

降世神通  
**AVATAR**  
THE LAST AIRBENDER

降世神通  
**AVATAR**  
LEGEND OF KORRA





Avatar, le dernier Maître de l'Air et Legend of Korra sont deux séries animées produites par Nickelodeon.

Savage Worlds est un jeu de rôle édité par Pinnacle INC et traduit en français et édité par Black Book Editions.

Savage Avatar est une adaptation de l'univers des séries animées aux règles de Savage Worlds. Ces dernières sont nécessaires pour utiliser ces pages et les textes s'y réfèrent souvent.

Rédaction et Mise en page : Yannick «Torgan» Le Guédart  
Relectures et critiques : Ghislain Bonnotte, François-Xavier «FX» Guillois, «Shivien» et «XO de Vorcen».

Illustrations : Nickelodeon et Google Images

## TABLE DES MATIÈRES

### PERSONNAGES 3

#### CRÉATION DE PERSONNAGE 4

- Race 4
- Traits 4
- Atouts et Handicaps 4
- Équipement 4
- Histoire 4

#### COMPÉTENCES 5

- Compétence ignorée 5
- Compétences modifiées 5
- Langues 5

#### HANDICAPS 6

- Handicaps interdits 6
- Handicaps honorables 6
- Handicaps déshonorants 6
- Handicaps modifiés 6
- Nouveaux handicaps 6

#### ATOUTS 7

- Atouts interdits 7
- Atouts modifiés 7
- Nouveaux Atouts 7

### EQUIPEMENT 11

#### ARMES 12

- Bâton des nomades de l'air 12
- Bola 12
- Bola électrifié 12
- Boomerang des tribus de l'eau 12
- Gant électrifié 12
- Matraques Kali 13

#### VÉHICULES 13

- Biplan 13
- Navire aérien / Zeppelin 13
- Cuirassé 13
- Glisseur des sables 13
- Mecha-tank 14
- Moto-neige 14
- Sato-mobile 14
- Sous-marin 14
- Tank 14

### RÈGLES D'UNIVERS 15

#### BLESSURES 16

#### CARTES D'INITIATIVE 16

#### DRAIN DE L'ÂME 16

#### JETONS HÉROÏQUES 16

#### LE PRO-BENDING 16

#### RÉACTION 16

### ARCANES 17

#### NOUVELLES ARCANES 18

#### ASPECTS 19

- Aspect de l'Air 19
- Aspect de l'eau 19
- Aspect du feu 19
- Aspect de la terre 20

#### MAÎTRISE AVANCÉE 20

- Maîtrise avancée — Foudre 20
- Maîtrise avancée — Lave 20
- Maîtrise avancée — Métal 20
- Maîtrise avancée — Sang 21

#### LES POUVOIRS 21

- Règle spéciale 21
- Nouveaux Pouvoirs 21

### ADVERSAIRES 23

#### HUMAINS 24

- Égalitariste 24
- Leader de cellule égalitariste 24

#### CRÉATURES 24

- Bison volant 24
- Blaireau-taupe 25
- Buffle-cerf 25
- Buse-guêpe 25
- Chat barbu 25
- Chagator 25
- Chat-hibou 25
- Dragon-souris 25
- Rampant des canyons 26
- Rat-éléphant 26
- Sanglier-épique 26
- Taureau-antilope 26
- Tatou-lion 26



## PERSONNAGES

« Il y a des tas de choses que tu ignores sur mon compte. »

— Tarrlok



Tolin a d6 en Agilité. Il souhaite passer sa Compétence de Combat à d8. Il dépense donc 4 points : 2 points pour atteindre d4 puis d6, puis 2 points supplémentaire pour passer à d8 puisque ce dé est supérieur à son dé d'Agilité.

Tolin a donc d8 en Combat. Sa Parade est donc de 6 (2 + 4/2).

Un score de Combat de d12 ou d12+1 donne une Parade de 8, d12+2 ou d12+3 une Parade de 9, etc.

## CRÉATION DE PERSONNAGE

La création d'un personnage pour *Savage Avatar* suit les règles classiques de *Savage Worlds*.

### RACE

Tous les personnages sont humains. Ils commencent le jeu avec un Atout de leur choix et une compétence de leur choix à d6.

### TRAITS

#### ATTRIBUTS

Chaque personnage commence le jeu avec un d4 dans chaque Attribut. Vous disposez de 5 points à répartir comme vous le souhaitez pour les augmenter. Améliorer l'un d'entre eux d'un type de dé (par exemple, de d4 à d6) coûte 1 point avec une limite : vous ne pouvez aller au-delà du d12.

#### COMPÉTENCES

Vous disposez de 15 points à répartir entre vos Compétences. Chaque dé de Compétence coûte 1 point (en commençant à d4) tant qu'il est inférieur ou égal à l'Attribut dont il dépend (noté entre parenthèses près du nom de la Compétence). Chaque dé de Compétence supérieur à l'Attribut dont il dépend coûte 2 points.

#### CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

- L'**Allure** représente la rapidité de déplacement en cases du personnage dans un round de combat standard. Un humain se déplace de 6 cases par round.
- Le **Charisme** réunit l'apparence, les manières et l'effet que le personnage provoque chez les autres. Notez +0 sauf si vous avez choisi un Atout ou un Handicap modifiant ce score.
- La **Parade** est égale à 2 plus la moitié de la Compétence Combat du personnage (2 s'il ne possède pas Combat), à quoi on ajoute les bonus pour les boucliers ou certaines armes. La Parade représente la Difficulté des attaques de corps à corps dont votre personnage est la cible. Si la Compétence de Combat est supérieure à d12, d12+1 par exemple, on ajoute la moitié du bonus arrondi à l'inférieur.
- La **Résistance** est égale à 2 plus la moitié de votre Vigueur, à quoi on ajoute l'Armure. La Résistance pour une Vigueur supérieure à d12 est calculée de la même manière que la parade.

## ATOUTS ET HANDICAPS

Un personnage choisit des Atouts en les équilibrant avec des Handicaps. Vous trouverez une liste détaillée d'Atouts et de Handicaps dans les règles de *Savage Worlds*.

Vous pouvez choisir jusqu'à un Handicap Majeur et deux Handicaps Mineurs. Un Handicap Majeur donne 2 points et un Handicap Mineur 1 point.

Pour **2 points** vous pouvez :

- Augmenter un Attribut d'un type de dé (vous pouvez le faire avant de prendre vos Compétences).
- Choisir un Atout.
- Augmenter le dé d'une Compétence au dessus de l'Attribut associé

Pour **1 point** vous pouvez :

- Augmenter le dé d'une Compétence inférieure à l'Attribut associé.

### ÉQUIPEMENT

A la différence des univers *Savage Worlds* habituels, la notion d'argent n'a pas une grande importance dans *Savage Avatar*. L'idée est que chaque personnage dispose de l'équipement logique en fonction de son background et de son historique.

Le MJ aura le dernier mot sur ce que peut posséder un personnage.

### HISTOIRE

Terminez la création du personnage en détaillant son histoire et son passé. Déterminez les raisons de son implication ainsi que ses buts. Vous pouvez également choisir de commencer la partie avec votre personnage en l'état, et rajouter ces détails plus tard.

Prenez également le temps de discuter avec les autres joueurs afin de déterminer si les personnages se connaissent dès le début de l'aventure, et si oui, des circonstances de leurs rencontres.

Quoi qu'il en soit, choisissez surtout un personnage que vous avez envie de jouer.





## COMPÉTENCES

Toutes les Compétences disponibles dans *Savage Worlds* sont utilisées dans *Savage Avatar* à l'exception de Tripes. Certaines Compétences sont légèrement modifiées ou adaptées.

### COMPÉTENCE IGNORÉE

#### TRIPES (ÂME)

*Savage Avatar* n'est pas un univers où l'horreur tient une grande place. La Compétence Tripes n'est pas utilisée. Pour résister à la terreur, les personnages utilisent simplement un jet d'Âme.

### COMPÉTENCES MODIFIÉES

#### CONDUITE (AGILITÉ)

Cette compétence est utilisée pour conduire les véhicules à moteur comme les automobiles ou les cycles développés par les industries Sato, mais également les tanks ou les moto-neige..

#### CONNAISSANCES (INTELLECT)

Les Compétences de Connaissance suivantes sont disponibles :

- Bataille
- Esprits
- Géographie
- Histoire
- Maîtrise
- Politique
- Science

#### NAVIGATION (INTELLECT)

Cette Compétence permet de diriger une embarcation navale, jusqu'à un navire, un cuirassé ou même un sous-marin tels qu'on en trouve dans les marines de guerre des plus grandes nations.

#### MAÎTRISE (ÂME)

Il s'agit de la Compétence utilisée pour la maîtrise des éléments. Pour plus d'informations sur cette nouvelle Compétence d'Arcane, reportez-vous au chapitre Arcanes (page 17).

#### PILOTAGE (AGILITÉ)

Cette compétence est utilisée pour piloter les véhicules aériens comme les biplans, les ballons à air chaud ou les vaisseaux aériens.

A noter qu'un maître de l'air utilisant bâton des nomades de l'air utilise sa compétence Maîtrise — Air pour s'orienter, et non Pilotage.

#### TECHNOLOGIE (INTELLECT)

Cette Compétence est le nom de la Compétence Science-étrange dans *Savage Avatar*. Elle fonctionne exactement de la même manière. Pour plus d'information sur la Mécaniste, reportez-vous au chapitre Arcanes (page 17).

#### RÉPARATION

Avec la révolution industrielle en cours, cette Compétence peut avoir un réel intérêt. Elle est utilisée pour toute opération de réparation ou de maintenance sur un moteur ou générateur.

