



RÈGLES D'ESSAI





LES RÈGLES

Les règles de Savage Worlds sont particulièrement simples et suivent un modèle commun. Rentrions dans le vif du sujet et voyons comment ça fonctionne.

Traits

Chaque personnage ou créature a deux types de Traits – les Attributs et les Compétences. Chaque Trait a un score allant de d4 à d12, d6 étant la moyenne.

Tests

Quand vous voulez faire quelque chose, le MJ vous dit quel Trait vous devez utiliser, et

vous lancez le dé correspondant. Si le résultat est de 4 ou mieux, une fois les modificateurs appliqués, alors l'action est réussie. Certains personnages ou créatures ont des Traits supérieurs à d12, comme d12+3. Cela signifie qu'il faut lancer un d12, puis ajouter 3.

► **Difficulté** : la Difficulté pour la plupart des actions est 4, plus ou moins les modificateurs. La Parade et la Résistance constituent des Difficulté spéciales qui seront expliquées plus tard.

► **Compétence par défaut** : Si un personnage ne dispose pas de la compétence nécessaire à une action, il tire 1d4 et enlève 2 au total. Certaines compétences ne peuvent pas être utilisées par défaut, comme lancer un sort

ou procéder à une intervention chirurgicale à cerveau ouvert.

As

Les jets de Traits et de dégâts dans *Savage Worlds* sont dits "ouverts". Cela signifie que lorsque vous tirez le maximum du dé (un 6 sur un d6, un 8 sur un d8, etc.), vous relancez le dé et l'ajoutez au total. C'est ce qu'on appelle un "As", et vous continuez à additionner les résultats tant que vous obtenez des As !

Relances

Parfois, il est important de savoir à quel point une action est réussie. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la Difficulté, on obtient une Relance. Si votre héros a besoin d'un 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 8, il touche avec une Relance.

EXEMPLE

Une pistolero dans l'univers de *Deadlands* a une Difficulté de 4 pour toucher le zombie à portée courte avec son Colt Navy calibre 44. Elle a d8 en Tir, tire donc un dé à 8 faces, et obtient un 8. C'est un As, aussi tire-t-elle le dé à nouveau pour obtenir un 4, pour un total de 12. Elle obtient donc deux Relances — sacré tir, m'dame !

Jets opposés

Parfois, les jets se font "en opposition" contre un adversaire. Par exemple, si deux personnages luttent à mains nues pour s'emparer d'un artefact ancien, ils font chacun un jet de

Force. Quand ce genre de cas se présente, le personnage actif fait son jet en premier, suivi par l'adversaire qui lui résiste. Le plus haut résultat l'emporte.

EXEMPLE

Buck Savage, un héros pulp, tente une moquerie sur une momie azèque. Buck obtient un 7 sur son jet de moquerie. La momie hurle et obtient un 3 sur son jet d'Intellect. Buck remporte le Test avec une Ralance !

Jokers & extras

Votre héros (un personnage joueur) et certains grands méchants et monstres sont dénommés « Jokers ». Ces personnages ont de meilleures chances que les autres de réussir ce qu'ils entreprennent, sont un peu plus résistants et généralement plus détaillés que ne le sont de simples gardes, sbires ou laquais (les « Extras »). Les Jokers sont représentés par un symbole spécifique, en général lié à l'univers (une étoile de marshall dans *Deadlands* par exemple)

Le Dé Joker

Lors d'un jet de Trait, quel qu'il soit, les Jokers lancent un d6 supplémentaire et prennent le meilleur des deux jets entre le jet de Trait et de le Dé Joker. Les As et tout modificateur s'appliquent aussi au Dé Joker.

► **Un dé joker par action :** quand un Joker tire plusieurs dés au cours d'une même action, comme lors d'un tir automatique, il ne tire



qu'un seul Dé Joker. Un tireur qui tire 3 balles par exemple, lance 3 fois son dé de Tir, et une seule fois son Dé Joker - qui peut alors se substituer à l'un des jet de tir, s'il est supérieur.

EXEMPLE

Un héros avec d8 en Force fait un jet. Il lance donc un d8 et son Dé Joker, un d6, et obtient respectivement 8 et 6 — c'est un As sur chacun des dés ! Il lance à nouveau les deux dés, et obtient 4 et 3. Le d8 totalise donc $8+4=12$, alors que le Dé Joker totalise $6+3=9$. Le d8 a obtenu le meilleur score final, dans ce cas, le total est 12.

Jetons

Savage Worlds offre aux joueurs et MJs un peu de contrôle sur les caprices du destin. Chaque joueur commence ainsi une session de jeu avec trois Jetons, matérialisés par des jetons ou des pions quelconques, qui représentent un peu de la chance des héros ou le destin. Vous pouvez utiliser ces Jetons pour retirer tout jet de Trait.

Vous pouvez même le faire plusieurs fois si ça vous chante, jusqu'à obtenir le résultat souhaité tant qu'il vous reste des Jetons. Vous gardez toujours le meilleur des jets – utiliser un Jeton ne devrait jamais faire tourner une action en désastre. Si votre premier jet était un 5, et que le Jeton vous donne un 4, vous conservez le 5.

Les Jetons ne peuvent pas être utilisés pour les jets de dégâts, les jets sur des tables et tout jet autre qu'un jet de Trait (les Jet d'encaissement et certains Atouts permettent d'utiliser des Jetons pour autre chose que des jets de Trait, mais il s'agit d'exceptions). Les Jetons ne sont pas conservés d'une session sur l'autre - utilisez-les ou dites-leur au revoir.

Jetons du MJ

Les MJ ont aussi des Jetons pour leurs méchants. Au début de chaque session de jeu, il en récupère un pour chaque joueur qui compose le groupe, et deux de plus par Joker qu'il contrôle. Ces derniers peuvent s'en servir pour sauver leurs sales peaux plutôt que de puiser dans les Jetons du MJ. Et non, ils ne peuvent pas les prêter à leurs sbires.

Comme pour les héros, ces Jetons ne sont pas conservés d'une session sur l'autre.

