



SAVAGE

police

Vous trouverez dans **SAVAGE POLICE** quelques idées pour un setting policier contemporain, dans l'esprit des films Die Hard, L'Arme Fatale, Rush Hour, Bad Boys.... Donc un peu plus orienté action que Columbo ou Derrick ;-)

COMPÉTENCES

Nouvelle compétence

Police (Intellect)

La compétence *police* regroupe les connaissances et le savoir-faire spécifique des policiers. Elle inclue des notions de procédure pénale (quand faut-il un mandat, quelles preuves sont suffisantes pour arrêter quelqu'un), de criminalistique (relever des empreintes, reconnaître une arme à ses balles ou aux coups portés...), de médecine légale (heure approximative de la mort et cause probable) et de technique policière (filer un suspect ou un véhicule sans se faire repérer et sans le perdre, planquer sans se faire repérer et sans s'endormir, analyser des relevés bancaires ou récupérer les derniers appels reçus ou émis par un portable). De plus, elle est utilisée pour identifier la meilleure piste parmi plusieurs ayant été identifiées, ou pour identifier une fausse piste (le fameux « instinct de flic »). Bref, tout ce qui fait le quotidien d'un flic et le différencie du commun des mortels.

Précisions sur les compétences

- ❑ La compétence **Courage** (*Guts*) est laissée de côté. On utilise Âme à la place. *Cela permet de revenir au nombre de compétences de la version classique malgré l'ajout de la compétence Police.*
- ❑ La compétence **Recherche** (*Investigation*) permet, en particulier, de trouver des informations dans les fichiers centraux (état civil, identité judiciaire, crimes et délits – casiers judiciaires, plaques minéralogiques, etc).
- ❑ La compétence **Enquête** (*Streetwise*) permet, en particulier, de recueillir rapidement des informations fiables lors des enquêtes de proximité faites sur les suspects (famille, amis, collègues de travail, voisins, commerçants du quartier, etc.).

ATOUTS

Atouts exclus

- ❑ Tous les Atouts d'Arcane et de Pouvoir
- ❑ *Berserk*
- ❑ *Tueur de Géants*
- ❑ *Champion*
- ❑ *Bricoleur de Génie*
- ❑ *Guerrier Sacré*
- ❑ *Mentaliste*
- ❑ *Bidouilleur*
- ❑ *Magicien*
- ❑ *Forestier*
- ❑ *Maître des Animaux*
- ❑ *Adrénaline Magique*

Précisions sur l'Atout Relation

En interne, il peut d'agir du supérieur du personnage, d'un médecin légiste ou de la police scientifique. En externe, c'est souvent un homme politique ou un procureur (plus facile et rapide pour obtenir des informations ou des mandats).

Nouveaux Atouts

Indic

Requis : Novice

Vous possédez un Indic fiable. Reportez-vous au paragraphe Indic pour en savoir davantage. Vous pouvez posséder plusieurs fois cet Atout, pour des Indics différents.

Arrestation

Requis : Novice

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 pour Empoigner (*Grapple*) un adversaire (tests d'attaque et test de Force) et d'un bonus de +2 à votre test d'Agilité pour le Menotter. Vous pouvez menotter votre adversaire au cours du même round que celui au cours duquel vous l'avez Empoigné.

Interrogatoire

Requis : Novice

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les tests de Persuasion et d'Intimidation que vous effectuez lors d'un interrogatoire. En cas d'échec d'une tentative de Persuasion (respectivement d'Intimidation), vous pouvez effectuer immédiatement après une seconde tentative en utilisant l'Intimidation (respectivement la Persuasion). Vous ne pouvez jamais effectuer de troisième tentative.

Humour

Requis : Novice, Âme D6

Vous avez toujours le mot pour rire, même dans les situations les plus désespérées. Cela vous rend souvent insupportable aux yeux de vos adversaires et cela peut les distraire ou même leur faire « péter les plombs ».

Avant le début d'un combat ou si vous êtes à la merci d'un adversaire (avec son arme sur votre tempe ou dans votre dos par exemple), vous pouvez sortir une vanne. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre Provocation pour forcer un test de Volonté contre un ou plusieurs adversaires de votre choix. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre première attaque, si vous décidez d'entamer les hostilités.

Arts Martiaux

Requis : Novice, Combat et Agilité D6

Vous avez reçu un entraînement poussé au combat sans arme, dans le style de votre choix (kung-fu, self défense). Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests d'attaque quand vous combattez à mains nues. De plus, les dommages que vous infligez en cas d'attaque sans arme réussie sont égaux à Force+1.

