

**Sorciers
et
Guerriers**

Bienvenue l'ami !

On ne peut nier que les racines, celles de la grande majorité de l'industrie du jeu de rôle, y compris ceux en jeux vidéos, se trouvent dans le médiéval-fantastique de Tolkien. Merci à Gary Gygax, père de notre loisir, et ceux qui ont suivis ses pas, des millions d'elfes, de nains, de hobbits et d'humains ont ainsi pillé des donjons, combattu des dragons et trouvé de fantastiques trésors.

Les règles de base de Savage Worlds vous donnent tous les outils nécessaires pour jouer ce genre d'aventures épiques, mais l'édition « Explorer » n'avait pas traité les races classiques et quelques traits typiques de la fantasy qui peuvent vous aider à plonger dans une campagne pleine d'épées virevoltantes et de boules de feu éclatantes.

Ce supplément gratuit pour SW est là pour ça, vous permettre de plonger dans votre propre monde Fantasy simplement avec votre livre de base de SW, ou même les règles d'essais, disponible ici: www.peginc.com.

Dégainez votre épée, tendez votre arc, préparez votre livre de sort et évadez vous dans des univers fantastiques que vous imaginez.

Races

Les races non-humaines suivantes sont représentatives de ce que l'on trouve dans la plupart des univers tolkiensques.

Nains

Les nains sont des gens petits, acharnés et robustes qui viennent de grandes cavernes dans les hautes montagnes. Ils sont fiers et belliqueux de par le contact fréquent avec les sauvages orques et gobelins.

Les nains vivent en général aux alentours de 200 ans. Dans la plupart des univers fantastiques, ils ont une peau rougeâtre et des cheveux de toutes les couleurs courantes.

Vision nocturne : les yeux des nains sont habitués aux ténèbres des souterrains. Ils ignorent les pénalités dues aux environnements sombres et noirs.

Lent : les nains ont une vitesse de 5.

Robuste : les nains sont trapus et résistants. Ils commencent avec un D6 en vigueur à la place d'un D4.

Elfes

Les elfes sont des êtres grands et fins avec des oreilles pointues, avec des yeux profonds de toutes les couleurs. Bien qu'ils vivent dans des forêts ou des vallées cachées, ils naissent tous plus gracieux que les humains grâce à une certaine finesse. Ils ont une peau pâle et leurs yeux incluent toutes les couleurs courantes, avec des reflets bleus ou argentés.

Agile : Les elfes sont gracieux et agiles. Ils commencent avec un D6 en agilité plutôt qu'un D4.

Maladroits : Les elfes ont une méfiance innée des objets mécaniques et ont donc le handicap Maladroit. Ils cassent la plupart des objets mécaniques.

Vision nocturne : Les yeux des elfes amplifient la lumière comme ceux d'un chat. Ils ignorent les pénalités pour des endroits sombres ou noirs.

Demi-elfes :

Les demi-elfes sont en général un mélange complet de leurs parents. Ils gagnent de leur parent elfique la grâce mais rien de leur chétive élégance. Ils reçoivent aussi de leur parent elfique le don de voir dans l'obscurité même la plus complète.

Héritage : les demi-elfes ont le choix entre un atout gratuit ou un D6 en agilité à la place d'un D4.

Bizarrie : Les elfes ne sont pas véritablement bizarres (comme le handicap du même nom), mais ils ne sentent pas chez eux, ni chez les elfes, ni chez les humains. L'effet est donc le même.

Petites gens :

Les petites gens sont des petites créatures

habiles avec des cheveux crépus brun ou noirs. Bien qu'ils soient fragiles par rapport aux autres races, ils sont d'un optimisme joyeux (ou d'un opportunisme volontaire), leur donnant une attitude volontariste qui leur permet de surpasser des créatures deux fois plus grande qu'eux.

Bonne fortune : Les petits gens tirent un bon points supplémentaire par séance de jeu. Cela peut être combiné avec les atouts chanceux et très chanceux.

Petit : les petites gens mesurent environ un mètre. Cette petite taille les handicap de un point pour leur résistance. Les petites gens ont une taille de - 1 et ne peuvent pas prendre le handicap petit.

Volontaire : les petites gens sont généralement optimistes. Ils commencent avec un D6 en esprit plutôt qu'un D4

Les demi-orques :

Les demi-orques sont le croisement entre un humain et un orque ou entre un orque et un autre demi-orque. Il s'agit rarement d'une union consenties, l'arbre familial du personnage est donc un peu trouble pour lui.