Personnages

Le coeur des jeux de rôle réside dans la possibilité de créer, améliorer et faire évoluer son propre personnage. Voilà comment ça fonctionne dans Savage Worlds.

Race

Vous pouvez choisir pour votre personnage n'importe quelle race disponible dans votre univers. Nos Univers Sauvages contiennent des règles complètes et autres informations de background pour toute



nouvelle race apparaissant dans ces mondes. Les personnages humains commencent avec un Atout gratuit de leur choix.

Traits

Votre héros débute avec un d4 dans chaque Attribut, et dispose de 5 points pour les augmenter. Augmenter un attribut d'un type de dé coûte 1 point. Les types de dé sont d4, d6, d8, d10 et d12.

Vous disposez également de 15 points pour acheter vos Compétences. Vous trouverez une liste de compétences ci-dessous. Notez que les compétences à Savage Worlds sont très larges. Inutile de prendre une compétence pour combattre à l'épée, une autre pour la dague et une autre pour la hache — Combat couvre toutes ces armes. Rappelez-vous, c'est un jeu Fast ! Furious ! Fun !



LISTE DES COMPÉTENCES

Compétence	Attribut associé
Arcane	Spécial
Combat	Agilité
Conduite	Agilité
Connaissances	Intellect
Crochetage	Agilité
Discrétion	Agilité
Equitation	Agilité
Escalade	Force
Intimidation	Âme
Investigation	Intellect
Jeu	Intellect
Lancer	Agilité
Natation	Agilité
Navigation	Agilité
Perception	Intellect
Persuasion	Âme
Pilotage	Agilité
Pistage	Intellect
Réparation	Intellect
Réseaux	Intellect
Sarcasmes	Intellect
Soins	Intellect
Survie	Intellect
Tir	Agilité

Augmenter une Compétence d'un dé vous coûte 1 point si elle n'est pas supérieure à l'Attribut qui lui est associé. Dans le cas contraire, l'augmentation coûte 2 points. Si votre héros a d6 en Force par exemple, il lui coûtera 1 point de monter sa compétence Escalade à d4, un autre point pour la monter à d6, et deux points pour la monter à d8.

► Le **Charisme** est égal au total des bonus et pénalités octroyés par les Atouts et les Handicaps.

► L'**Allure** est de 6 cases (voir plus bas).

► La **Parade** est égale à 2 + 1/2 Combat.

► La **Résistance** est égale à $2 + 1/2$ Vigueur. De plus on ajoute à cette valeur le bonus de l'armure portée sur le torse pour des raisons de fluidité, mais souvenez-vous que cette armure ne vous protégera pas si d'autres parties de votre anatomie sont touchées.

Atouts & Handicaps

Vous pouvez obtenir un point pour chaque Handicap Mineur choisi (deux fois au maximum), et deux pour un Handicap Majeur (une fois)

Pour 2 points vous pouvez :

- Augmenter un Attribut d'un dé.
- Choisir un Atout.

Pour 1 point vous pouvez :

- Augmenter une Compétence d'un dé.
- Doubler votre pécule de départ

Équipement

Vous commencez avec \$500 à moins que votre univers ne dise le contraire (les personnages pré-tirés tels que ceux que vous trouverez sur notre site sont fournis avec tout leur équipement).

Détails de Background

Restent les détails que vous souhaiterez apporter à votre personnage.

EQUIPEMENT

Voici une courte liste d'équipements. Le livre de règle inclut des listes complètes d'équipements, incluant véhicules et armes spéciales. Voici une rapide explication de quelques termes utilisés dans les listes sus-nommées :

► **Parade X** : l'arme modifie de X le score de Parade de celui qui l'utilise

► **PA X** (Pénétration d'Armure) : l'arme permet d'ignorer autant de points d'armure qu'il est indiqué.

► **Fusil à pompe** : +2 aux jets de Tir. Les dégâts dépendent de la portée : Courte 3d6, Moyenne 2d6, Longue 1d6.

► **Portée** : Les chiffres sont en cases. Chaque case équivaut à 2 mètres sur le terrain. Une cible se trouvant à 25 cases se trouve en réalité à 50m.

► **Cadence de Tir (CdT)** : un personnage peut faire autant d'attaques à distance par round que la Cadence de Tir (CdT) de son arme. La plupart des mitrailleuses, par exemple, permettent 3 tirs. Chaque tir se fait à -2. Le joueur répartit les tirs comme il le souhaite, mais ils doivent être simultanés. L'utilisateur d'un Uzi ne pourrait pas, par exemple, tirer une fois, courir, puis tirer ses deux dernières balles. Chaque dé tiré en mode automatique correspond à autant de balles que la CdT de l'arme. Un Uzi, par exemple, tirant trois fois en un round, utiliserait 9 balles.

► **Allonge X** : Un personnage peut attaquer des adversaires se trouvant à X cases de distance. Cela peut être particulièrement important contre des adversaires à cheval.

► **Tir statique** : certaines armes, comme par exemple les fusils de snipers, sont particulièrement imprécises quand elles sont utilisées sans leur système de visée. Elles imposent un malus de -2 au jet de tir du personnage qui la porte si ce dernier tire et se déplace dans le même round.