Tête Brûlée (par 2-Gun Bill)

Requis : Novice, Âme D8

Vous êtes téméraire à la limite de l'inconscience. Plus une situation est dangereuse, plus vous prendrez de risques pour vous en sortir: vous marcherez à découvert droit vers vos ennemis, un flingue dans chaque main, ou vous sauterez du

quinzième étage en espérant simplement trouver quelque chose à agripper en chemin. En termes de jeu, quand vous tentez une action qui augmente sensiblement vos chances d'être tué ou gravement blessé, vous bénéficiez d'un bonus minimum de +2 (ou + à la discrétion du MJ pour des actions vraiment folles) à tous vos tests réalisés dans le round qui suit votre action d'éclat.

Combat de Rue (traduction de Dirty Fighter)

Requis : Aguerri

Vous avez appris dans la rue que tous les moyens sont bons pour remporter une bagarre. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes vos Feintes.

Tir Réflexe

Requis : Aguerri, Tir D6

A la fin de chaque round de combat au cours duquel vous avez touché au moins un Extra avec une arme à feu, vous pouvez, sans pénalité d'actions multiples, tenter immédiatement un tir « bonus » sur ce même Extra ou un autre Extra de votre choix. La cadence de tir (RoF) de votre arme doit vous permettre d'effectuer ce tir.

HANDICAPS

Handicaps exclus

- Cupide (Majeur) (mineur OK)
- Hors-la-Loi
- Jeune
- Pacifiste (Majeur) (mineur OK)
- Sanguinaire
- Cartésien

Nouveaux Handicaps

Impoli (Mineur) (Par JB Littlefield)

Vous n'avez aucune connaissance des bonnes manières ou vous n'en avez cure. Vous n'agissez jamais selon les règles d'étiquette. Vous subissez une pénalité de -2 à votre Charisme dans les situations appropriées.

Famille (Majeur) (Par JB Littlefield)

Vous avez un proche, voire une famille entière, dont vous devez vous soucier en plus des impératifs et des difficultés de votre vie professionnelle. C'est un Handicap car vos ennemis peuvent tirer parti de ces proches pour vous nuire.

Surveillé par l'Inspection (Mineur)

Suite à des « erreurs de jeunesse », vous êtes particulièrement dans le collimateur de l'Inspection des services. Vous devez être particulièrement respectueux de la procédure et éviter toute « magouille ». Si vous cédez à la tentation, l'Inspection vous tombera immédiatement sur le dos.

Cow-Boy (Mineur)

Vous êtes particulièrement indiscipliné et vos méthodes hautes en couleur coûtent cher à la collectivité. Votre hiérarchie et vos collègues ne vous supportent plus et vous considèrent comme dangereux. Vous subissez un malus de -2 à vos tests de Persuasion avec tout policier ou institutionnel local ayant eu vent de votre sulfureuse réputation.

CRÉATION DE PERSONNAGE

- ❑ Un personnage policier a bénéficié d'un **entraînement de base**. Les compétences Combat, Tir, Enquête, Conduite et Police débutent au niveau D4. Vous pouvez répartir librement 10 points.
- ❑ Un personnage policier reçoit de manière automatique le Handicap **Serment (Police)**, Mineur ou Majeur, au choix du joueur. L'Atout Indic est vivement recommandé.
- ❑ Un personnage policier devrait privilégier les domaines de **Connaissance** suivants : Armes, Explosifs, Narcotiques, Pègre (organisation et méthode) et Falsification (documents, billets de banque...).
- ❑ Chaque personnage débute le jeu avec le **matériel standard** suivant : une paire de

menottes (et la clé qui va bien), une plaque (ou une carte), un téléphone mobile, un pistolet automatique chargé, deux chargeurs, un holster et un véhicule de fonction (pour deux). Les personnages ont un permis de port d'arme et peuvent donc acheter d'autres armes (il est cependant recommandé de rester raisonnable : un deuxième flingue (éventuellement à la cheville) ou un fusil à pompe (dans le coffre de la voiture, au cas où), grand maximum).

COMBAT

Nouvelle manœuvre de combat

Menottage (manœuvre de combat) : Après avoir Empoigné (*Grapple*) un adversaire dans un combat au contact (attaque réussie et test de Force réussi), vous pouvez le menotter au round suivant en réussissant un test opposé d'Agilité contre la Force de votre adversaire.