Il est également possible d'activer un gadget technologique sans être un Technologue, à condition de réussir un jet de Réparation à -2.

#### LANGUES

Il n'y a qu'une seule langue dans l'univers de *Savage Avatar*, et tous les personnages la pratiquent sans difficulté. La société est également suffisamment progressiste pour que chacun ait accès à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

*Les Compétences Maîtrise et Technologie ne peuvent être choisies que par un personnage disposant de l'Atout approprié : Arcane — Maîtrise et Arcane — Technologie réciproquement.*



*L'écriture et la calligraphie dans le monde d'Avatar sont basées sur les caractères du chinois traditionnel. L'imprimerie est une industrie nouvelle et en plein essor.*





*L'univers de Savage Avatar prend le parti d'être clairement héroïque où les personnages sont du côté des gentils. Les actions sont flamboyantes et parfois osées, et les joueurs doivent être récompensés pour cela. Le MJ fera tout son possible pour distribuer régulièrement des jetons aux joueurs, en particulier lorsqu'ils mettent en avant leurs Handicaps pour soutenir du roleplay.*

*Un joueur souhaitant pour son personnage l'Atout Aveugle des règles de Savage Worlds peut tout à fait choisir ce dernier et appliquer les règles normales. Nous lui souhaitons même bon courage pour son effort !*

*Un maître de l'air ne peut pas être vulnérable à l'air.*

## HANDICAPS

### HANDICAPS INTERDITS

Certains handicaps de *Savage Worlds* ne sont pas adaptés au jeu dans l'univers de *Savage Avatar*.

#### SCEPTIQUE

La maîtrise est une réalité acceptée par tous. Elle fait partie de la vie de tous les jours. Cet Handicap n'est pas disponible dans *Savage Avatar*.

### HANDICAPS HONORABLES

L'univers héroïque de *Savage Avatar* rend certains Handicaps particulièrement adaptés aux PJs. Les Handicaps Héroïque, Code d'honneur et Loyal correspondent tout à fait à l'esprit des séries, et le MJ devrait encourager les joueurs à en prendre au moins un des trois.

En tant que règle optionnelle, le MJ peut permettre à un joueur de conserver des Jetons d'une partie sur l'autre (jusqu'à 2 pour un Handicap Majeur, et 1 pour un Handicap Mineur), avec un maximum de 2 Jetons.

### HANDICAPS DÉSHONORANTS

Certains Handicaps à la moralité discutable peuvent s'avérer délicats à introduire pour des PJs dans l'Univers de *Savage Avatar*. De manière générale, le MJ devrait restreindre au maximum leur utilisation, même si des exceptions sont possibles avec des joueurs expérimentés :

Les Handicaps concernés sont les suivants :

- Cupide (Majeur)
- Rancunier (Majeur)
- Sale caractère
- Sanguinaire

### HANDICAPS MODIFIÉS

#### DEUX MAINS GAUCHES

La technologie est de plus en plus présente dans le monde. Cet handicap concerne tout ce qui comprend un minimum de technologie, de l'arbalète au biplan en passant par la sato-mobile ou les gants électrifiés.

Cet handicap affecte également les gadgets issus de l'Arcane — Technologie avec la même chance de les faire dysfonctionner.



### NOUVEAUX HANDICAPS

#### AVEUGLE (MAJEUR)

Le personnage est aveugle mais est parvenu à trouver une alternative pour ressentir ce qui se passe autour de lui. Il peut s'agir simplement de sens sur-développés, ou encore la maîtrise de l'air (permettant de ressentir les mouvements d'air) ou de la terre (permettant de ressentir les vibrations). Quoiqu'il en soit, le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets de Trait visant à affecter ou percevoir avec la vue tout ce qui se trouve à plus de 5 cases.

Cet Handicap propose une alternative à l'Atout Aveugle des règles de bases et est basé sur l'Atout Myope. Il permet d'avoir des personnages aveugles mais néanmoins héroïques.

#### VULNÉRABILITÉ À UN ÉLÉMENT (MINEUR)

Le personnage est particulièrement vulnérable à un élément particulier. Il choisit parmi air, eau, feu et terre. Il subit +4 de dégâts lorsqu'il est affecté par une attaque basée sur cet élément.

Il est impossible d'être vulnérable à un élément dont on est maître.





## ATOUPS

### ATOUPS INTERDITS

#### ARCANES

Les Atouts d'Arcanes sont tous interdits à l'exception de la Science Etrange (qu'on nomme Technologie). Une nouvelle Arcane, la Maîtrise, est disponible (page 17).

#### CHAMPION – GUERRIER SAINT

Il n'y a pas d'incarnation physique du bien ou du mal dans *Savage Avatar*. Ces deux Atouts sont sans objet.

### ATOUPS MODIFIÉS

#### SOURCE DE POUVOIR

Lorsque cet Atout s'applique à l'arcane Maîtrise, le personnage récupère 2PP par round.

#### GRANDE SOURCE DE POUVOIR

Lorsque cet Atout s'applique à l'arcane Maîtrise, le personnage récupère 3PP par round.

### NOUVEAUX ATOUPS

#### APPRENTISSAGE RAPIDE

**Prérequis** : Novice, Intellect d8+

Le personnage comprends et apprend vite. Chaque fois qu'il choisit lors d'une progression d'augmenter ou d'apprendre une Compétence, il peut choisir une des options suivantes :

- S'il choisit de prendre une nouvelle Compétence, il peut également augmenter d'un dé une compétence inférieure à son Attribut lié.
- S'il choisit d'augmenter une Compétence supérieure ou élage à son Attribut lié, il peut également augmenter d'un dé une compétence inférieure à son Attribut lié.
- Enfin, il peut augmenter d'un dé trois compétences inférieures à leur Attribut lié.

#### ART MARTIAL ÉLÉMENTAIRE

**Prérequis** : Novice, Arts Martiaux, Âme d6+, Combat d8+

Ceux qui ne pratiquent pas la maîtrise ont observé les maîtres et les meilleurs spécialistes des arts martiaux ont réussi à adapter

certaines de leurs techniques en s'inspirant des éléments. Un héros qui choisit cet Atout doit choisir une des techniques liée à un des éléments ci-dessous. Au début de chaque round, en tant qu'action gratuite, il choisit s'il souhaite utiliser une des techniques qu'il maîtrise dont l'effet durera jusqu'à sa prochaine action. Ces techniques ne sont utilisables que sans arme.

- **Brise** — le personnage virevolte et tourne en permanence, bloquant et parant les coups telle une tornade en furie. Son Allure est réduite de 2 mais il bénéficie de +1 en Parade.
- **Vague** — le personnage est capable de faire des sauts et des attaques de pied qui lui confèrent une Allonge de 1.
- **Flamme** — le personnage sait viser les parties faibles des protections : ses attaques à mains nues bénéficient de PA1.
- **Roc** — le personnage se lie à la terre semblant y puiser une nouvelle vigueur. Il bénéficie d'un bonus de +1 en Résistance mais son Allure est réduite de moitié.

Cet Atout peut être choisi jusqu'à quatre fois, mais pour une technique différente à chaque fois.

#### GRAND ART MARTIAL ÉLÉMENTAIRE

**Prérequis** : Vétéran, Maîtrise des Arts Martiaux, Art martial élémentaire, Âme d8+, Combat d10+

En poussant la pratique des arts martiaux élémentaires, d'autres techniques ont été développées, techniques susceptibles de se combiner avec les techniques de base. Un héros qui choisit cet Atout doit choisir une des techniques ci-dessous :

- **Inusable** — cette technique lente (elle réduit l'Allure de moitié, arrondi à l'inférieur), permet d'ignorer le malus d'une Blessure (cumulable avec Nerfs d'acier et Nerfs d'acier trempé) et confère au personnage les bénéfices de l'Aptitude monstrueuse Résistant.
- **Décisif** — les coups du personnage sont précis et puissants. Il bénéficie d'un d10 en bonus aux dégâts en cas de Relance (au lieu d'un d6), et ses attaques bénéficient de PA1.
- **Élusif** — le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à sa Parade, et les attaques à distance contre lui subissent un malus de -1.
- **Puissant** — lorsque le personnage fait une attaque totale, il bénéficie d'un bonus de +3 à ses dégâts et ne subit qu'un malus de -1 à sa Parade.

*La plupart des nouveaux Atouts dans *Savage Avatar* (à l'exception des Arcanes qui jouissent de leur propre chapitre) sont dédiées principalement aux arts martiaux.*

*L'idée sous-jacente est de rendre la partie intéressante aux non-maîtres, en leur laissant une chance de briller tout autant.*

*Un personnage disposant des Atouts Art martial élémentaire et Grand art martial élémentaire peut combiner une technique de chaque et changer chaque round en fonction des besoins :*

— *Un personnage pourra choisir par exemple dans un premier temps la technique le la **Flamme élusive** (bénéficiant ainsi de PA1, de +1 à sa Parade et imposant un malus de -1 aux attaques à distance contre lui). Cette technique est active jusqu'au début de sa prochaine action.*

— *Lors de l'action suivante, il choisit la technique de **Inusable roc**. Son Allure passe à 1 (6 divisé par 2, deux fois). Il bénéficie d'un bonus de +1 en Résistance, ignore un niveau de Blessure et bénéficie de l'Aptitude monstrueuse Résistant.*



*La technique du Blocage de Chi est utilisée par les égalitaristes sous la coupe d'Amon dans la première saison de Legend of Korra.*

Au début de chacune de ses actions, en tant qu'action gratuite, le personnage choisit une combinaison d'une technique d'Art martial élémentaire et de Grand art martial élémentaire. Les effets des deux techniques se cumulent.