Quelques armes et armures communes

ARMES DE CONTACT

Type	Dégâts	Poids	Notes
Dague	For+d4	1	
Epée courte	For+d6	4	
Epée longue	For+d8	5	
Epée à deux mains	For+d10	10	Parade -1; 2 mains
Hache	For+d6	2	
Grande hache	For+d10	15	Parade -1; 2 mains
Marteau de guerre	For+d6	8	PA 1 contre armure de plates
Grande masse	For+d8	20	PA 2 contre armure de plates; Parade -1; 2 mains
Epieu	For+d6	5	Parade +1; Allonge de 1; 2 mains

ARMES A DISTANCE

Type	Portée	Dégâts	FdT	Mun.	Poids	Tirs	Notes
Arc	12/24/48	2d6	1	Flèche	3	—	
Colt 1911	12/24/48	2d6	1	45	4	7	PA 1
Uzi 9mm	12/24/48	2d6-1	3	9mm	9	32	PA 1
Fusil à pompe	12/24/48	1-3d6	1	12g	8	6	
Winchester '76	24/48/96	2d8	1	45-47	10	15	PA 2
M-16	24/48/96	2d8	3	223	8	20 ou 30	PA 2
Ak47	24/48/96	2d8+1	3	7.62	10	30	PA 2
M60	30/60/120	2d8+1	3	7.62	33	250	PA 2, Tir statique

ARMURES

Type	Protection	Poids	Notes
Kevlar	+2/4	8	Couvre le torse; +4 contre les balles
Armure de cuir	+1	15	Haubert et jambières
Cotte de mailles	+2	25	Haubert, jambières et brassières
Armure de plates	+3	25	Haubert, Couvre le torse

Combat

À un moment où un autre, les héros vont se retrouver dans la mouise. Et heureusement pour vous, les combats sont eux aussi Fast, Fun and Furious !

Initiative

Pour aider le MJ à se souvenir de l'ordre du combat et ajouter un peu de piment, on utilise un paquet de cartes à jouer pour déterminer l'ordre d'initiative (appelé Cartes d'Action). Distribuez les cartes de la façon suivante :

- Chaque Joker reçoit une carte.
- Chaque type de personnages du MJ (tous les zombies, tous les loups, etc.) reçoit une carte.
- Chaque joueur reçoit également une carte pour l'ensemble de ses allies. Par exemple, un joueur contrôlant trois guerriers et un apprenti mage les ferait agir lors de la même carte d'initiative.

Le MJ procède ensuite au décompte, de As à 2. Chaque groupe résout ses actions lorsque sa carte est appelée. Les égalités entre cartes de la même valeur sont résolues dans l'ordre des couleurs : pique, coeur, carreau et trèfle.



Extras, PNJs et monstres

Ne donnez pas de niveaux aux extras, ne le construisez pas. Évitez le travail, et donnez leur juste des Atouts, des Handicaps et les capacités que vous pensez qu'ils devraient avoir, plutôt que de les construire comme vous le feriez pour un personnage joueur.

La finalité de Savage World est d'être facile à mener - y compris pour la création de PNJs ou de monstres. Les serveurs, les gardes, les humains normaux, ont d6 par défaut dans leurs Traits, aussi il devient facile de créer des créatures ou des personnages un peu au-dessus de la moyenne.

Le Joker, c'est Fou !

Les Jokers lors du tirage d'Initiative ont un effet spécial ! Vous pouvez agir quand bon vous semble durant ce round, avant n'importe qui ou n'importe quand plus tard, avec la possibilité d'interrompre automatiquement l'action d'un autre. En outre, tous vos jets de Traits et de dégâts se font avec un bonus de +2.

Remélangez le paquet de cartes dès qu'un joker est tiré.

Retenir son action

Un héros peut choisir de ne pas agir tout de suite, on dit alors qu'il retient son action. Il peut agir plus tard dans le round et faire son action normalement. Une action retenue reste valable tant qu'elle n'est pas utilisée. Un personnage dans ce cas ne recevrait pas de nouvelle carte au début du round suivant.

- **Interrompre une action** : quand un personnage retenant son action souhaite

suite
2 .
ses

interrompre l'action d'un autre personnage, chacun des deux adversaires fait un jet opposé d'Agilité. Celui dont le score est le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les actions sont simultanées.

Mouvement

Les personnages joueurs ont une Allure de 6. C'est le nombre de cases qu'ils peuvent parcourir sur le table de jeu lors d'une action de combat. Les personnages peuvent aussi

choisir de courir, ce qui augmente leur déplacement de 1d6 cases, mais tous leurs jets de Traits du round subissent un malus de -2. Il ne s'agit pas d'un jet de Trait, donc pas de Dé Joker ou d'As.

Attaques de mêlée

En mêlée, un personnage peut porter une attaque par round. La Difficulté du jet est égale au score de Parade de l'adversaire. En cas de succès, le personnage inflige des dégâts en fonction de l'arme qu'il utilise (voir Dégâts). Avec une Relance ou mieux, vous ajoutez 1d6 aux dégâts.

► **Rompre le combat** : un personnage qui souhaite rompre le combat subit une attaque gratuite de la part de chacun de ses adversaires alors au contact (mais une seule – pas

d'attaque supplémentaire pour Frénésie ou par un combattant avec deux armes).

Attaques à distance

La compétence Tir couvre toutes les armes à distance, du pistolet au lance-roquettes. Dans la table des armes, chaque arme à feu a un ensemble de chiffres dans la colonne Portée. Ce sont ses portées Courte, Moyenne et longue. Pour toucher une cible à la difficulté est normale, moyenne portée, malus de -2, et à

Longue. Pour courte portée, male (donc 4). A on applique un portée longue -4.

Les portées des armes sont faites pour être utilisées sur une table avec des figurines. Pour une conversion rapide, notez que chaque case sur la table correspond à 2 mètres dans le monde réel. Par exemple, une cible à 25 cases se trouve en fait à 50 mètres de l'attaquant.

► **Couverture** : Enlevez 2 au tir si la cible bénéficie d'une couverture mineure (à demi couverte ou cachée dans des broussailles), et -4 si elle bénéficie d'une couverture conséquente (deux tiers du corps couvert). Un personnage au sol bénéficie d'une couverture mineure (-2), mais se relever lui coûte 2 cases de mouvement. Il subit également un malus de 2 à sa parade et à ses jets de Combat. Vous trouverez des modificateurs supplémentaires et des cas plus spécifiques dans les règles complètes.





Dégâts

Une attaque réussie entraîne un jet de dégâts. Lors d'un jet de dégâts, on additionne les résultats des dés pour connaître le total de dégâts infligés. Chaque dé est susceptible de faire des As et est donc relancé tant qu'il donne le maximum possible.