INDICS

Chaque Indic possédé par le personnage est représenté du point de vue du jeu par un **Atout** distinct (par exemple, Indic (Huggy Les Bons Tuyaux)). Lors de la création du personnage, un joueur peut choisir plusieurs fois l'Atout Indic, à condition que chacun d'entre eux se rapporte à un Indic différent.

Un Atout Indic ne peut pas être acquis avec l'expérience. Quand un personnage parvient, au cours du jeu, à établir un lien suffisamment solide avec un Indic (décision du MJ), il gagne automatiquement l'Atout correspondant. Si un Indic du personnage meurt ou quitte le pays, ce personnage perd l'Atout correspondant de manière automatique.

Pour établir un lien solide avec un Indic, un personnage peut utiliser la menace (d'arrestation ou bassement physique), l'argent (il a alors intérêt à posséder l'Atout Riche), la protection (fermer les yeux sur ses petites affaires illégales), la réciprocité (si le personnage a fait quelque chose de très important pour l'Indic, comme aider sa famille) ou tout autre moyen qui paraîtra réaliste au MJ.

Chaque Indic possède un ou plusieurs **domaine(s) de prédilection**, comme le trafic de drogue ou d'armes, la prostitution, la falsification, les braquages et casses, les gangs, les mafias locales, etc. A chaque domaine est associé un niveau d'information compris entre 1 (informations très générales) et 3 (informations très précises). Le total des niveaux d'information pour un Indic est de 3, répartis par le MJ en 1, 2 ou 3 domaines, en fonction du background de l'Indic (et des besoins de ses scénarii).

Le fait de donner des informations précises à un policier représente un risque important pour l'Indic. Un personnage policier doit donc être discret quand il le contacte et le **persuader** de lui donner des informations. Selon ce qui lui permet de « tenir » son Indic (menace ou autre), il peut utiliser pour cela la Persuasion ou l'Intimidation. Pour obtenir les informations de niveau 1 détenues par un Indic, un succès suffit. Pour les informations de niveau 2, un Raise est nécessaire. Pour les informations de niveau 3, deux Raises (ou davantage) sont nécessaires. De toute manière, un Indic ne peut pas donner d'informations d'un niveau supérieur à celles qu'il possède. Un même Indic ne peut pas être contacté par un même personnage plus d'une fois au cours d'un scénario.

INTERROGATOIRE

Pour faire parler un suspect, un personnage flic peut utiliser la Persuasion ou l'Intimidation. Le modificateur de Persuasion du au Charisme de l'interrogateur est ignoré lors d'un Interrogatoire (ce n'est pas une interaction « sociale » à proprement parler, le contexte étant un peu particulier en raison du rapport de force).

Dans le premier cas, il essaie de faire culpabiliser le suspect, de faire preuve d'empathie (« je peux comprendre ton geste... »), de l'obliger à se contredire en lui posant des questions à un rythme très rapide, de le bluffer (« de toute façon, on a trouvé tes empreintes sur l'arme » alors que c'est faux...) ou de lui promettre une réduction de peine en échange de ses aveux spontanés et circonstanciés.

Dans le second cas, il essaie de lui faire peur (« si tu ne dis rien, tu prends trente ans »), de le bousculer physiquement (pas trop

violemment et pas trop visiblement quand même), de le placer en position inconfortable (lampe dans la figure, salle sans fenêtre, chaise bancale, privation de sommeil, etc.) ou encore de faire pression sur lui (« si tu ne dis rien, on va devoir raconter à ta femme ce que tu fais de 5 à 7 »...).

Un personnage peut choisir l'une ou l'autre méthode, mais pas les deux. Il n'a droit qu'à un essai pour obtenir un succès. Un autre personnage peut ensuite le remplacer (avec la même méthode ou avec une autre : le grand classique du bon flic et du méchant flic). Chaque interrogateur successif après le deuxième subit un malus cumulatif de -2 (donc -2 pour le troisième, -4 pour le quatrième, etc.). Si les flics arrivent à obtenir par ailleurs des éléments nouveaux (résultats du labo, témoins, perquisitions...), ils peuvent reprendre l'interrogatoire du début : tous les flics peuvent refaire une tentative.

Résultats de l'interrogatoire

- ❑ En cas de **succès**, plus la réussite est importante, plus les informations sont précises, complètes et utilisables.
- ❑ En cas d'**échec de moins de quatre points**, l'interrogé n'a rien dit d'utilisable.
- ❑ En cas d'**échec de quatre points ou davantage**, l'interrogé a menti et les flics ont tout gobé.