Les demi-orcs sont souvent acceptés par les communautés orques, mais rarement par le reste des autres races, que ce soit les humains, les elfes ou les nain. Certaines demi-orques décident de rejoindre les races civilisés.

Les demi orcs ont une peau humaine légèrement colorées avec un soupçon de couleur orque. Leurs traits sont rudes et anguleux, comme ceux des orques. Leur espérance de vie est la mêle que celles des humains, bien qu'il soit rare qu'ils meurent de vieillesse.

Infravision : les orques peuvent voire dans le spectre infrarouge divisant par deux les pénalités pour un mauvais éclairages.

Étranger : La plupart des gens ne font pas confiance aux demi-orques soustrayant deux à leur charisme.

Forts : les demi orques sont forts comme leurs ancêtres, ils commencent avec un d6 en force à la place d'un d4.

Règles d'univers

Langues :

Tout les personnages peuvent parler un nombre langages égal à leur intelligence divisée par 2. Un des langages doit être la langue natale. Augmenter l'intelligence autorise au personnage d'apprendre une nouvelle langue si le maître du jeu estime que cela est approprié.

Les langues dans la plupart des univers fantastiques sont attribué à une race, donc un personnage peut connaître l'elfe, le nain ou l'humain par exemple.

Les univers que vous jouez doivent déterminer exactement le nombre de langages disponibles.

Conduire/piloter

Les compétences conduire et piloter ne sont pas utilisées. Les chariots tirés à la force des bêtes sont contrôlés par la compétence équitation.

Tripes :

La peur n'est pas un aspect définissant les univers fantastiques, la compétence tripes est donc supprimée et tout les jets sont fait par un jet d'esprit.

Magie :

Seul les arcanes magie et miracles sont autorisée avec les changements suivants : Arcanes : magie ne donne pas accès aux sorts soins et soins supérieur et Arcanes : Miracles ne donne accès aux pouvoirs infligeant de dégâts nécessite un rang supérieur (maximum légendaire).

Le code d'honneur dépend du panthéon de l'univers mais il est probable que l'on peut y inclure ces aspects là :

Bataille : Protéger les guerriers, les soldats, être toujours le dernier à quitter la bataille.

Mort : Protéger les cimetières, les cryptes, aider les esprits à atteindre le repos éternel, combattre les mort-vivants.

Soins : Protéger tout ceux qui ont besoins de soins et faire preuve de pitié envers tous.

Honneur : Protéger ceux qui suivent leur sens du devoir. Toujours tenir sa parole.

Soleil/Lune/Lumière : Protégez ceux qui dépendent de la lumière et combattre les ténèbres. Cela peut être aussi une métaphore du combat de la connaissance contre l'ignorance

Nature : protéger l'ordre naturel et le cycle de la vie

Ce sont les versions bonnes de ces divinités, mais des aspects plus sombres peuvent exister simplement en inversant les idéaux présentés.

Par exemple une divinité de la maladie et du poison sera simplement une version inversée de la divinité des soins qui cherche à faire grossir les rangs des malades et blessés et à ne jamais montrer de pitié.

Atouts :

Les nouveaux atouts suivants devraient être ajoutés à n'importe quel univers médiéval-fantastique.

Atout professionnels :

Adeptes :

Conditions : Novice, Arcane : Miracle, Foi d8+, combattre d8+.

Les adeptes sont des guerriers saints qui se sont entraînés à devenir eux-mêmes des armes vivantes. Leurs attaques non armées font force + d4 dommages, ils sont aussi toujours considérés comme armés en ce qui concerne la règle du défenseur non armé.

De plus, dès que vous avez pris cet atout et à chaque nouveau rang, vous pouvez choisir de changer les conditions des pouvoirs suivants pour qu'il ne marche plus que sur vous mais est activable grâce à une action gratuite : augmenter/diminuer un trait, déflation, soins, punition et vitesse. L'adepte doit avoir le pouvoir pour lancer le sort, et cela ne l'autorise pas à activer plus d'un pouvoir par tour.

Troubadour :

Conditions : Novice, Arcanes, miracles, musique D6 +

Les troubadours sont des amuseurs am-

bulants qui apportent à travers le pays des nouvelles et de l'amusement aux gens. Bien qu'utilisant la règle des arcanes : miracle, les troubadours ne prient pas particulièrement un dieu pour leur pouvoir. Ils croient au pouvoir des arts, ainsi leur compétence arcanique est «musique» (esprit) à la place de foi. De plus, ils n'ont pas à se soucier des péchés, même si ils peuvent être victimes de stress parfois.