Eh oui, vous avez bien compris : même le plus misérable goblin peut terrasser un héros légendaire avec un jet chanceux.

► **Dégâts à distance** : Les armes à distance font des dégâts fixes, comme $2d8$ ou $2d6+1$. Un Colt .45, par exemple, occasionne $2d6+1$ de dégâts, ce qui signifie qu'en cas d'attaque réussie, on additionne les résultats des deux dés (en comptant les éventuels As bien entendu), puis on ajoute 1 à ce total. Les héros ne bénéficient pas de leur Dé Joker pour ces jets puisqu'il ne s'agit pas d'un jet de Trait.

► **Dégâts de mêlée** : Les armes de corps à corps infligent des dégâts égaux à la Force

de l'attaquant augmentés du dé de dégâts dépendant de l'arme. Un héros avec $d8$ en Force et une épée courte ($d6$), par exemple, ferait $d8+d6$ de dégâts. Là encore, les As s'appliquent, mais pas de Dé Joker. Ce n'est pas considéré comme un jet de Trait.

► **Dégâts supplémentaires** : les attaques bien placées ont plus de chances de toucher des organes vitaux et donc de causer plus de dégâts. Si vous obtenez une Relance sur le jet d'attaque, vous ajoutez $1d6$ aux dégâts ! (les dégâts supplémentaires peuvent aussi occasionner des As). On n'ajoute pas de dés supplémentaires pour des Relances au delà de la première.

Faire des dégâts

Après une attaque réussie, vos dégâts sont comparés à la Résistance de l'adversaire ($2 +$ la moitié de sa Vigueur + son armure). Les jets de dégâts ont des Succès et des Relances de la même manière que les jets de Traits. Si

le jet de dégâts est inférieur à la Résistance, l'attaque porte mais n'a pas d'effets significatifs en termes de jeu.

Si le jet de dégâts est égal ou supérieur à la Résistance de la cible, l'adversaire est "Secoué" (voir ci-dessous). Placez un marqueur ou un jeton à côté de la figurine, ou placez-la sur le dos.

Chaque Relance sur le jet de dégâts signifie que la victime reçoit une blessure. Les Extras sont retirés de la table – ils sont trop méchamment blessés pour continuer le combat. Il est même possible qu'ils en meurent (un simple jet de Vigueur après le combat permet de le dire : un échec et c'est la mort).

Secoué

Un personnage est Secoué quand il subit un choc, qu'il est distrait ou temporairement hors d'état de nuire (si vous êtes habitués aux jeux qui utilisent des points de vie, considérez le terme Secoué comme la perte de quelques PV – Il n'y a pas d'effet réel mais le personnage est progressivement affaibli – Le MJ n'a simplement pas à comptabiliser tous ces petits dégâts !).

Plusieurs phénomènes, comme la peur ou les épreuves de volonté, peuvent provoquer cet état, le principal étant bien sûr les dégâts physiques.

Les personnages Secoués ne peuvent faire que des actions gratuites (dont se déplacer à hauteur de leur Allure), et ne peuvent accomplir aucune autre action, y compris courir.

Un personnage Secoué tente de reprendre ses esprits au début de chacune de ces actions en

faisant un jet d'Âme. Un échec signifie qu'il reste Secoué (mais peut néanmoins se déplacer comme indiqué plus haut). En cas de Succès, le personnage retrouve son état normal mais ne peut agir durant le round. Avec une Relance, le personnage retrouve instantanément son état normal et peut agir immédiatement.

Si un personnage déjà Secoué est de nouveau Secoué à cause d'une attaque causant des dégâts, il subit une nouvelle blessure à la place. Obtenir deux résultats Secoué est une tactique efficace contre les adversaires avec une haute Résistance. Essayez de le secouer avec un Test de Volonté ou une feinte, suivi de quelque chose d'un peu plus violent.



EXEMPLE

Un Space Ranger tire dans un parasite alien ayant une Résistance de 5 et obtient 5 sur son jet de Dégâts. La créature est donc Secoué, mais comme le jet de dégâts n'a pas obtenu de Relance, elle ne subit pas de blessure. Avec un jet de 9 ou mieux, elle aurait subi une blessure, et ne s'agissant pas d'un Joker, aurait été retirée de la table. Incapacité ne signifie pas obligatoirement que la cible est morte, mais simplement hors de combat.

Jokers et blessures

Les Jokers peuvent subir plusieurs blessures, et chaque Relance sur un jet de dégâts inflige une blessure supplémentaire. Un héros devient Secoué dès qu'il subit une blessure, et subit également un malus de -1 sur tous ses jets de Traits par la suite. Par exemple, un héros ayant subi deux blessures subit un malus de -2 sur tous ses jets de Traits.

Un héros subissant une blessure alors qu'il n'était pas déjà Secoué devient Secoué en sus. Les héros peuvent encaisser 3 blessures avant d'être en réel danger de mort. Les blessures supplémentaires ont pour effet de les faire sombrer dans l'inconscience. Un personnage dans un tel état fait immédiatement un jet

de Vigueur, en y appliquant les modificateurs de blessures (soit -3) :

Resultat Effet

Relance	Le héros est sonné. Il a toujours 3 blessures, mais il n'est que Secoué, et ne tombe pas dans l'inconscience.
Succès	Le héros est inconscient pour une heure, ou jusqu'à ce qu'il soit soigné.
Echec	Le héros saigne abondamment et reste dans l'inconscience jusqu'à être soigné. Il doit faire un nouveau jet de Vigueur chaque round, et meurt sur un résultat modifié de 1 ou moins.



EXEMPLE

Virginia Dare est une héroïne pulp avec une résistance de 5. Elle est touchée par deux attaques dans le même round. La première lui cause 7 points de dégâts, et la seconde 13 (ouille !). La première n'obtient pas de Relance et donc Virginia est Secouée. La seconde attaque obtient deux Relances pile, donc Virginia subit deux blessures (Elle était déjà secouée, donc il n'y a aucun effet supplémentaire sur ce point là).