LE SURNATUREL DANS SAVAGE POLICE

Version épouvante

Les personnages sont des flics parfaitement normaux. Une de leurs enquêtes peut cependant les conduire à la frontière du surnaturel : phénomène inexplicable, créature surnaturelle (au hasard un vampire, un loup-garou, un fantôme...), sorcier (par exemple un nécromancien et son armée de zombies), intervention extra-terrestre, etc.

Version héroïque

Les personnages appartiennent à une unité d'élite (plus ou moins) secrète de la police, spécialisée dans les enquêtes sur les crimes les plus étranges. Leur objectif est de résoudre

et d'étouffer, en toute discrétion, les affaires trop « dérangeantes » pour le grand public.

Certains personnages peuvent être dotés de facultés surnaturelles « légères ». On utilise alors l'Arcane (Super-Héros). Les pouvoirs les mieux adaptés sont dans ce cas : *armor*, *boost trait*, *deflection*, *healing*, *quickness*, *smite*, *speed* et *stun*.

Il est recommandé de ne pas autoriser des pouvoirs comme *invisibility*, *puppet* ou *mind reading* pour ne pas altérer la partie enquête des scénarii. De même, les pouvoirs les plus visibles (comme *bolt* ou *telekinesis*) ne devraient pas être disponibles pour les personnages-joueurs, afin de ne pas se retrouver au bout de dix minutes de jeu avec des personnages en fuite et l'armée à leurs trousses !

LE CYBER DANS SAVAGE POLICE

L'avantage d'un setting comme Savage Police, c'est qu'il n'est pas attaché trop étroitement à une époque particulière. Il n'est pas difficile par exemple d'imaginer un univers d'anticipation, situé dans un futur proche (par exemple, quelques dizaines d'années dans l'avenir). Il est cependant recommandé de se limiter à des implants relativement « soft » afin de ne pas transformer les personnages en Terminator et par la même dénaturer le setting.

Un personnage peut acquérir un implant cybernétique à sa création, puis un supplémentaire à chaque rang. Il ne peut cependant jamais posséder plus d'implants cybernétiques que ne le lui permet son attribut Âme : le nombre maximum d'implants cybernétiques pour un personnage est égal à son nombre de niveaux de dés dans cet attribut : 1 pour D4, 2 pour D6, 3 pour D8, 4 pour D10, 5 pour D12 ou davantage.

Exemples d'implants cybernétiques

Puce

Une puce est placée dans une interface crânienne qui ne peut gérer qu'une seule puce à la fois. Chaque puce compte pour un implant, car le cerveau doit être longuement et spécifiquement préparé à chaque nouvelle puce pour pouvoir absorber le flot d'informations qu'elle déverse sans provoquer

de rupture d'anévrisme. Une puce permet de disposer d'une compétence de D10 dans une Connaissance, en Soins, en Intrusion, en Police, en Réparation, en Survie ou en Traque.

Broche

Une broche est un implant, connecté à la moelle épinière du personnage, permettant d'améliorer de manière permanente une de ses compétences. L'amélioration est d'un niveau de dé. Un personnage ne peut être équipé que d'une seule broche à la fois. Les compétences susceptibles d'être améliorées par une broche sont : Nautisme, Escalade, Conduite, Combat, Perception, Pilotage, Equitation, Tir, Natation et Lancer.

Emulateur

« Emulateur » est un terme générique pour tous les implants dont les effets sur le jeu sont identiques à ceux d'un Atout ou d'une Capacité de créature.

Un personnage ne peut posséder d'émulateur correspondant à un Atout qu'il possède déjà, pas plus qu'il ne peut posséder deux émulateurs de même type ou d'émulateur correspondant à un Atout « amélioré ».

Les pré-requis aux Atouts sont, dans le cas des implants, ignorés. Le nom de l'implant ainsi que son Aspect sont laissés au choix du joueur.

Atouts paraissant les mieux adaptés

Athlétique, Dur à Tuer, Guérison rapide, Nerfs d'Acier, Rapide, Réflexes de Combat, Tête Froide, Tireur d'Elite, Vif, Vigilant, Arts Martiaux et Tir Réflexe

Capacités paraissant les mieux adaptés

Vision en Faible Luminosité (*Low-light Vision*), Marche Murale (*Wall Walker*)

Savage Worlds is copyright 2003, Great White Games.

This work is not an officially licensed product and has no affiliation with Great White Games.

Pictures are © their respective owners.