Cet Atout peut être choisi jusqu'à quatre fois, mais pour une technique différente à chaque fois.

### BLOCAGE DE CHI

**Prérequis :** Aguerri, Art Martiaux, Combat d8+

Le personnage a appris une technique capable de priver temporairement les maîtres de leurs pouvoirs. En faisant une attaque de toucher, il peut bloquer le chi d'un maître durant 2 rounds, +1 round par Relance.

### BLOCAGE DE CHI AMÉLIORÉ

**Prérequis :** Vétéran, Blocage de Chi, Combat d10+

Le personnage a amélioré sa technique pour bloquer le chi des ses adversaires. Il est désormais capable d'affecter des non-maîtres pour les paralyser. Il doit toujours réussir une attaque de toucher, en ciblant une jambe (malus de -2), un bras (malus de -2) ou la colonne vertébrale (malus de -4). En cas d'attaque réussie, la cible se retrouve respectivement Unijambiste (comme le Handicap), Manchot (comme le Handicap) ou paralysé durant 2 rounds +1 Round par Relance.

### COMBATTANT RUSÉ

**Prérequis :** Aguerri, Agilité d8+ ou Intellect d8+, Combat d8+

Le personnage ne subit pas le malus d'action multiple lorsqu'il fait une Ruse et une attaque durant le même round. Lorsqu'il choisit cet Atout, le joueur doit choisir le type de Ruse auxquelles il s'applique (et il doit avoir d8+ dans l'Attribut concerné).

Le personnage peut choisir cet Atout deux fois pour un type de Ruse différent à chaque fois.

### DESTINÉE

**Prérequis :** Novice

Le personnage peut choisir un Atout en ignorant les prérequis de Rang. Il doit néanmoins remplir l'ensemble des autres prérequis. On ne peut prendre cet Atout qu'une fois par Rang.

### ÉDUCATION

**Prérequis :** Background, Novice, Noble ou Intellect d8+

Le personnage a bénéficié d'une éducation privilégiée, peut-être dans une grande université ou avec des précepteurs prestigieux. Il dispose de 5 points de Compétence supplémentaires à dépenser uniquement sur les Compétences Connaissance, Recherche et Soins.

### ENTRAÎNEMENT

**Prérequis :** Background, Novice, Agilité d6+, Intellect d6+

Le personnage a bénéficié d'un entraînement exceptionnel que ce soit à la dure ou auprès de mentors bienveillants. Il dispose de 4 points de Compétence supplémentaires à dépenser uniquement sur des Compétences n'étant pas concernées par l'Atout Éducation.

### LIEN SPIRITUEL

**Prérequis :** Novice, Âme d8+

Le personnage a un lien particulier avec le monde spirituel. Bien que les esprits choisissent généralement de rester invisibles, le personnage est capable de les voir sans problème et peut même tenter d'entrer dans le monde spirituel pour de courtes périodes à travers quelques minutes de méditation.





Le personnage peut entreprendre cette projection spirituelle une fois par session. Son esprit quitte son corps qui reste sans défense pendant une dizaine de minutes. Une fois dans le monde spirituel, le personnage peut poser une question (et une seule) à un esprit en réussissant un jet de Persuasion.

### MAÎTRISE RAPIDE

**Prérequis :** Novice, Maîtrise d8+, Agilité d8+

Le personnage peut faire deux actions de maîtrise chaque round, avec un malus de -2.

### MAÎTRISE TRÈS RAPIDE

**Prérequis :** Vétéran, Maîtrise rapide, Maîtrise d10+, Agilité d10+

Comme Maîtrise rapide, mais sans le malus de -2.

### PROJECTION ASTRALE

**Prérequis :** Vétéran, Lien spirituel, Âme d10+

Le personnage peut méditer pour faire sortir son esprit de son corps, comme s'il allait sur dans le monde spirituel, tout en restant dans le monde physique. Il gagne l'Aptitude Monstrueuse *Immatériel* durant

1 minute. Il peut prolonger la durée de la projection au prix de la perte d'un point de Fatigue par minute, jusqu'à l'inconscience qui lui fait automatiquement regagner son corps.

### RÉACTION AMÉLIORÉE

**Prérequis :** Aguerri, Maîtrise d8+ ou Combat d8+

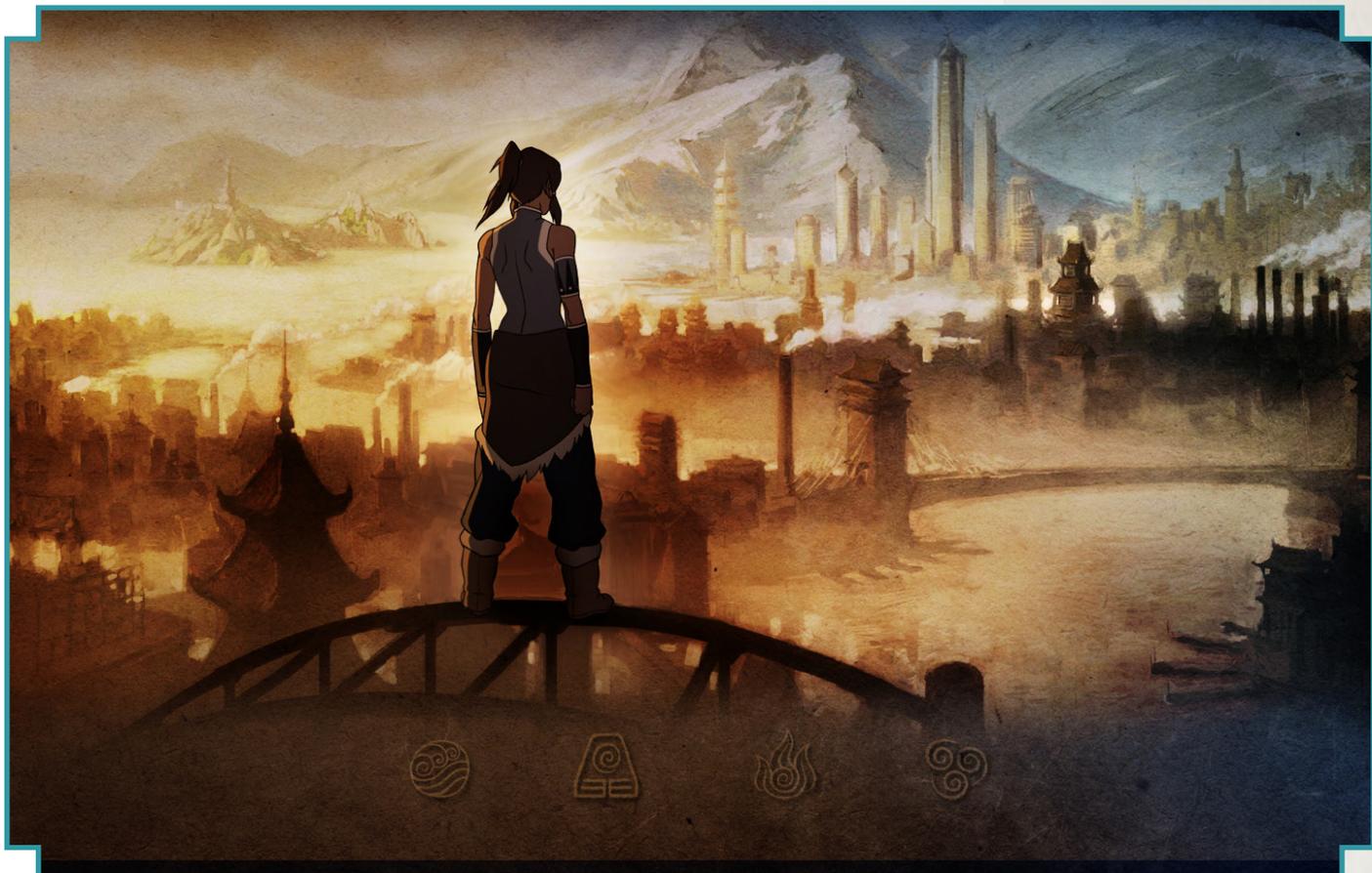
Une fois par round, lorsqu'il subit des dégâts, le personnage peut tenter de bloquer une attaque en utilisant les règles de réaction (page 16). Il peut avoir déjà agi durant le round, et cette réaction ne le force pas à défausser sa carte d'initiative. Il subit néanmoins un malus de -2 à son jet de Combat ou de Maîtrise.

### RÉACTION SUPRÊME

**Prérequis :** Vétéran, Réaction améliorée, Maîtrise d10+ ou Combat d10+

Comme réaction améliorée, sans le malus de -2.