Les dégâts sont résolus dans l'ordre des attaques. Dans l'exemple ci-dessus, si les deux attaques avaient été résolues dans l'ordre inverse, l'issue aurait été différente : les 13 points de dégât l'auraient mis dans un état Secoué avec 2 blessures. L'attaque infligeant 7 points de dégâts aurait infligé un nouvel état Secoué. Hors, Virginia l'étant déjà, elle aurait subi une blessure supplémentaire (et atteindrait 3 blessures !).

Jet d'encaissement

En utilisant un Jeton immédiatement après avoir subi une ou plusieurs blessures d'une même attaque, il est possible de tenter un jet de Vigueur pour réduire voire annuler complètement les blessures subies. Un succès, ainsi que chaque Relance, réduit le nombre de blessures subies de 1. S'il reste des blessures au personnage après ce jet d'encaissement, celui-ci est toujours Secoué.

Un personnage ne peut tenter d'encaisser qu'une fois par attaque. Si un jet élimine 3 blessures sur 5, par exemple, il n'est pas possible de faire un second jet d'encaissement pour éliminer les deux blessures restantes. Le héros pourrait toutefois utiliser un second jeton pour relancer le dé de Vigueur. Cela veut également dire que si un personnage

est touché plusieurs fois dans un round sur la même carte d'action, il devra dépenser ses Jetons et tenter le jet d'encaissement après chaque résultat de dégâts, et avant que le suivant ne soit résolu.

A tout moment, un personnage peut utiliser un Jeton pour éliminer automatiquement l'état Secoué

Progressions

À la fin d'une session de jeu (en général entre 4 et 6 heures de jeu), le MJ attribue entre 1 et 3 Points d'Expérience (XP) à chaque membre du groupe. Le nombre de XP d'un personnage détermine son "Rang", comme indiqué ci-dessous. Le Rang sert à mesurer la





puissance du personnage et à déterminer s'il peut prendre certains Atouts ou Pouvoirs. On appelle cela une progression.

XP	Rang
1-19	Novice
20-39	Aguerri
40-59	Vétéran
60-79	Héroïque
80+	Légendaire

Progresser

Tous les 5XP, le personnage a droit à une progression, qui lui permet de choisir l'une des options suivantes :

- ▶ Prendre un nouvel Atout.
- ▶ Augmenter une compétence dont la valeur est égale ou supérieure au Trait associé.
- ▶ Augmenter deux compétences dont les valeurs sont inférieures aux Traits associés.
- ▶ Prendre une nouvelle compétence à d4.
- ▶ Augmenter un Attribut d'un type de dé.

On ne peut choisir cette option qu'une fois par Rang ou lors d'une progression sur deux après avoir atteint le rang Légendaire.

Pouvoirs

La plupart des jeux de rôles incluent de la magie sous une forme ou une autre. Qu'il

s'agisse de connaissances occultes connues par quelques sectes maléfiques, de rituels vaudous, de la sorcellerie de puissants mages, de gadgets improbables inventés par des savants fous, de super pouvoirs ou de capacités psioniques basées sur la puissance de l'esprit, ces règles permettent de les gérer grâce à un système unique. Par commodité, nous appelons tous ces effets des Pouvoirs. Même si les Pouvoirs fonctionnent de façon similaire d'un univers à l'autre, vous pouvez créer une infinité de variations grâce aux Aspects que vous leur donnerez (voir ci-après). Ainsi, vous pouvez créer des magiciens, des super héros ou même des créatures magiques avec toujours le même ensemble de Pouvoirs faciles à retenir. Chaque pouvoir a une compétence d'arcane associée – Foi, Psioniques, Magie ou Science Etrange par exemple.

Points de pouvoir

Les personnages dotés de Pouvoirs les utilisent en consommant des Points de Pouvoir. Un héros regagne 1 point de pouvoir par heure.

Utiliser un Pouvoir



Pour utiliser un Pouvoir, le joueur déclare simplement le Pouvoir choisi, dépense le nombre approprié de Points de Pouvoir et fait un jet de la compétence associée. Si le jet est raté, il n'y a aucun effet mais les Points de Pouvoir sont perdus. Si le jet est réussi, le Pouvoir fonctionne comme indiqué dans sa description pendant un nombre de rounds indiqué en Durée, et certains peuvent être maintenus plus longtemps au prix de Points de Pouvoir supplémentaires. Certains pouvoirs ont des effets variables, en fonction du nombre de Points de Pouvoir dépensés. Comme expliqué cidessus, le joueur doit toujours dépenser les Points de Pouvoir avant de faire le jet de compétence d'arcane afin de savoir s'il réussit son action.

Quelques exemples de pouvoirs

Voici quelques exemples de Pouvoirs afin de vous permettre de comprendre comment le tout fonctionne. Le livre de règles de Savage Worlds contient des dizaines de pouvoirs facilement adaptables à n'importe quel univers.

Armure

Rang : Novice
PP : 2

Portée : Toucher

Durée : 3 (1/round)

Aspects : aura mystique, peau durcie, armure réelle ou éthérée, une masse d'insectes ou de vers.

Armure crée un champ de protection magique autour du personnage, ou une protection tangible, accordant une véritable armure. Un succès donne 2 points d'Armure. Une Relance donne 4 points d'Armure.

Deflexion

Rang : Novice

PP : 2

Portée : Toucher

Durée : 3 (1/round)

Aspects : bouclier mystique, vents tourbillonnants, serviteur fantôme interceptant les missiles.

Les pouvoirs de Déflexion fonctionnent de différentes manières. Certains dévient effectivement les attaques, d'autres rendent la forme de la cible floue ou produisent d'autres effets illusoire. Mais au final, le résultat est le même : faire échouer les attaques de mêlée et à distance sur l'utilisateur. Avec un succès, les attaquants reçoivent un malus de -2 à leurs jets de Combat, Tir et autres jets d'attaque contre l'utilisateur. Une Relance augmente ce

malus à -4. Ce pouvoir fonctionne comme Armure contre les armes à aire d'effet.