Tension : les troubadours qui obtiennent un 1 sur leur jet d'art, quel que soit le résultat du dé sauvage, souffrent des effets d'un péché mineur (-2 aux jets de musique durant une semaine). Si ils obtiennent un échec critique, ils souffrent des effets d'un péché majeur (perte complète des pouvoirs durant une semaine et -4 aux jets normaux de musique).

La compétence musique peut être utilisée simplement pour amuser au lieu d'activer des pouvoirs. Dans ce cas, le troubadour peut gagner de l'argent pour sa performance. Un jet réussi par démonstration (habituellement deux heures) lui rapporte 1D6 \$ pour chaque tranche de 10 personnes dans l'audience. Doublez ce nombre lorsque vous obtenez un succès. Le musicien peut rajouter son charisme au jet lorsqu'il utilise cette compétence dans ce genre de situation. Cela suppose que l'audience peut être en votre faveur en échange d'un concert gratuit. L'audience par exemple peut vous faire offrir des cadeaux, du bétail, des rendez-vous amoureux avec leurs filles ou des rumeurs locales pouvant mener à l'aventure, la fortune et la gloire.

Atouts raciaux

Adaptable :

Conditions : aguerri, humain ou demi-elfe avec l'héritage atout.

Les humains sont capables de développer de nouveaux talents même si ils ne sont pas

capables toujours de devenir des experts. Quand un humain prend cet atout, ils gagnent la version non améliorée d'une autre race, tant qu'il respecte les autres conditions.

Ce don peut être pris plusieurs fois, mais seulement une fois par rang. Si un humain apprend Mouvements rapides, il s'applique à une créature plus grande que lui d'une taille ou plus.

Sang barbare :

Conditions : aguerri, barbare, demi-orque

Certains demi-orques ont en eux une rage animale qu'ils peuvent réveiller consciemment. Un demi-orc peut dépenser un bon point pour activer sa rage de berzerker.

Sang barbare améliorée :

Conditions : Vétéran, sang barbare, esprit D8

Avec suffisamment de volonté, un barbare qui a appris à réveiller sa rage peut tenter de la contenir aussi. Sang barbare amélioré autorise aux demi-orques d'ignorer la pénalité de -2 pour terminer la rage, et sur un jet de 1 au jet de corps à corps, il ne frappera pas un allié en rage berzerker (bien qu'il peut toujours rater ou frapper le mauvais adversaire).

Double tir

Conditions : aguerri, elfe ou demi-elfe avec l'héritage agilité, tir d8+

Les elfes ne sont pas renommés uniquement pour leur maîtrise de l'arc mais aussi pour leurs incroyables performances de tirs. Double tir autorise un elfe à tirer deux flèches à la fois, tirant deux fois sur la même cible avec un modificateur de -2.

La cible doit être dans la portée courte. Si l'attaque réussit, les deux flèches touchent, chacune

Mouvements rapides

Conditions : aguerri, agilité D8+, petite gens

Les petits gens sont petits et rapides. Certains en font bon usage au combat, bougeant pour

éviter les coups de cibles plus grosses. L'adversaire de la taille d'un homme ou plus grand retire un à tout leur jet d'attaque contre les petites gens. Le bénéfice s'applique seulement quand le personnage est conscient de l'attaque et capable de bouger librement et n'a aucune pénalité d'encombrement.

Mouvement rapides améliorés :

Conditions : Vétéran, mouvements rapides améliorés.

Les petites gens peuvent bouger si rapidement que les opposants multiples interfèrent chacun avec l'attaque des autres. Les opposants ne gagnent pas de bonus de groupe contre les petites gens.

Scinder :

Conditions : aguerri, nain.

Les nains ont une connaissance instinctive des matériaux. Ceux possédant cet atout savent où frapper exactement pour causer plus de dégâts. N'importe quelle arme dans les mains d'un nain ignore un point d'armure sur un jet réussi (en addition de n'importe quel perce armure que l'arme a déjà). Si le nain obtient un as sur le jet d'attaque, il ignore deux points d'armure. Cet atout s'applique à n'importe quelle armure, naturel ou magique.

Scinder amélioré :

Conditions : vétéran, Scinder

Comme ci-dessus mais le nain peut ignorer 2 points d'armure sur un succès et 4 sur un as.