*Les Atouts Réaction améliorée et Réaction suprême font référence à la règle d'univers sur les réactions (page 16).*





Atout	Prérequis	Notes
Apprentissage rapide	N, Intellect d8+	Le personnage progresse plus rapidement dans ses Compétences.
Arcane — Maîtrise (élément)	N, Âme d8, Combat d4+	Le personnage peut manipuler l'un des éléments.
↳ Maîtrise avancée — foudre	A, Arcane — Maîtrise (Feu), Combat d6+, Maîtrise d8+	Le personnage maîtrise la foudre en plus du feu.
↳ Maîtrise avancée — lave	V, Arcane — Maîtrise (Terre), Maîtrise d10+	Le personnage maîtrise la lave en plus de la terre.
↳ Maîtrise avancée — métal	A, Arcane — Maîtrise (Terre), Combat d6+, Maîtrise d8+	Le personnage maîtrise le métal en plus de la terre.
↳ Maîtrise avancée — sang	V, Arcane — Maîtrise (Eau), Maîtrise d10+	Le personnage maîtrise le sang en plus de l'eau.
Arcane — Technologie (élément)	N, Intellect d6+, Réparation d6+, Connaissance (Science) d6+, Technologie d6+	Le personnage est un technologue.
Art Martial Élémentaire	N, Arts Martiaux, Ame d6+, Combat d8+	Le personnage apprend une technique de base utilisable en combat
↳ Grand Art Martial Élémentaire	V, Maîtrise des Arts Martiaux, Art Martial Élémentaire, Ame d8+, Combat d10+	Le personnage apprend une technique avancée qu'il peut utiliser en combat en conjonction avec une technique de base
Blocage de chi	A, Arts Martiaux, Combat d8+	Le personnage peut bloquer le chi d'un maître pour de courtes périodes.
↳ Blocage de chi amélioré	V, Blocage de chi, Combat d10+	Le personnage peut faire des attaques de toucher lui permettant de paralyser ou d'handicaper ses adversaires.
Combattant rusé	A, Agilité d8+ ou Intellect d8+, Combat d8+	Le personnage ne subit pas de malus d'action multiple lorsqu'il fait une Ruse et une attaque dans le même round.
Destinée	N	Le personnage peut choisir un Atout en ignorant les prérequis de Rang.
Éducation*	N, Noble ou Intellect d8+	Le personnage dispose de 5 points à dépenser sur les Compétence Connaissance, Recherche et Soins.
Entraînement*	N, Agilité d6+, Intellect d6+	Le personnage dispose de 4 points à dépenser sur les Compétence non couvertes par l'Atout Éducation.
Lien spirituel	N, Âme d8+	Le personnage peut voir les esprits et demander parfois leur aide.
↳ Projection astrale	V, Lien spirituel, Âme d10+	Le personnage peut faire sortir son esprit de son corps.
Maitrise rapide	N, Maîtrise d8+, Agilité d8+	Le personnage peut faire deux actions de maîtrise par round avec un malus de -2.
↳ Maitrise très rapide	V, Maitrise rapide, Maîtrise d10+, Agilité d10+	Le personnage peut faire deux actions de maîtrise par round.
Réaction améliorée	N, Maîtrise d8+ ou Combat d8+	Le personnage peut faire une réaction supplémentaire par round avec un malus de -2.
↳ Maitrise très rapide	V, Réaction améliorée, Maîtrise d10+ ou d10+	Le personnage peut faire une réaction supplémentaire par round
Source de pouvoir	A, Âme d6, Arcanes — Maîtrise	Regagne 1PP par round
↳ Grande source de pouvoir	V, Source de pouvoir	Regagne 2PP par round





# EQUIPEMENT

« L'âge de la maîtrise prend fin maintenant ! »

— Amon



## ARMES

### BÂTON DES NOMADES DE L'AIR

**Dégâts** For+d4, **Poids** 4kg, Parade +1, Allonge 1, 2 mains

Cette arme se comporte comme un bâton normal, mais un mécanisme permet d'en sortir des ailes miniature en forme d'éventails. Grâce à ces dernières, les maîtres de l'air peuvent planer sur de longues distances. L'objet est particulièrement fragile lorsqu'il est déployé, et devient inutilisable dès qu'une aile est endommagée.



*Les armures sont quasiment inexistantes dans l'univers de **Savage Avatar**, et il est très rares de voir des armures plus lourdes qu'une armure de cuir (+1).*

*Une exception concerne cependant les maîtres du métal qui eux peuvent disposer d'une armure personnelle équivalente à une armure de plaques (+3)*

### BOLA

**Dégâts** For+1, **Poids** 500g, Portée 4/8/16

Cette arme peut être utilisée pour réaliser une Ruse d'Agilité à distance en utilisant la compétence Lancer. En cas de succès, le personnage subit un malus de -2 à sa Parade lors de sa prochaine action. En cas de Relance, la cible est Secouée, tombe au sol, et subit également un malus de -2 à sa Parade.

### BOLA ÉLECTRIFIÉ

**Dégâts** For+d4, **Poids** 500g, Portée 4/8/16

Ce bola fonctionne de la même manière qu'un bola. Toutefois, en cas de Relance sur la Ruse d'Agilité, la victime doit alors réussir un jet de Vigueur sous peine de s'effondrer au sol inconsciente. Au début de chaque action suivante, le personnage fait un jet de Vigueur. En cas de succès, il reprend conscience dans un état Secoué (il pourra récupérer de cet état normalement à partir du round suivant). En cas de Relance, il n'est pas Secoué et peut agir immédiatement.

### BOOMERANG DES TRIBUS DE L'EAU

**Dégâts** For+d6, **Poids** 1,5, Portée 5/10/20

Cette arme honorable des tribus de l'eau peut servir aussi bien au corps à corps qu'à distance. Lorsqu'elle est lancée et qu'elle rate sa cible, elle revient sur son lanceur le round suivant, et ce dernier dit réussir un jet d'Agilité pour le rattraper.

### GANT ÉLECTRIFIÉ

**Dégâts** 2d4+2, **Poids** 1,5kg

Cette arme est prévue pour assommer sa cible en la parcourant d'un puissant courant électrique. Une attaque de toucher réussie est suffisante pour infliger les dégâts. La victime doit alors réussir un jet de Vigueur sous peine de s'effondrer au sol inconsciente. Au début de chaque action suivante, le personnage fait un jet de Vigueur. En cas de succès, il reprend conscience dans un état Secoué (il pourra récupérer de cet état normalement à partir du round suivant). En cas de Relance, il n'est pas Secoué et peut agir immédiatement.





## MATRAQUES KALI

**Dégâts** For+d4+d6, **Poids** 500g chaque, 2 mains

Ces armes s'utilisent en paires, créant un arc électrique entre elles lorsqu'elles sont utilisées. Elles bénéficient d'un bonus aux dégâts de +1d6 (inclus dans les caractéristiques ci-dessus), et en cas de Relance, le dé bonus est d10 au lieu de d6. Il faut un round pour activer l'arme, qui fonctionne comme une arme normale (For+d4) lorsqu'elle ne l'est pas.

## VÉHICULES

### BIPLAN

Chasseurs fragiles mais extrêmement maniables, ils permirent aux égalitaristes de se rendre maîtres du ciel lors de leur attaque de Republic City. Construits par les industries Sato en secret, ils sont désormais plus communs même si leur utilisation reste confidentielle.

- Taille 3, Acc/VMMax 20/150, Résistance 9(2), Passagers 2, Prix : \$200000

**Armement** : double mitrailleuse légères synchrones (Portée 30/60/120, Dégâts 2d8+3, CdT 4), 2 missiles légers (Portée 200/400/800, Dégâts 6d6)

### NAVIRE AÉRIEN / ZEPPELIN

Ces navires en métal sont principalement utilisés par la police de Republic City. Ils permettent d'être rapidement en position sur n'importe quelle scène. Ils ne disposent pas d'armements, mais l'équipage est constitué de nombreux maître du métal qui, grâce à leurs filins métalliques, peuvent embarquer ou débarquer très rapidement.

- Taille 10, Acc/VMMax 5/30, Résistance 30 (7), Équipage 30, Prix 5M\$

### CUIRASSÉ

Les cuirassés sont les navires de guerres utilisés par toutes les grandes nations.

- Taille 12, Acc/VMMax 3/15, Résistance 35 (8), Équipage 50, Prix 5M\$
- **Armement** : 2×Double canons moyen (Portée 75/150/300, Dégâts 4d10, PA20, AL, GM), Canon super-lourd — Fixe (Portée 150/300/600, Dégâts 6d10, PA40, AL, GG).

### GLISSEUR DES SABLES

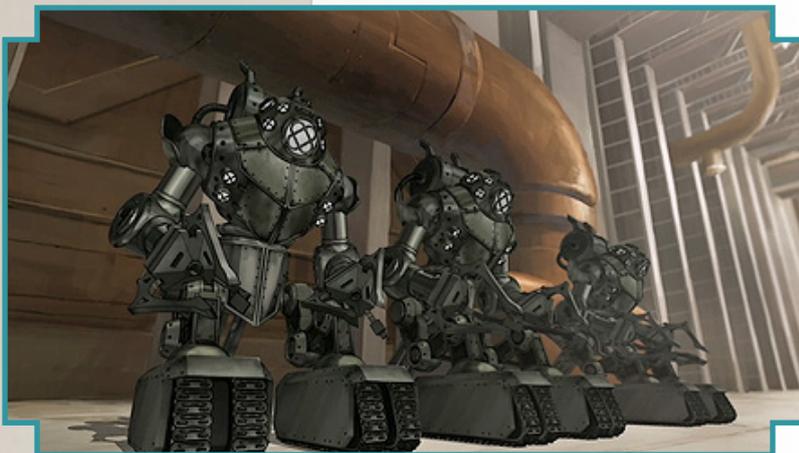
Utilisés par les maîtres des sables du désert Si Wong, ces appareils fragiles sont utilisés par les maîtres de sable du désert pour naviguer sur les dunes. Ils nécessitent la présence à bord d'un maître de l'air ou d'un maître du sable.

- Taille 4, Acc/VMMax dé de maîtrise/30, Résistance 10 (2), Passagers 6, Prix 1500\$.