Eclair

Rang : Novice

PP : 1-3

Portée : 12/24/48

Durée : Instantané

Aspects : Feu, glace, éclair, obscurité, projectiles colorés, nuée d'insectes.

Eclair constitue l'attaque de base des magiciens, et peut être également utilisé pour les faisceaux d'énergie, les pistolets à rayon, les jets de lumière divine et la plupart des attaques à distance de ce type. Les dégâts d'un Eclair sont de 2d6.

► **Eclairs supplémentaires** : Le personnage peut lancer jusqu'à 3 Eclairs au prix d'1 PP supplémentaire par Eclair. Décidez du nombre d'Eclairs créés avant de lancer le dé. Les Eclairs peuvent être répartis sur des cibles différentes au choix du lanceur.

► **Dégâts additionnels** : Le personnage peut également porter les dégâts d'un Eclair à 3d6 en doublant le nombre de PP par Eclair. Dans ce cas, l'arcaniste ne peut lancer qu'un seul éclair.

Explosion

Rang : Guerrier

PP : 2-6

Portée : 12/24/48

Durée : Instantané

Aspects : Boules de feu, de glace, d'éclair, d'obscurité, projectiles colorés, nuée d'insectes.

Explosion est un pouvoir à aire d'effet qui peut affecter un grand nombre d'adversaires en même temps. Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet et fait le jet approprié. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement.

L'aire d'effet est définie par un Gabarit Moyen. Si le jet est raté, l'Explosion est déviée de 1d10 cases, ajustés d'un multiplicateur de portée (1 pour Courte, 2 pour Moyenne et 3 pour Longue). Tous ceux situés dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts. Contrairement aux autres attaques, les Relances n'ajoutent pas de dégâts supplémentaires aux attaques à aire d'effet.

► **Effets additionnels** : Pour le double de PP, Explosion fait 3d6 points de dégâts ou affecte une aire définie par un Grand Gabarit d'Explosion. Pour le triple de points, Explosion fait les deux.

Frappe !

Rang : Novice

PP : 2

Portée : Toucher

Durée : 3 (1/round)

Aspects : aura colorée, runes, signes cabalistiques, aura d'énergie, des épines apparaissent sur la lame.

Ce pouvoir se lance sur une arme. S'il s'agit d'une arme à distance, il affecte un chargeur entier, 20 carreaux, flèches ou cartouches, ou une recharge « complète » de munitions (le MJ peut avoir à déterminer le nombre exact de munitions affectées pour les armes spéciales). Tant que le sort fait effet, les dégâts de l'arme sont augmentés de +2, et de +4 avec une Relance.

Guérison

Rang : Novice

PP : 3

Portée : Toucher

Durée : Permanent

Aspects : Imposition des mains, contact de la victime avec un symbole sacré, prières.

Le pouvoir de *Guérison* soigne les blessures récentes. Il doit être utilisé durant « l'heure



d'or » : il n'a aucun effet sur des blessures vieilles de plus d'une heure.

Pour les Jokers, chaque utilisation de *Guérison* efface une blessure avec un succès, et deux avec une Relance. Le jet de dé souffre d'une pénalité égale au nombre de blessures de la victime (en plus de tout malus dont le lanceur de sort lui-même serait affublé).

Pour les Extras, le MJ doit d'abord déterminer si l'allié est mort (un simple jet de Vigueur). Si c'est le cas, l'utilisation du pouvoir de *Guérison* est impossible. Sinon, un jet réussi de la Compétence d'Arcane appropriée remet l'allié dans un état secoué.

Le pouvoir de *Guérison* peut également servir à guérir les poisons et les maladies, s'il est lancé moins de 10 minutes après l'évènement déclencheur.

RÉSUMÉ DES HANDICAPS

Handicap	Type	Effets
Âgé	Majeur	-1 en Allure, -1 en Force et en Vigueur, 5 points supplémentaires pour des Compétences liées à l'Intellect.
Anémique	Mineur	-2 aux jets de Vigueur pour résister aux maladies ou aux effets de l'environnement.
Arrogant	Majeur	Le personnage est le meilleur dans un domaine, et se sent obligé de dominer les autres.
Aveugle	Majeur	-6 à toutes les actions impliquant la vision, -2 sur les jet sociaux et gain d'un Atout supplémentaire.
Bavard	Mineur	Le personnage ne sait pas tenir sa langue.
Bizarrie	Mineur	Le personnage a une obsession ou une autre bizarrerie de comportement.
Boiteux	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4.
Borgne	Majeur	-1 en charisme si non masqué, -2 pour tous les jets qui nécessitent une perception de la profondeur.
Chimères	Mineur / Majeur	Le personnage croit des choses non fondées.
Code d'honneur	Majeur	Le personnage tient toujours sa parole et agit en gentleman.
Couard	Majeur	-2 aux jets d'Âme pour résister à la peur.
Cul-de-jatte	Majeur	-2 en Allure, et le dé de course est d4. Sans une jambe de bois, l'allure passe à 2, et -2 aux Compétences nécessitant une mobilité.
Cupide	Mineur / Majeur	Le personnage est obsédé par la richesse.
Curieux	Majeur	Le personnage veut tout savoir.
Deux mains gauches	Mineur	-2 en réparation, un jet de Compétence de 1 sur l'utilisation d'un objet technologique provoque une défaillance.
Dur d'oreille	Mineur / Majeur	-2 en Perception si mineur. Sourd si Majeur
Ennemi	Mineur / Majeur	Le personnage a un ou plusieurs ennemis connus.
Frêle	Majeur	-1 en Résistance.
Gamin	Majeur	3 points d'Attributs, 10 points de Compétences, + 1 Jeton par session.
Héroïque	Majeur	Le personnage est héroïque et vient en aide à tous ceux qui en ont besoin.
Ignorant	Majeur	-2 en Culture générale
Illettré	Mineur	Le personnage ne sait ni lire ni écrire.
Loyal	Mineur	Le héros ne trahira jamais ses amis.
Malchanceux	Majeur	Un Jeton de moins par session.

