



 **PINNACLE**
ENTERTAINMENT GROUP

Les compétences

La question du choix des compétences, par le MJ, est un sujet qui peut parfois s'avérer délicat : si un personnage doit accomplir une action, et qu'on ne peut pas rattacher celle-ci à une compétence, on fait alors un test en utilisant un des Attributs du personnage (le saut est géré par exemple de base par un Jet de Force en l'absence de compétence adaptée), avec éventuellement une pénalité de -2 ou -4 s'il s'agit d'une action à laquelle le personnage n'est pas forcément préparé (comme un nomade du désert qui se retrouve sur une piste de ski, voir les règles de spécialisation et de familiarisation plus bas).

Une chose à bien comprendre, et qui n'est pas forcément bien soulignée dans les règles de

base de Savage Worlds, c'est que si un personnage choisit une compétence, celle-ci doit servir régulièrement en jeu, c'est-à-dire au moins une fois par session de jeu, ou au pire, toutes les deux sessions.

Si un joueur a pris la peine d'investir dans une compétence, et qu'il n'a jamais ou presque l'occasion de s'en servir, il aura probablement l'impression de s'être fait avoir : après tout, si cette compétence était disponible, c'est qu'elle devait bien avoir une utilité non ?

La logique ici, est ludique, et non pas simulationniste : le but est que tout le monde s'amuse, et qu'il n'y ait pas de "mauvaise" option de jeu.



Les compétences et l'univers de jeu

Un point important pour le MJ est donc de bien réfléchir aux compétences qui vont avoir du sens dans son monde, sa partie, sa campagne, et cela inclut bien sûr les connaissances pertinentes.

Il peut être utile d'en parler clairement avec les joueurs au moment de la création des personnages : si vous comptez les envoyer dans un environnement désertique, vous devriez les prévenir qu'investir des points dans la compétence Natation, n'est pas vraiment utile.

A contrario, si une compétence est vitale, et sollicitée sans arrêt, et s'il est stupide de ne pas la prendre, on peut aussi la supprimer et demander un jet d'Attribut. Un bon exemple, est l'ancienne compétence Tripes, à des univers comme Rippers : les personnages savent qu'ils vont affronter des monstres, et que les tests de Terreur seront fréquents, à peu près tous les personnages monteront donc la compétence à niveau de leur Âme. Dans la version Resurrected, (ou à Deadlands Reloaded d'ailleurs), la compétence a été supprimée. Si un joueur souhaite avoir un personnage plus peureux, ou courageux, que les autres, cela deviendra véritablement un signe distinctif de son personnage, et il prendra donc un Handicap ou l'Atout correspondant.

Il peut aussi être utile dans certaines conversions ou settings de regrouper certaines compétences (survie et pistage par exemple) suivant leur utilité, ou au contraire de créer des compétences spécialisées (voir plus bas).

Les points de départ

Il faut réfléchir un peu à l'impact sur les points de départ si le nombre change drastiquement.

Il y a de base 23 compétences, dont Connaissance qui doit être subdivisée en plusieurs compétences spécialisées.

Un joueur choisira généralement entre 5 et 10

compétences, il faut donc qu'il y ait assez de compétences intéressantes (ou réduire le nombre de points alloués) pour que les choix des joueurs aient un sens.

Les compétences spécialisées

Les règles d'univers comprennent la spécialisation de compétences (p168) qui font écho aux Connaissances spécialisées (p40), et à la règle de familiarisation (p39).

Un personnage peut se spécialiser dans une compétence, les jets hors de sa spécialité se font à -2.

À l'inverse, un personnage qui utilise une compétence générale dans un domaine spécialisé le fait à -2.

Les connaissances sont un cas particulier, dans le sens où un personnage doit les payer. En contre-partie, outre l'absence de pénalité de -2 par rapport à un jet de Culture générale, elle permet d'avoir accès à plus d'informations pertinentes en cas de succès.

Alors, si vous jouez dans l'univers de Ténébreuse, avez-vous vraiment besoin d'une compétence danse ? La danse est en effet une part importante de la culture de ce monde.

Si vous avez prévu de mettre un focus particulier sur ce point, en demandant régulièrement un test pour briller en société, vous pouvez créer la compétence (en attirant l'attention de vos joueurs dessus); et rajouter un Atout Danseur d'exception (+2), et un Handicap mineur Horrible danseur (-2).

Si la danse n'interviendra qu'une fois dans un scénario ou deux, vous pouvez aussi simplement demander un jet d'Agilité. Si un personnage, de par son historique, est sensé être un très bon danseur, il bénéficiera d'un bonus de +2 (comme pour les jets de Culture générale), tandis qu'un colon terrien aura une pénalité de -2, voir pire.





Échelle indicative de difficulté

Pour finir une petite échelle indicative de difficulté

- -4 : très ardu
- -2 : moyennement ardu
- -1 : assez ardu
- +0 : normalement difficile tout en nécessitant un test de résolution
- +1 : assez aisé
- +2 : moyennement aisé. C'est également le bonus conféré par un Atout de profession
- +4 : immanquable.

Merci à XO de Vorcen pour cette dernière échelle et pour d'autres interventions sur le sujet

Chances de succès et de Relance

Chances d'obtenir un succès ou une Relance

Trait	Succès (Joker)	Relance (Joker)	Succès (Extra)	Relance (Extra)
d4-2	32%	13%	19%	5%
d4	63%	19%	25%	6%
d6	75%	26%	50%	14%
d8	81%	25%	63%	13%
d10	85%	40%	70%	30%
d12	88%	50%	75%	42%
d12+1	97%	75%	83%	50%
d12+2	99%	83%	92%	58%
d12+3	99%	89%	100%	67%

Source

<http://savage.torgan.net/2017/05/les-competences-disponibles.html>