*L'univers d'Avatar n'est pas un univers où la notion de possession a une grande importance. Autorisez les personnages à disposer de l'équipement qu'ils souhaitent, dans les limites du raisonnable.*

*Il est peu probable qu'ils disposent d'un véhicule à moins d'avoir choisi un Atout tel que Riche ou Noble.*



### MECHA-TANK

Ces exosquelettes développés par Hiroshi Sato pour le bénéfice des égalitaristes sont fait de platine, ce qui les rend insensible aux maîtres de métal.

On utilise les règles des méchas du SFC :

- **Mécha ultra-léger** : Taille 4, Allure 8, Force d12+2, Résistance 12 (4), 200k\$
- **Armes** : 2 mains électrifiées (2d8+2 de dégâts, attaque de toucher, jet de Vigueur à -2 ou inconscience). Possibilité d'utiliser cette attaque à distance avec une portée de 4/8/16.

### MOTO-NEIGE

Ces véhicules sont utilisés par les tribus de l'eau pour se déplacer sur les banquises des pôles nord et sud.

- Taille 2, Acc/VMMax 6/20, Résistance 10, Passagers 3, Prix \$5000

### SATO-MOBILE

Ces véhicules motorisés sont largement utilisés dans Republic City et sont fabriqués par les industries Sato. Il sont déclinés sous

de nombreuses formes, de la moto au camion, en passant par la classique automobile.

- **Moto** — Taille 1, Acc/VMMax 10/25, Résistance 6, Prix \$1500
- **Automobile** — Taille 3, Acc/VMMax 10/30, Résistance 10 (2), Passagers 4, Prix \$15000
- **Camion** — Taille 4, Acc/VMMax 10/20, Résistance 15 (4), Passagers 2, Prix \$30000

### SOUS-MARIN

Ces sous-marins sont propulsés par des maîtres de l'eau. Ce sont des appareils d'une cinquantaine de mètres capable de transporter plusieurs douzaines d'hommes et au moins un tank. Il sont peu armés mais disposent néanmoins de torpille propulsées par la maîtrise de l'eau.

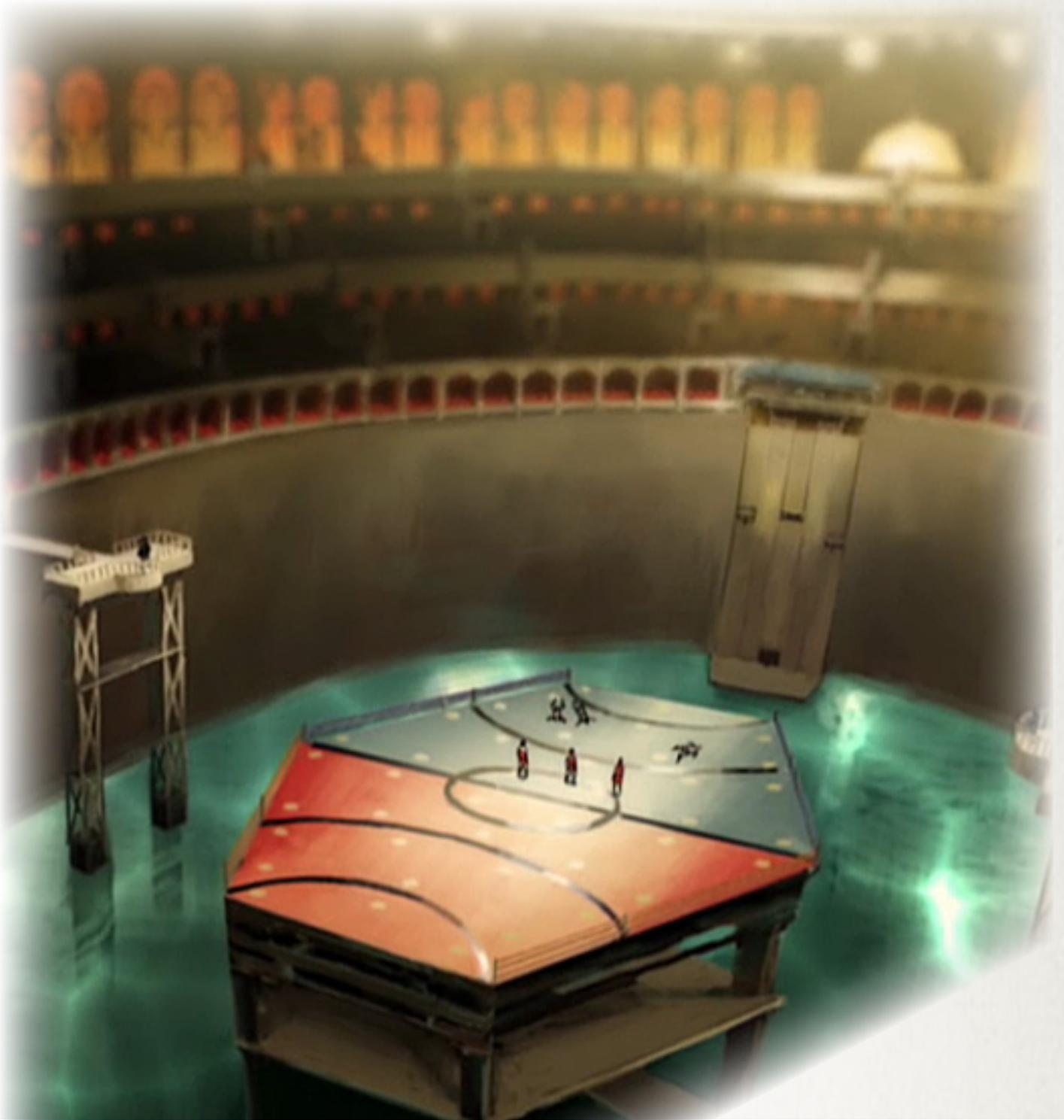
- Taille 10, Acc/VMMax 3/15, Résistance 30 (7), Équipage 20, Passagers 30, Prix 3M\$
- **Armement** : 2x tubes lance-torpille — Fixe, torpilles légères (Portée 150/300/600, Dégâts 8d12, PA40, AL, GG).

### TANK

Ces véhicules imposants et puissamment blindés ont été développés par la Nation de la Terre lors de l'invasion de la Nation du Feu. Ils sont constitués de métal, montés sur chenilles, et sont propulsés par des maîtres de la terre. Ils ne disposent pas d'armement, mais les passagers peuvent utiliser des armes ou leur maîtrise à partir d'ouvertures sur le toit.

- **Véhicule Super-lourd** : Taille 8, Acc/VMMax 5/10, Résistance 25(6), Passagers 20, Prix 6k\$.
- **Notes** : chenilles





# RÈGLES D'UNIVERS

*« Vous sentez les gars ? Ah, je sais, c'est  
l'odeur des losers ! »*

*— Tahno*



Les Jetons sont importants à *Savage Worlds* et d'autant plus dans *Savage Avatar*. Le MJ ne doit pas hésiter à en distribuer au moins



Les parties de pro-bendig doivent être vivantes et passionnées. Les joueurs sont encouragés à décrire les mouvements qui correspondent à leurs jets de dé et le MJ pourra prendre le rôle du commentateur radio depuis sa loge.

## BLESSURES

*Savage Avatar* n'est pas un univers dans lequel les combats sont mortels ou les blessures durent longtemps. A cet effet, la règle d'univers proposée dans *Savage World* « Les vrais héros ne meurent jamais » (page 168) est appliquée. Un héros qui devrait mourir est simplement rendu inconscient, et c'est la même chose pour leurs adversaires.

Les Blessures infligent les malus habituels, mais la récupération est bien plus rapide que dans *Savage Worlds*. Les blessures n'étant pas mortelle, chaque personnage peut faire un jet de récupération une fois par jour au lieu d'une fois tous les cinq jours.

Bien entendu, égorger quelqu'un sans défense ou sauter dans un lac de lave provoquera toujours la mort.

## CARTES D'INITIATIVE

Lorsqu'un joker est tiré par l'un des personnages, tous les autres personnages récupèrent un Jeton, sans toutefois pouvoir dépasser leur maximum de début de partie.

## DRAIN DE L'ÂME

Tous les Maîtres disposent de l'Atout Drain de l'Âme gratuitement. Il leur est toujours possible d'aller au delà de leurs limites, malgré les risques encourus.

## JETONS HÉROÏQUES

Le monde d'Avatar est un monde héroïque. Les joueurs peuvent utiliser leurs Jetons de la manière habituelle (pour relancer les dés ou pour encaisser des Blessures), mais ils peuvent également en dépenser un avant un jet de Trait pour pouvoir ajouter 1d6 au résultat. Ce dé peut lui-aussi faire des As.

## LE PRO-BENDING

Le pro-bending est un sport très en vogue à Republic City durant la première saison de la série *Legend of Korra* qui prend une place importante dans l'histoire. Le sport consiste à opposer deux équipes de maîtres, un de chaque des éléments feu, terre et eau. Ils s'affrontent pour expulser leurs adversaires d'une arène sur trois rounds.

La gestion d'un match de pro-bending reprends les règles des scènes dramatiques, en trois phases de 5 rounds représentant le match. Chaque équipe tire une carte lors de chaque round, puis chaque joueur fait un jet de maîtrise à -2. Chaque succès et Relance

permet à l'équipe d'obtenir un marqueur.

A la fin de chaque round, si une équipe a 5 marqueurs ou plus que l'autre, elle peut choisir de sacrifier 5 marqueurs pour éjecter un des joueurs de l'équipe adverse (celui qui a fait le moins bon jet de maîtrise ce round-ci) de l'arène. Ce dernier ne peut plus agir durant cette phase. Une équipe peut choisir de garder son avantage en marqueurs et de ne pas éjecter un adversaire.

A la fin du 5<sup>ème</sup> round, la phase se termine et l'équipe ayant le plus grand nombre de jetons l'emporte. En cas d'égalité, deux maîtres d'un même éléments, choisis par une équipe tirés au sort, s'affrontent en tête à tête pour le gain de la manche (traitez ça comme une phase normale). L'équipe qui a remporté le plus de phases remporte la partie.

Il est possible de remporter la partie avant la fin du match en réussissant un KO, c'est à dire en réussissant à expulser tous les joueurs de l'équipe adverse durant une phase.

- **Complication** : une équipe tirant un trèfle subit un malus de -2 à ses jets durant le round.

## RÉACTION

Dans *Savage Avatar*, il arrive fréquemment que les combattants bloquent une attaque au dernier moment, que ce soit d'un mouvement d'arts martiaux ou en pliant l'élément de leur maîtrise en catastrophe pour s'en faire un bouclier. Cette règle permet de simuler ce genre de situation. Lorsqu'un personnage subit des dégâts, avant de faire le jet d'Encaissement, il peut tenter de bloquer l'attaque de son adversaire s'il est en Attente ou s'il n'a pas encore agi ce round. Quel que soit le résultat, il défausse par la suite sa carte d'action.

Pour réussir le blocage, le personnage fait un jet de Combat (pour un blocage physique) ou de Maîtrise (pour un blocage utilisant son élément) à condition dans ce cas d'utiliser 1PP. Chaque succès et Relance permet d'annuler une Blessure comme le ferait un jet d'Encaissement, mais fait reculer le personnage d'une case. Si la victime heurte un mur, cette dernière subit 1d6 de dégâts pour chaque case qu'elle aurait dû parcourir.

Faire cette manœuvre avec un bouclier permet de bénéficier d'un bonus de +1 pour un petit bouclier, +2 pour un moyen et +3 pour un grand.



# ARCANES

*«Je n'étais pas là quand la Nation du Feu a attaqué mon peuple. Je vais faire la différence cette fois.»*

— Aang



Les règles décrites ci-contre pourraient permettre à un maître de garder un pouvoir indéfiniment. La récupération accrue de PP a pour but de pouvoir simuler des combats où les échanges sont violents et où les combattants récupèrent vite leur maîtrise.

Si un joueur souhaite garder un pouvoir en permanence, signifiez lui simplement qu'il perdra un niveau de Fatigue par minute à moins que ce soit une utilisation des pouvoirs Manipulation élémentaire ou Télékinésie élémentaire.

Il est par exemple possible de s'éclairer avec une flamme à volonté ou de respirer sous l'eau, mais pas de se promener tranquillement avec une armure de pierre ou entouré de flammes.

## NOUVELLES ARCANES

Des Arcanes du livre de règles de *Savage Worlds*, seule l'Arcane Science étrange est disponible sous le nom de Technologie (voir ci-dessous). Il existe une autre Arcane, celle des maîtres des éléments : la Maîtrise.

### ARCANE – MAÎTRISE (ÉLÉMENT)

**Prérequis** : Novice, Âme d6+, Combat d4+

- **Compétence** : Maîtrise
- **Points de Pouvoir** : 10
- **Pouvoirs** : Manipulation élémentaire, Télékinésie élémentaire, deux pouvoirs au choix.

Lorsqu'il choisit cet Arcane, le personnage choisit un élément parmi Air, Eau, Feu et Terre. En fonction des époques, le MJ peut décider qu'un élément est indisponible aux personnages.

L'élément choisi détermine la liste de pouvoirs disponible. Les règles utilisées sont les règles habituelles de *Savage Worlds*.

Le maître dispose de 10PP et utilise la Compétence Maîtrise. Il est capable d'utiliser les Pouvoirs Manipulation élémentaire et Télékinésie élémentaire, ainsi que deux autres pouvoirs de son choix liés à l'élément.

Un maître regagne 1PP par round.

A noter qu'il est possible d'être maître d'un élément sans avoir été formé (la Compétence Maîtrise est alors de d4-2).

Un maître ne peut prendre cet Atout qu'une seule fois, seul l'Avatar pouvant maîtriser plus d'un élément. Il existe toutefois des maîtrises avancées qui sont parfois accessibles (voir ci-dessous).

### ARCANE – TECHNOLOGIE

**Prérequis** : Novice, Intellect d6+, Réparation d6+, une Connaissance (Science) d6+, Technologie d6+.

- **Compétence** : Technologie
- **Points de Pouvoir** : 10
- **Pouvoirs** : un pouvoir au choix.

	Air	Terre	Feu	Eau
Arme élémentaire	x	x	x	x
Armure		x		x
Adhérence		x		x
Aveuglement		x	x	
Barrière	x	x	x	x
Déflexion	x			
Déluge de coups	x	x		x
Dissipation	x	x	x	x
Eclair	x	x	x	x
Enchevêtrement		x		x
Enfouissement		x		
Explosion	x	x	x	x
Guérison				x
Manipulation élémentaire	x	x	x	x
Rafale		x	x	x
Ralentissement	x			
Rapidité	x			
Ravage	x			
Sens de la terre		x		
Secours				x
Secousse		x		
Télékinésie élémentaire	x	x	x	x
Vitesse	x			
Vol	x			
Zone de dégâts			x	

Cette arcane remplace l'arcane Science étrange du livre de règles de *Savage Worlds* tout en fonctionnant exactement de la même manière. On appelle ces arcanistes des Mécanistes.

Les gadgets d'un Mécaniste sont utilisables par d'autres Mécanistes (en utilisant la compétence Technologie), mais également par des bricoleurs du dimanche réussissant un jet de Réparation avec un malus de -2.

Contrairement à la maîtrise, tous les pouvoirs des règles de *Savage Worlds* sont disponibles aux Technologues.

## ASPECTS

Chaque maîtrise vient avec son propre Aspect fixe. Le personnage ne peut pas le modifier, bien que l'accès aux arcanes avancées puisse lui permettre de pouvoir utiliser plusieurs Aspects.

### ASPECT DE L'AIR

- Pour 1PP supplémentaire, un pouvoir provoquant des dégâts provoquera en plus un recul d'une case par succès et Relance.
- Lorsqu'un maître de l'air utilise un pouvoir de l'Air sur lui-même, son Allure aug-

mente de 1 tant que le pouvoir est actif. Ces bonus à l'Allure se cumulent.

### ASPECT DE L'EAU

- Les pouvoirs d'attaque peuvent se baser sur le froid pour infliger un Niveau de Fatigue en plus des dégâts habituels. Pour 1PP supplémentaire, le maître de l'eau force sa victime à réussir un jet de Vigueur (à -2 en cas de Relance sur le jet de Maîtrise) sous peine de perdre un niveau de Fatigue. Par contre, la portée du pouvoir est réduite de moitié.
- Les pouvoirs de l'eau peuvent créer un terrain glissant sur un Petit Gabarit autour de la cible pour 1PP supplémentaire. Cette zone est considérée comme terrain difficile.
- Les barrières de glace restent jusqu'à ce qu'elle soient dissipées par un maître de l'eau, ou fondent après  $d4 \times 10$  minutes (ou bien plus en fonction de la température).

### ASPECT DU FEU

- Le feu peut se glisser à travers les défauts des armures et affecter les parties non protégées. Pour 1PP supplémentaire, un pouvoir d'attaque bénéficie de PA2.
- Une cible touchée par un pouvoir de feu fait un jet pour chacun des objets inflam-





mables qu'elle porte (*Savage Worlds* p. 154).

### ASPECT DE LA TERRE

- Les pouvoirs de la terre peuvent créer un terrain chaotiques fait de débris et de rochers sur un Petit Gabarit autour de la cible pour 1PP supplémentaire. Cette zone est considérée comme terrain difficile.
- Lorsqu'un pouvoir d'attaque touche une cible, cette dernière est entourée de poussière sur un Petit Gabarit. Toute personne se trouvant dans cette zone subit un malus de -1 à ses jets de Perception.
- Les barrières et autres objets créés par un maître de la terre sont permanents (du moins tant qu'un autre maître de la terre ne les a pas fait disparaître).

### MAÎTRISE AVANCÉE

Les quatre éléments ne sont pas les seules maîtrises qui existent de par le monde. Certains maître parviennent à aller au delà de leur élément. Chacune de ces maîtrises avancées nécessite un Atout. Elles offrent en général un nouveau pouvoir et un nouvel Aspect.

Un seul Aspect peut s'appliquer à un pouvoir, même si le maître est capable d'en utiliser plusieurs : ces derniers ne sont pas cumulables.

### MAÎTRISE AVANCÉE – Foudre

**Prérequis** : Aguerri, Arcane — Maîtrise (Feu), Combat d6+, Maîtrise d8+

Le personnage maîtrise l'électricité. Il

connait le pouvoir *Foudre* et peut appliquer l'Aspect associé à ses pouvoirs :

- Les dégâts d'un sort offensif sont augmentés d'un dé si la cible porte sur elle au moins 5kg de métal ou qu'elle est au contact d'un matériau conducteur ou d'une quantité d'eau importante.
- Lancer un pouvoir bénéfique sur un personnage Secoué lui octroie le droit de faire un jet d'Âme pour quitter cet état comme si c'était le début de son round.
- L'électricité est un élément dangereux. En cas de 1 sur le jet de Maîtrise, le personnage est Secoué et subit 2d6 de dégâts.

### MAÎTRISE AVANCÉE – LAVE

**Prérequis** : Vétéran, Arcane — Maîtrise (Terre), Maîtrise d10+

Le personnage peut manipuler la lave. Il connait le pouvoir *Zone de dégâts* et obtient l'accès à l'Aspect de la lave :

- La lave peut se glisser à travers les défauts des armures et affecter les parties non protégées. Pour 1PP supplémentaire, un pouvoir d'attaque bénéficie de PA2.
- Une cible touchée par un pouvoir de lave fait un jet pour chacun des objets inflammables qu'elle porte (*Savage Worlds* p. 154).
- Pour 1PP supplémentaire, un pouvoir d'attaque peut imposer un jet de Vigueur à la cible sous peine de perdre un niveau de Fatigue à cause de la chaleur.

### MAÎTRISE AVANCÉE – MÉTAL

**Prérequis** : Aguerri, Arcane — Maîtrise (Terre), Combat d6+, Maîtrise d8+

La maîtrise du métal découle naturellement de celle de la Terre. Un personnage maîtrisant le métal connait les pouvoirs *Câbles* et *Enchevêtrement* (sur une cible unique et à condition de disposer de câbles métalliques).

Il peut utiliser l'Aspect associé sur l'ensemble de ses pouvoirs :

- Un pouvoir d'attaque peut être renforcé par la présence de métal : pour 1PP supplémentaire, le pouvoir bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts.
- Le pouvoir *Armure* octroie un bonus de +3 à la Résistance au lieu de +2 (et +6 avec une Relance). Le pouvoir *Barrière* a une Résistance de 12.

## MAÎTRISE AVANCÉE – SANG

**Prérequis :** Vétéran, Arcane — Maîtrise (Eau), Maîtrise d10+

La réalisation que les corps humains et animaux sont constitués en grande majorité d'eau fait que les plus grands maîtres de l'eau peuvent s'orienter vers la maîtrise du sang. Elle permet d'utiliser les pouvoirs *Marionnette* et *Télékinésie* que des êtres vivants.

Par contre, l'utilisation de cette maîtrise est totalement interdite (Handicap Recherché (Majeur)) et le personnage finirait probablement ses jours en prison si sa maîtrise du sang venait à se savoir.

## LES POUVOIRS

### RÈGLE SPÉCIALE

Les pouvoirs qui ont une portée basée sur l'Intellect dans les règles de *Savage Worlds* ont une portée basée sur l'Âme dans *Savage Avatar* lorsqu'ils s'agit de pouvoirs de maîtrise..

## NOUVEAUX POUVOIRS

### ARME ÉLÉMENTAIRE

- Rang : Novice
- Points de pouvoir : 2
- Portée : Personnelle
- Durée : 3 (1/round)

Ce pouvoir se lance crée une arme de corps à corps complètement constitué de l'élément du maître «solidifié». Cette arme fait For+d8+2 de dégâts, ou For+d8+4 en cas de Relance. Outre cette modification aux dégâts, elle bénéficie des bonus inhérents à une arme normale de son type.

Il n'es pas possible de faire tomber l'arme, cette dernière faisant partie intégrante de son créateur.

### CÂBLES

- Rang : Aguerri
- Points de pouvoir : 2
- Portée : Personnelle
- Durée : instantanée

Ce pouvoir nécessite de disposer d'un système de câbles spécialisé ainsi que de structures hautes (arbres, bâtiments, falaises, etc.). Le maître du métal peut alors s'en servir pour se projeter rapidement d'un endroit à l'autre du champ de bataille, parcourant instantanément jusqu'à 12 cases.

Ce pouvoir peut également permettre de stopper une chute : le maître doit alors réussir un jet d'Agilité pour stopper sa chute en milieu de course.

Enfin, il est possible de rattraper une autre personne. Un personnage en attente peut faire un simple jet d'Agilité pour y parvenir. Un personnage n'ayant pas encore agi peut choisir de défausser sa carte pour faire ce même jet d'Agilité. Un personnage ayant déjà agi peut quand même tenter cet action, mais subit un malus de -4 à son jet d'Agilité.

### DISSIPATION

- Rang : Novice
- Points de pouvoir : 3
- Portée : Âme
- Durée : Instantanée

Ce pouvoir permet d'annuler les effets de la maitrise. Il peut être utilisé sur un effet en cours ou au moment où un pouvoir est lancé. Dans ce dernier cas, le maître doit se trouver En attente et tenter d'interrompre son adversaire. Dans les deux cas, la résolution est gérée par un jet de maitrise opposée.

Tenter de dissiper un effet d'une maitrise autre que la sienne inflige un malus de -2 au jet.

### FOUDRE

- Rang : Aguerri
- Points de pouvoir : 2
- Portée : 12 cases
- Durée : Instantanée

Un éclair d'une case de large et de 12 de long part de l'arcaniste. Toute personne se trouvant sur sa route doit réussir un jet d'Agilité opposé au jet de Maîtrise du maître de la foudre sous peine de subir 2d8 de dégâts.

*Un bâton de feu par exemple s'utilise à deux mains et octroie un bonus de 1 à la Parade.*





Les pouvoirs Manipulation élémentaire et Télékinésie élémentaire doivent être vus comme une manière de manipuler librement un élément. N'hésitez pas à accepter des utilisations inventives de ces pouvoirs qui ne sont pas forcément décrits par les règles, et même à les réinterpréter d'un Jeton.

Dans la série animée par exemple, les maîtres se servent de leur maîtrise de l'air pour créer une bulle d'air pur au milieu d'un nuage de gaz empoisonné, de leur maîtrise de l'eau pour conserver une bulle d'air autour de la tête et respirer sous l'eau, ou encore de la maîtrise du métal pour déchiqeter un navire aérien.

La seule règle que vous devez garder à l'esprit est que ces pouvoirs ne doivent pas remplacer un autre pouvoir existant. Pour le reste, contentez-vous d'appliquer un malus en fonction de la difficulté de la tâche.

## SENS DE LA TERRE

- Rang : Aguerri
- Points de pouvoir : 3
- Portée : Personnel
- Durée : Instantanée

Le personnage frappe violemment le sol et ressent les vibrations que lui renvoie la terre. Il perçoit parfaitement tout ce qui touche le sol dans un Grand Gabarit, recevant un jet de Perception gratuit pour trouver les portes dérobées, les objets enterrés, les personnes dissimulées, etc. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les objets aériens, même si ces derniers se trouvent dans la zone.

## MANIPULATION ÉLÉMENTAIRE

- Rang : Novice
- Points de pouvoir : 1
- Portée : Âme x 2
- Durée : Instantanée

Ce pouvoir fonctionne tel qu'indiqué dans les règles de *Savage Worlds*, à l'exception que la version (eau) ne peut créer d'eau.

## TÉLÉKINÉSIE ÉLÉMENTAIRE

- Rang : Novice
- Points de pouvoir : 1
- Portée : Âme
- Durée : 3 (1/round)

Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir

Télékinésie de *Savage Worlds*, mais ne s'applique qu'à l'élément maîtrisé.

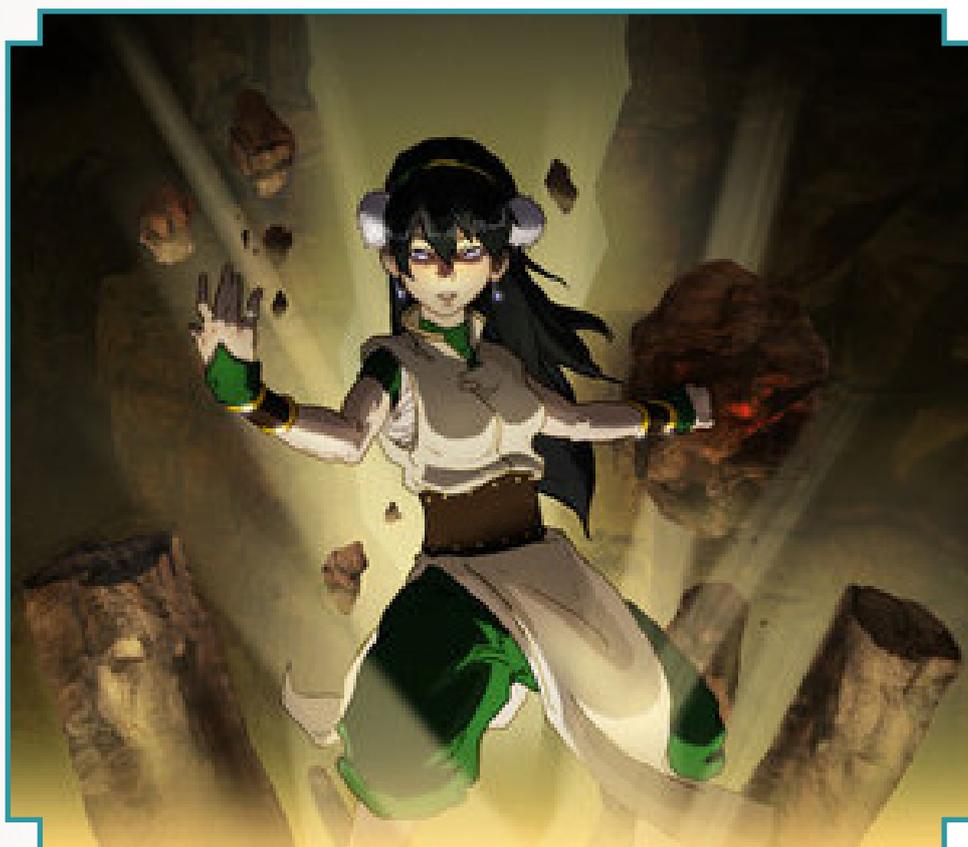
## SECOURSSE

- Rang : Veteran
- Points de pouvoir : 5
- Portée : Âme x 3
- Durée : Instantané

Secousse provoque un puissant tremblement de terre dans un espace limité, capable d'ensevelir des cibles ou de détruire des bâtiments. Il ne fonctionne que sur la terre ferme, et non sur du sable, de l'eau ou du bois.

Le pouvoir affecte une zone correspondant à un Grand Gabarit centré en un point choisi par le maître dans les limites de la portée. Les victimes potentielles doivent réussir un jet d'Agilité ou tomber dans une faille ouverte par le pouvoir, écrasés par la terre et la roche pour 2d10 de dégâts. En cas de succès sur le jet d'Agilité, la victime est parvenue à s'agripper aux bord de la faille et peut remonter lors de son action suivante. Avec une Relance, la cible évite les effets du pouvoir et peut agir normalement lors de son action suivante.

Les murs s'effritent et sont brisés par ce sort, qui ouvre des brèches dans les constructions sur l'ensemble de la zone.





# ADVERSAIRES



## HUMAINS

### ÉGALITARISTE

Les égalitaristes font partie d'un groupe dirigée par Amon qui vise à débarrasser le monde des maîtres.

**Attributs** : Agilité d8, Intellect d6, Âme d6, Force d6, Vigueur d6

**Compétences** : Conduite d6, Combat d8, Intimidation d6, Perception d6, Discrétion

**Charisme** : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 7 (1)

**Handicaps** : Serment (débarrasser le monde des maîtres)

**Atouts** : Arts martiaux, Arts martiaux élémentaire (Vague, Flamme), Arts martiaux élémentaires améliorés (Élusif, Inusable), Blocage du chi.

**Équipement** : Armure de cuir (+1), Matraque kali (For+d4+d6).



d6, Réseaux d6

**Charisme** : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 7 (1)

**Handicaps** : Serment (débarrasser le monde des maîtres), Sale Caractère, Rancunier (Majeur)

**Atouts** : Arts martiaux

**Équipement** : Armure de cuir (+1), Matraque kali (For+d4+d6).

### LEADER DE CELLULE ÉGALITARISTE

Leader des différentes cellules, ces personnages sont mieux formés et pratiquent généralement les arts martiaux élémentaires.

**Attributs** : Agilité d10, Intellect d6, Âme d8, Force d8, Vigueur d6

**Compétences** : Conduite d6, Combat d10, Intimidation d8, Perception d6, Discrétion d6, Réseaux d8

## CRÉATURES

### BISON VOLANT

**Attributs** : Agilité d8, Âme d8, Force d12+3, Intellect d4, Vigueur d12+1

**Compétences** : Combat d6, Natation d12+1, Perception d6

**Allure**: 8 ; **Parade**: 5 ; **Résistance**: 11

#### Capacités spéciales

- **Étreinte** : en cas de Relance sur une attaque de morsure, l'adversaire est saisi et ne peut se dégager qu'en réussissant un jet de force opposé.
- **Morsure** : For+d6.
- **Taille 3**
- **Vision nocturne** : ignore les malus liés à la pénombre et à l'obscurité.
- **Vol** : Allure 12, Montée 0.



Bison volant



## BLAIREAU-TAUPE

Les blaireaux taupe sont de puissantes créatures souterraines capable de maîtriser la terre.. Ils disposent de griffes puissantes aux quatre pattes. Leur fourrure est marron, avec une bande blanche et noire courant du museau à la queue.

**Attributs** : Agilité d6, Âme d8, Force d12+3, Intellect d4, Vigueur d12+1

**Compétences** : Combat d6, Discrétion d4, Maîtrise d10, Perception d12+1

**Allure** : 6 ; **Parade** : 5; **Résistance** : 12 (2)

### Capacités spéciales

- **Armure** +2
- **Faiblesse** : les blaireaux-taupes sont très sensible à la musique sous toutes ses formes qui les calme immédiatement.
- **Griffes** : For+d6.
- **Maîtrise** : PP20. Peut utiliser les pouvoirs Enfouissement, Secousse, Manipulation élémentaire (terre) et Télékinésie élémentaire (terre). En outre, on considère qu'il dispose du pouvoir Sens de la terre en permanence.
- **Taille** +2

## BUFFLE-CERF

Ces créatures de la taille d'un cheval ont été domestiquées par la tribu de l'eau du nord et servent de montures et de bêtes de somme. Ce sont des créatures solides à la fourrure grise, disposant de deux grandes cornes courbes allant vers l'arrière.

Utilisez les caractéristiques du cheval de guerre dans les règles de *Savage Worlds* (p. 246).

## BUSE-GUÊPE

**Attributs** : Agilité d6, Âme d6, Force d12, Intellect d4 (A), Vigueur d8

**Compétences** : Combat d6, Perception d8, Survie d4

**Allure** : 4; **Parade** : 5; **Résistance** : 7 (1)

### Capacités spéciales

- **Armure** +1
- **Dard** : For+d6; Poison (-2, provoque la perte de niveaux de Fatigue).
- **Morsure** : For+d6.
- **Vision nocturne** : ignore les malus liés à la pénombre et à l'obscurité.



- **Vol** : Allure 12, Montée 0.

## CHAT BARBU

Ces créatures sont communes dans la Nation de la Terre où ils sont domestiqués pour chasser les rats-éléphants.

Utilisez les caractéristiques du chat dans les règles de *Savage Worlds* (p. 245)

## CHAGATOR

Ces prédateurs reptiliens qu'on trouve dans les marécages sont dotés de puissantes mâchoires et leur museau est orné de moustaches semblables à celle d'un poisson-chat.

Utilisez les caractéristiques de l'alligator dans les règles de *Savage Worlds* (p. 244).

## CHAT-HIBOU

Ces créatures ressemblent au croisement entre un chat et un hibou.

Utilisez les caractéristiques du chat dans les règles de *Savage Worlds* (p. 245), en ajoutant la capacité de Vol (12) et la Vision nocturne.

## DRAGON-SOURIS

**Attributs** : Agilité d6, Intellect d6 (A), Âme d6, Force d10, Vigueur d8

**Compétences** : Combat d4, Perception d6

**Allure** : 10 ; **Parade** : 4; **Résistance** : 6

### Capacités spéciales

- **Ruade** : For+d4.
- **Rapide** : utilise un d8 lors d'une course



au lieu d'un d6.

- **Vision nocturne** : ignore les malus liés à la pénombre et à l'obscurité.



### RAMPANT DES CANYONS

**Attributs** : Agilité d12+3, Âme d6, Force d12+4, Intellect d4 (A), Vigueur d12+2

**Compétences** : Combat d6, Discrétion d12, Escalade d12+1, Perception d4, Pistage d12, Survie d12

**Allure** : 10 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 9

#### Capacités spéciales

- **Adhérence** : peut se déplacer le long des surfaces verticales ou même au plafond à la moitié de son Allure normale.
- **Étreinte** : en cas de Relance sur une attaque de morsure, l'adversaire est saisi et ne peut se dégager qu'en réussissant un jet de force opposé.
- **Morsure** : For+d6.
- **Vision nocturne** : ignore les malus liés à la pénombre et à l'obscurité.

### RAT-ÉLÉPHANT

À l'exception de leur longue trompe, les rats-éléphant ressemblent fortement aux rats normaux.

Utilisez les caractéristiques des essaims dans les règles de *Savage Worlds* (p. 249).

### SANGLIER-ÉPIC

**Attributs** : Agilité d6, Âme d6, Force d12+3, Intellect d6 (A), Vigueur d12

**Compétences** : Combat d6, Perception d8

**Allure** : 8 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 8

**Atout** : Vigilance

#### Capacités spéciales

- **Cornes** : For+d6.
- **Empalement** : +4 damage lors d'une charge d'au moins 6 cases en ligne droite.
- **Piquants** : un assaillant attaquant au contact avec une arme sans Allonge ou à mains nues doit réussir un jet d'Agilité sous peine de perdre un niveau de Fatigue après s'être planté des piquants dans la chair. Ce niveau de fatigue peut être récupéré après avoir retiré les piquants fautifs et un repos d'une demi-heure.
- **Vision nocturne** : ignore les malus liés à la pénombre et à l'obscurité.

### TAUREAU-ANTILOPE

Ces herbivores ongulés ressemblent à des taureaux dotés de cornes semblables à celle des antilopes springboks. Ils sont agressifs lorsqu'ils sont dérangés, mais sont facilement effrayés par ce qu'ils ne connaissent pas.

Utilisez les caractéristiques du taureau dans les règles de *Savage Worlds* (p. 259)

### TATOU-LION

**Attributs** : Agilité d10, Âme d6, Force d12+1, Intellect d6 (A), Vigueur d8

**Compétences** : Combat d4, Discrétion d10, Perception d6

**Allure** : 8 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 8

**Atout** : Vigilance

#### Capacités spéciales

- **Armure +2**
- **Bond** : un tatou-lion saute sur sa proie pour utiliser sa masse et placer ses griffes. Il peut bondir de 1d6 cases pour gagner +4 à son attaque et à ses dégâts mais sa Parade est réduite de -2 jusqu'au prochain round.
- **Étreinte** : en cas de Relance sur une attaque de morsure, l'adversaire est saisi et ne peut se dégager qu'en réussissant un jet de force opposé.
- **Morsure** : For+d6.
- **Rapide** : utilise un d8 lors d'une course au lieu d'un d6.
- **Vision nocturne** : ignore les malus liés à la pénombre et à l'obscurité.



Tatou-lion