RÈGLES D'ESSAI

Manchot	Majeur	Le personnage n'a qu'un bras valide. -4 aux actions qui nécessitent deux bras (Escalade).
Mauvaise habitude	Mineur / Majeur	Le personnage a une habitude énervante ou une addiction.
Moche	Mineur	-2 en Charisme à cause de son apparence hideuse.
Myope	Mineur / Majeur	-2 en Combat ou Perception à plus de 5.
Obèse	Mineur	+1 en Résistance, -1 en Allure, et le dé de course est d4.
Pacifiste	Mineur / Majeur	Le personnage combat seulement pour se défendre et ne combattrait jamais si le handicap est Majeur.
Étranger	Mineur	-2 en Charisme. Mal vu dans la société de référence.
Phobie	Mineur / Majeur	-2 ou -4 sur les jets de Traits quand le personnage se retrouve au contact de l'objet de sa phobie.
Poches Percées	Mineur	Fonds de départ divisés par 2. En général, impossibilité de faire des économies.
Présomptueux	Majeur	Le héros pense qu'il peut arriver à tout.
Prudent	Mineur	Le personnage est excessivement prudent.
Rancunier	Mineur / Majeur	Le personnage est revanchard, allant jusqu'à tuer pour se venger si le handicap est Majeur.
Recherché	Mineur / Majeur	Les autorités recherchent le personnage pour une ou plusieurs infractions à la loi.
Rien à perdre	Mineur	Le héros souhaite mourir une fois une certaine tâche accomplie.
Sale Caractère	Mineur	-2 en Charisme à cause de sa mauvaise humeur perpétuelle.
Sanguinaire	Majeur	Ne fait jamais de prisonniers. -4 en Charisme si cela se sait.
Sceptique	Mineur	Le personnage ne croit pas au surnaturel.
Serment	Mineur / Majeur	Le héros a fait un serment envers lui-même, un groupe, une divinité ou une religion.
Têtu	Mineur	Le héros veut toujours avoir raison.

RÉSUMÉ DES ATOUTS

Atout	Prérequis	Effets
Acrobate	N, Agi d8, For d6	+2 aux jets d'Agilité liés à la souplesse, +1 en Parade si non-encombré.
Afflux de Pouvoir	Joker, A, Compétence d'Arcane d10	+2d6 PP en cas de Joker lors de l'Initiative.
Ambidextre	N, Agi d8	Ignore le malus de -2 pour la main non directrice.
Adeptes	N, Arcanes (Miracles), Foi d8, Combat d8	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé ; peut lancer certains pouvoirs en tant qu'actions libres (voir texte)
Arcanes	N, Spécial	Permet de disposer de pouvoirs surnaturels.
Arme fétiche	N, Combat ou Tir d10	+1 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
Arme fétiche adorée	V, Arme fétiche	+2 en Combat ou en Tir avec une arme précise.
Arts martiaux	N, Combat d6	For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé
Maîtrise des arts martiaux	V, Art martiaux, Combat d10	For+d6 pour les attaques à mains nues
As	N, Agi d8	+2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.
Assassin	N, Agi d8, Combat d6, Discrétion d8, Escalade d6	+2 aux dégâts contre une cible surprise
Balayage	N, For d8, Combat d8	Attaque tous les adversaires adjacents à -2.
Grand balayage	V, Balayage	Attaque tous les adversaires adjacents.
Bagarreur	N, For d8	+2 aux dégâts à mains nues
Cogneur	A, Bagarreur	Le dé de bonus de dégâts à mains nues passe à d8
Bidouilleur	N, voir texte	+2 aux jets de Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec un Relance.
Blocage	A, Combat d8	Parade +1
Grand blocage	V, Blocage	Parade +2
Brave	N, Âme d6 +2	+2 aux jets de Terreur
Bricoleur de génie	N, voir texte	Peut bidouiller un engin une fois par session de jeu.
Champion	N, voir texte	+2 au dégâts et en Résistance contre le mal d'origine surnaturelle.

RÈGLES D'ESSAI

Chanceux	N	+1 Jeton par session.
Très Chanceux	N, Chanceux	+2 Jetons par session.
Charismatique	N, Âme d8	Charisme +2
Combat à deux armes	N, Agi d8	Peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples
Combatif	A	+2 pour récupérer d'un état Secoué.
Commandement	N, Int d6	Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.
Grande aura de commandement	N, Commandement	L'aura de commandement a un rayon de 10 cases.
Inspiration	A, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 à leurs jets d'Âme.
Acolyte	L, Joker	Un Joker Novice se met au service du personnage.
Contacts	N	Peut demander de l'aide à des amis bien placés.
Contre-attaque	A, Combat d8	Attaque gratuite par Round à -2 contre un adversaire ayant raté son attaque.
Grand contre-attaque	V, Contre-attaque	Comme ci-dessus, sans le malus de -2.
Costaud	N, For d6, Vig d6	Résistance +1, limite de poids à 8 × For
Coup Puissant	Joker, A, Combat d10	Double les dégâts en mêlée en cas de Joker lors de l'Initiative.
Courage liquide	N, Vig d6	Gagne un dé de Vigueur en buvant 25 cl d'alcool fort.
Dans le mille !	Joker, A, Tir/Lancer d10	Double les dégâts à distance en cas de Joker lors de l'Initiative.
Débrouillard	N, Int d6, Réparation d6, Perception d8	Peut improviser des gadgets.
Dégaine comme l'éclair	N, Agi d8	Peut dégainer une arme en action gratuite.
Don des langues	N, Int d6	Commence le jeu en maîtrisant un nombre de langues égal à son dé d'Intellect ; possibilité de se faire comprendre par n'importe qui avec un jet d'Intellect à -2 après une semaine d'immersion.
Drain de l'âme	A, voir texte	Spécial.
Endurci	L	Résistance +1
Coriace	L, Endurci	Résistance +2
Enragé	N	Voir texte.
Érudit	N, d8 dans les Compétences concernées	+2 dans deux Connaissances.

