Malraux craint d'y aller lui même, à cause de l'Empire Nippon qui vient de débarquer sur le sol américain. Les mages proposent alors de tendre une embuscade à la troupe afin de détruire l'Obscurificateur.

Session 5 : Confrontation avec le Mal

Malheureusement il s'avère impossible à détruire. Un des magiciens passe alors sous contrôle de l'obscurificateur et tue ses camarades.

Session 6 : Sur le pont, loin d'Avignon

Ce dernier arrive à générer le réseau divin du Québec, mais ce qu'il ignore, c'est que les PJs ont réussi à détruire le Pont Abyssal. Le réseau divin s'arrête en France. Pendant que les PJs se réjouissent, les nippons recrutent des Cyberprêtres à tout va. Si les PJs veulent rester sur place jusqu'à l'arrivée de Malraux, ils subiront leur première défaite.

EPISODE 2 : L'EMPIRE DU NIL

Plan : enfermer Moebius dans un univers de poche.

Intérêt : piller les stocks de bombes de réalité et de Stelae de Moebius.

EPISODE 3 : THARKOLD

Intérêt : Stopper l'expansion de Tharkold aux Etats-Unis.

EPISODE 4 : ORRORSH

Intérêt : Après l'élimination du techno-démon, les nippons arriveront en sauveur en Indonésie pour nettoyer toutes les monstruositées laissées par la Décharné, et au passage remplacer les Stelae d'Orrorsh par des stelae nippones.

EPISODE 5 : TERRE VIVANTE

Intérêt : prendre le contrôle des Etats-Unis.

EPISODE 6 : AYSLE

Plan : Sauver Uthorion pour aider Ardinay à neutraliser l'Obscurificateur d'Aysle.

Intérêt : Eliminer la menace magique contre la suprématie nipponne

EPISODE 7 : AKASHA

Intérêt : Neutraliser ce nouveau cosm et les menaces qu'il amène avec lui.

SAVAGE TORG TALES