SAVAGE WORLDS

Esquive	A, Agi d8	-1 aux attaques à distance contre le personnage.
Grande esquive	V, Esquive	-2 aux attaques à distance contre le personnage.
Extraction	N, Agi d8	Empêche une attaque ennemie sur une retraite avec un jet d'Agilité.
Grande extraction	N, Extraction	Comme ci-dessus. Avec une Relance, empêche toutes les attaques.
Ferveur	V, Âme d8, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 aux dégâts.
Florentine	N, Agi d8, Combat d8	+1 en Combat contre les cibles n'ayant qu'une arme et sans bouclier. Ignore 1 point de bonus pour des attaquants multiples.
Forestier	N, Âme d6, Survie d8, Pistage d8	+2 en Survie, Pistage et Discrétion.
Frappe éclair	N, Agi d8	Peut attaquer un adversaire se portant au contact.
Frappe Foudroyante	H, Frappe éclair	Peut attaque tous les adversaires se portant au contact.
Frénésie	A, Combat d10	Peut faire une attaque supplémentaire avec un malus de -2.
Frénésie Suprême	V, Frénésie	Peut faire une attaque supplémentaire.
Serrez les Rang !	A, Int d8, Commandement	Les troupes ont un bonus de +1 aux Résistance.
Guérison rapide	N, Vigueur d8	+2 au jets de guérison naturelle.
Guérisseur	N, Âme d8	+2 au jets de Soins.
Guerrier saint / impie	N, voir texte	Voir texte
Increvable	N, Joker, Âme d8	Ignore le malus de Blessures sur les jets lorsqu'il passe dans un État critique.
Trompe-la-mort	V, Increvable	50 % de chance de survivre à une « mort ».
Instinct de tueur	H	Rempporte les oppositions en cas d'égalité. Possibilité de relancer un 1 sur un jet Opposé.
Investigateur	N, Int d8, Investigation d8, Réseaux d8	+2 en Investigation et Réseaux.
Leader naturel	N, Âme d8, Commandement	Le leader peut donner des Jetons à ses troupes.
Lien animal	N	Le personnage peut donner des Jetons à ses animaux.
Lien mutuel	N, Joker, Âme d8	Le personnage peut donner des Jetons à ses compagnons.

RÈGLES D'ESSAI

Mage	N, voir texte	Chaque Relance sur le jet d'Arcane réduit le coût en pouvoir du sort de 1.
Maître d'armes		L, Combat d12
Maître d'armes légendaire	L, Maître d'armes	Parade +2
Maître des bêtes	N, Âme d8	Vous obtenez un compagnon animal.
Meneur d'hommes	V, Commandement	Dé Joker à d10 pour les jets de groupe des alliés
Mentaliste	N, Arcanes (Psioniques), Int d8, Psioniques d6	+2 pour tout jet de Psioniques Opposé.
Nerfs d'acier	N, Joker, Vigueur d8	Ignore 1 point de malus lié aux Blessures.
Nerfs d'acier trempé	N, Nerfs d'acier	Ignore 2 points de malus liés aux Blessures.
Noble	N	Riche, Charisme +2, Statut et richesse.
Nouveau Pouvoir	N, Arcanes	Le personnage obtient un nouveau pouvoir.
Panache	N, Âme d8	+2 en cas d'utilisation de Jeton pour un jet de Trait (y compris pour un jet d'Encaissement)
Poigne Ferme	N, Agi d8	Ignore la pénalité lié à une Plateforme instable.
Points de pouvoir	N, Arcanes	+5 PP, une fois par Rang.
Professionnel	L, d12 dans le Trait	Le Trait passe à d12+1
Expert	L, Professionnel dans le Trait	Le Trait passe à d12+2
Maître	L, Joker, Expert dans le Trait	Le dé Joker passe à d10 pour ce Trait.
Recycleur	N, Chanceux	Possibilité de trouver un équipement utile une fois par session
Résistance aux arcanes	N, Âme d8	Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux pouvoirs.
Grande résistance aux arcanes	N, Résistance aux arcanes	Armure +4 contre la magie, +4 pour résister aux pouvoirs.
Riche	N	3 fois les fonds de départ, 75 000 \$ de salaire annuel.
Très riche	N, Riche	5 fois les fonds de départ, 250 000 \$ de salaire annuel.
Rock n' Roll !	A, Tir d8	Le tireur ignore le malus de Tir automatique s'il ne se déplace pas.
Sans pitié	A	Peut utiliser des Jetons sur les jets de dégâts.
Séduisant	N	Charisme +2
Très séduisant	N, Séduisant	Charisme +4

SAVAGE WORLDS

Sixième sens	N	Jet de Perception à -2 pour anticiper pièges et embuscades.
Source de pouvoir	A, Âme d6, Arcanes	Regagne 1 PP toutes les 30 minutes.
Grande source de pouvoir	V, Source de pouvoir	Regagne 1 PP toutes les 15 minutes.
Suivants	L, Joker	Attire 5 suivants.
Tacticien	A, Joker, Int d8, Conn. (Bataille) d6	Le joueur fait un jet de Connaissance (Bataille) et gagne une carte d'action par Succès et Relance. Il peut par la suite remplacer la carte d'un allié par une de celles-ci durant le combat.
Tête froide	A, Int d8	Agit sur la meilleure de deux cartes en combat.
Sang-froid	A, Tête Froide	Agit sur la meilleure de trois cartes en combat.
Tireur d'élite	A	La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.
Touche-à-tout	N, Int d10	Pas de malus de -2 sur les jets de Connaissance non maîtrisés.
Tueur de géant	V	+1d6 aux dégâts contre les grandes créatures.
Vélocé	N, Agi d6	Allure +2, le dé de Course passe à d10.
Vif	N	Défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'Initiative.
Vigilant	N	+2 en Perception
Voleur	N, Agi d8, Escalade d6, Crochetage d6, Discrétion d8	+2 en Escalade, Crochetage, Discrétion, et pour désamorcer les pièges.
Volonté de Fer	N, Intimidation d6	+2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister.