Compagnon du site de TORGAN



SAVAGE WORLDS

J'ai désiré créer une compilation de quelques articles parmi tous ceux du site <u>savage.torgan.net</u>. L'objectif est de permettre au meneur de jeu d'avoir accès en un seul document à différents éléments utilisables dans tout type d'univers, lui permettant de peaufiner son travail : des archétypes de personnages de type médiéval-fantastique, du présent ou de science-fiction, des aides optionnelles et pour la culture la genèse de Savage Worlds.

Je remercie tous les auteurs et traducteurs Aigri-man, Fenris, FX, Torgan et XO de Vorcen pour leur autorisation de publier leur travail.

Bonne lecture!

Ambalus

Les sources des différents articles de ce document proviennent du site http://savage.torgan.net/. Ce compagnon est sous licence Savage Worlds Fan License (https://www.peginc.com/licensing/). Version du 17 septembre 2017



Table des matières

ARCHETYPE	5	Chances de succès et de Relance	54
Barde	7	Échelle indicative de difficulté	54
Arcanes (Barde)	9	L'état secoué	55
Nouvel Atout : Commedia dell'arte	9	Secouez-moi le pulp	55
Boxeur	10	Sommaire :	55
Druide	12	Définition et effets	55
Guerrier lourd	15	Être Secoué sans dégâts	56
Ingénieur	17	Subir des dégâts	56
Magicien	19	Encaisser des dégâts	
Moine	21	Se reprendre	
Pilote	23	FAQ	59
Prêtre	25	Gestion du moral	60
Ranger (version archer)	27	Jokers	60
Voleur	29	Les Extras	61
Nouveaux Atouts	30	LA GENÈSE DE SAVAGE WORLDS	62
AIDES DE JEU	31	1ère partie : Chapeaux Noirs et gage	ure.
Guide de la survie en combat	32		65
PDF	34	Deuxième partie : Prendre d'assaut le	es
L'entraînement	35	88 mm	68
L'investigation	37	L'épopée du Midwest américain	71
La recherche documentaire	37	Les règles	
La recherche de terrain	38	Jokers	77
Règles de batailles épiques	39	Ajouter de la Personnalité	78
Les méchants	39	Gadgets, Sorts et Pouvoirs	79
Les extras de horde	40	Professions	
Les extras	40	Evernight	
Initiative de groupe	40	Notre manière de jouer	85
Attaques de groupe	40	Les dégâts	
Groupe contre groupe	41	Kiffer!	
Les bestioles avec une haute résistance	42	Conclusion!	102
Dragon	43	ANNEXES	104
Soyez rusés, ça change tout !	46	Sources	106
Une seule Action	46	Archétype	
Modification du résultat	47	Barde	106
Pas de dégâts		Boxeur	106
Ruse ou Test ?	47	Druide	106
Un peu plus de complexité	48	Guerrier lourd	106
Pas de pénalités !	48	Ingénieur	106
Les règles	48	Magicien	
Quelques simples Ruses	49	Moine	
Les compétences.		Pilote	
Les compétences et l'univers de jeu	53	Prêtre	
Les points de départ	53	Ranger (version archer)	107
Les compétences spécialisées	53	Voleur	107



SAVAGE WORLDS

Guide de la survie en combat107	Les compétences	107
L'entraînement107	L'état secoué	108
L'investigation107	Gestion du moral	108
Les bestioles avec une haute résistance 107	La genèse de Savage Worlds	108
Règles de batailles épiques107	Index	109
Soyez rusés, ça change tout !107		



SAVAGE WORLDS

Chapitre un



ARCHETYPE





Dans ce chapitre sur les archétypes, nous vous proposons un développement classique d'un archétype du livre de base jusqu'au rang Légendaire (100 XP).

Sont proposés des archétypes médiévaux-fantastiques (guerrier, magicien...), mais aussi des archétypes du présent avec le boxeur et de science-fiction avec le pilote et l'ingénieur.





BARDE

Présentation

D'aucuns n'aiment pas les bardes du d20 System. Leur polyvalence horripile, et encore plus ceux qui versent dans les arcanes pour qui un simple chant ne remplace pas la véritable manipulation du Pouvoir. Comme tout le monde, j'ai rencontré dans les jeux vidéo massivement multijoueurs des bardes placés par grappe au milieu des batailles, en train de faire un bœuf pour soigner les blessés et leur donner des bonus de combat. Mais j'ai également eu la

chance de jouer dans l'adaptation d20 de la Roue du Temps, où les « trouvères » ont avant tout un éminent rôle social, parfois même politique, toujours sur les routes à faire face à des dangers que le brave citadin est à mille lieues d'imaginer.

L'archétype que je vous propose ci-dessous est imaginé dans cette optique, combattant par nécessité uniquement, dans le seul but de percer des mystères ou de se frayer un chemin, et restant le plus beau représentant de l'éloquence et du charisme.



Caractéristiques

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

> Âme Agi For Int Vig **d8** d4d6 d6 d6

Compétences: Combat d4 (1), Discrétion d6 (2), Équitation d4 (1), Persuasion d8 (3), Réseaux d6 (2), Perception d6 (2), Lancer d6 (2), Survie d4(1), Sarcasmes d4 (1)

Handicaps: 1 Majeur, 2 Mineurs.

Atouts: Charismatique, Arcanes (Barde), Points de pouvoir.

Parade

Résistance 6(1)

4 (rapière 5) Capacités spéciales

*Arcanes (Barde): Persuasion PP10

Actions

* Rapière: Combat d4, Dégâts 2d4

Dague jetée: Lancer d6, Portée 3/6/12, Dégâts 2d4

* Augmentation/Diminution de Trait : Arcanes d8, PP2, Portée 6 (Intellect), 3 (1/rd), +1/-1 dé dans un Trait (+2/-2 avec une Relance)

* Confusion: Arcanes d8, PP1, Portée 12 (Intellect × 2), Durée instantané, Secoue des cibles spécifiques (5 cibles avec 1PP par cible supplémentaire).

Équipement: rapière, dague, cuir plus couche de vêtements (+1)



Progression

5xp: Panache

10xp : Âme d10

• 15xp: Combat d6, Sarcasmes d6

20xp: Nouveau pouvoir: Compréhension des langues

• 25xp : Persuasion d10, Équitation d6

• 30xp : Agi d8

• 35xp: Vif

• 40xp : Intellect d8

• 45xp : Perception d8, Réseaux d8

• 50xp : Combat d8, Lancer d8

• 55xp: Nouveau pouvoir: Déguisement

• 60xp : Points de pouvoir

• 65xp: Nouveau pouvoir: Marionnette

• 70xp : Équitation d6, Discrétion d8

• 75xp: Nouveau pouvoir: Détection /

Dissimulation d'Arcanes

• 80xp: Commedia dell'arte (voir cidessous) ou Florentine

• 90xp : Contacts

• 100xp : Âme d12





Arcanes (Barde)

Compétence : Persuasion (Âme)

Points de pouvoir : 5

Pouvoirs: 2

Certains bardes développent une empathie peu commune, qui rend leurs désirs force de foi, capable de modifier les destinées et de créer des légendes. Cette capacité, quasiment toujours intuitive et à l'insu de sa source, est plus faible que les autres arcanes (en point de pouvoir), et n'autorise qu'une liste limitée de pouvoirs : Augmentation / Diminution de trait, Bannissement, Compréhension des langues, Confusion, Déguisement, Détection/Dissimulation d'Arcanes, Divination, Marionnette, Sommeil. Enfin, aucun aspect n'est autorisé, les pouvoirs se déclenchent de manière invisible, épousant le souhait et les actions du barde (discours, ruses...).

Comme les Super Pouvoirs, les échecs ne provoquent aucun effet négatif particulier.

Nouvel Atout: Commedia

dell'arte

Pré-requis : Aguerri, Arcanes (barde), Persuasion d8+

Les pouvoirs du Barde sont plus facilement canalisés lorsque le barde est en représentation. L'imaginaire des foules vient alors faciliter l'expression de ses pouvoirs.

Les pouvoirs lancés en place publique ou face à une audience de 5 personnes et plus coûtent 1PP de moins par Relance que le barde obtient sur jet de Persuasion. Le barde doit avoir les PP disponibles pour lancer le pouvoir avant de faire le jet.





BOXEUR

Présentation

Suite à une discussion sur les forums de BBE, voici des conseils pour un personnage de type boxeur. Tout à fait à sa place dans un univers pulp, ce personnage au final est aussi tout à fait adapté à n'importe quel artiste martial sans magie.

Caractéristiques

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences: Combat d8 (4), Intimidation d6 (2), Natation d4 (1), Perception d6 (3), 5 points à répartir.

Handicaps: 1 Majeur, 2 Mineurs

Atouts : costaud (1+ en Résistance), arts martiaux (For+d4 pour les attaques à mains nues, toujours considéré armé)

Parade	Résistance
6	7

Actions

✓ Poings: Combat d8, Dégâts d8+d4



Progression

• 5xp : Force d10.

• 10xp : Bagarreur — +2 aux dégâts à mains nues

• 15xp : Nerfs d'acier — ignore 1 point de malus lié aux blessures

• 20xp : Combatif — +2 pour récupérer d'un état Secoué

• 25xp: Vigueur d10

• 30xp : Blocage — Parade +1

• 35xp : Cogneur — le dé de bonus en cas de relances à mains nues passe à d8

• 40xp : Combat d10

• 45xp : Maître des Arts martiaux — For+d6 pour les attaques à mains nues

• 50xp : Force d12

• 55xp : Grand blocage — Parade +2

• 60xp : Contre-attaque — Attaque gratuite contre un adversaire ayant raté son attaque

• 65xp : Combat d12

• 70xp: Vigueur d12

• 75xp : Nerfs d'acier trempé — ignore 2 points de malus lié aux blessures

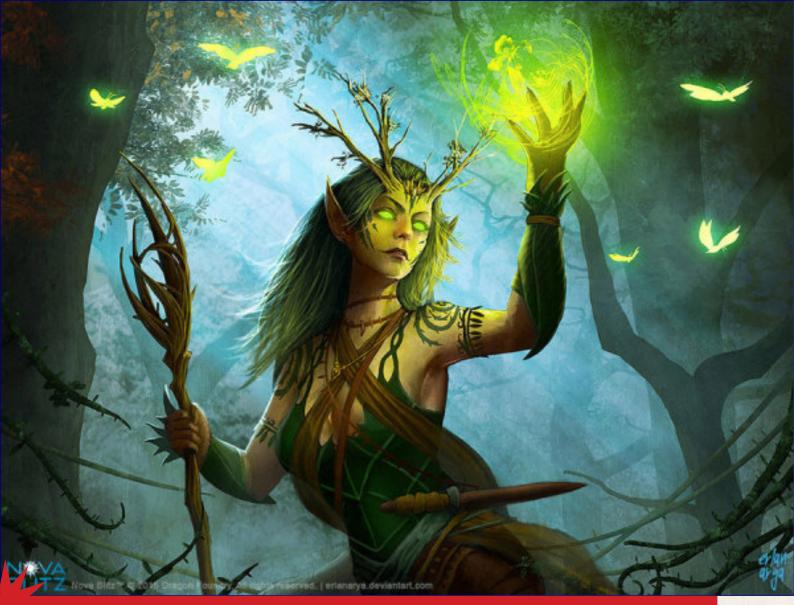
• 80xp : Professionnel (Force) d12+1

• 90xp : Endurci — +1 en Résistance

• 100xp: Professionnel (Combat) d12+1







DRUIDE

Description

Défenseur de la nature, le druide est un personnage iconique des jeux de rôles médiévauxfantastiques. Ses pouvoirs sont liés le plus souvent à la faune et à la flore, aux étendues sauvages et au climat, mais tendent parfois vers un aspect lié aux éléments (feu, terre, air et eau). Ils sont souvent accompagnés d'animaux qui les assistent dans leurs taches.

Caractéristiques

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

Agi Âme For Int Vig d6 d8 d4 d6 d6

Compétences: Arcanes (Miracles) d8 (3), Combat d4 (1), Connaissance (Nature) d6 (2), Discrétion d4 (1), Intimidation d4 (1), Natation d4 (1), Perception d6 (2), Persuasion d4 (1), Pistage d4 (1), Survie d6 (2)

Handicaps: 1 Majeur, 2 Mineurs

Atouts: Arcanes (Miracles), Maître des bêtes

Parade	Résistance	
4 (bâton 5)	5	



Capacités spéciales

*Arcanes (Miracles): d8, PP10

Actions

**Bâton : Combat d4, Parade +1, Dégâts 2d4

* Transformation: Arcanes d8, PP2, Portée personnelle, 1 minute (1/minute), le personnage se transforme en un animal.

* Convocation d'allié: Arcanes d8, PP3+(1/rd), Portée Intellect, Invoque un allié loyal et obéissant.

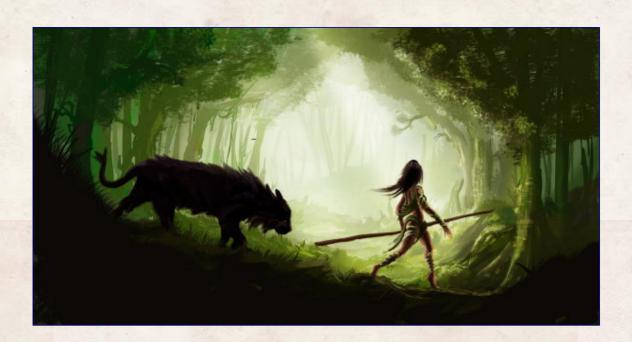
Réactions

Maître des bêtes : le personnage dispose d'un compagnon animal.

Équipement: bâton

Progression

- 5xp : Points de pouvoir (15PP)
- 10xp : Lien animal
- 15xp : Intellect d8
- 20xp : Nouveau pouvoir Ami des bêtes
- 25xp : Pistage d6, Survie d6
- 30xp : Âme d10
- 35xp : Points de pouvoir (20PP)
- 40xp : Pistage d8, Survie d8
- 45xp : Forestier
- 50xp : Arcanes d10, Combat d6
- 55xp : Ame d12
- 60xp : Arcanes d12, Connaissance [Nature] d8
- 65xp : Nouveau pouvoir Enchevêtrement
- 70xp : Points de pouvoir (25PP)
- 75xp : Nouveau pouvoir *Ravage*
- 80xp : Professionnel (Arcanes) d12+1
- 90xp : Points de pouvoir (30PP)
- 100xp : Maître (Arcanes) d12+2





GUERRIER LOURD

Description

Figure emblématique des jeux de rôle médiévaux, le guerrier lourd constitue l'épine dorsale de tout groupe d'aventurier classique. Armé d'une épée à deux mains, et dès ses débuts d'une cotte de mailles, il est taillé pour tenir coûte que coûte sa position sur le champ de bataille.

Ce guerrier est construit dans l'idée de faire le plus de dégâts possible dès le rang Novice. Avec d10 en combat et 2d10 de dégâts dès l'entrée en scène, il constitue un combattant terriblement efficace. Il passe en outre à d12 en combat et d12+d10 de dégâts après seulement deux progressions. Il est également solide, avec une Résistance de 10 dès son départ à l'aventure, ce qui, couplé à une Parade des plus raisonnables (6) devrait lui permettre de tenir un bon moment debout.

Le reste de la progression met l'accent principalement la faculté à tenir plus longtemps au sein de la mêlée : les Atouts tels que Combatif, Blocage ou Nerfs d'acier, ou encore les augmentations de Vigueur permettent de limiter les blessures ainsi que leurs effets. L'Atout Frénésie renforce Balayage dans la possibilité d'affecter plusieurs cibles en même temps.

Enfin le guerrier est capable de lancer très correctement des armes comme des hachettes s'il devait en être réduit à des attaques à distance (même si ce n'est pas sa spécialité).



Caractéristiques

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

> Agi Âme For Int Vig d6 d6 d10 d4 d6

Compétences: Combat d10 (6), Intimidation d6 (2), Perception d6 (2), Lancer d6 (2), Équitation d6 (2), 3 points à répartir

Handicaps: 1 Majeur, 2 Mineurs

Atouts: Costaud (Résistance +1), Balayage

Parade Résistance
6 10 (+2)
Actions

LÉpée à 2 mains: Combat d10, Parade -1, 2 mains, Dégâts 2d10

L' Balayage (épée à 2 mains): Combat d10-2, Dégâts 2d10

Équipement : épée à deux mains, haubert de mailles (+2)

Progression

- 5: For d12
- 10 : Combat d12
- 15 : Sans pitié
- 20 : Vigueur d8
- 25 : Combatif
- 30 : Blocage
- 35 : Frénésie
- 40 : Âme d8
- 45 : Nerfs d'acier
- 50 : Lancer d8
- 55 : Grand balayage
- 60 : Vigueur d10
- 65 : Grand blocage
- 70 : Nerfs d'acier trempé
- 75 : Frénésie Suprême
- 80 : Professionnel (For) d12+1
- 90 : Professionnel (Combat) d12+1
- 100 : Vigueur d12





INGÉNIEUR

Voici un classique des jeux de space-opéra : l'ingénieur. Ce personnage est basé sur le Veigur An des personnages prêts à l'emploi de Triple Ace Games pour son jeu <u>Daring Tales of the Space Lanes</u>.

Présentation

Né sur une planète à forte composante industrielle, Vaigur est devenu ingénieur au sein d'une grande entreprise technologique. Malheureusement, après de longues années d'un service impeccable, il a été licencié à cause d'une visite médicale annuelle ayant révélé la faiblesse de son audition. Fort heureusement, il y a toujours du travail pour les ingénieurs talentueux et il s'est engagé à bord d'un petit vaisseau de commerce.

Il n'avait aucune idée que l'univers était aussi vaste et peuplé de tant d'espèces différentes, et maintenant, il rêve de découvrir chaque planète, explorée ou non.

Personnage

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

> Agi Âme For Int Vig d6 d6 d6 d10 d6

Compétences: Combat d6 (2), Conduite d4 (1), Escalade d4 (1), Connaissance (ingénierie) d8 (3), Perception d6 (2), Réparation d8 (3), Sécurité d6 (2), Tir d4 (1)

Handicans: Ignorant (-2 aux jets de

Handicaps: Ignorant (-2 aux jets de Culture Générale), Chimères (prétend qu'il peut sentir le danger), Dur d'oreille.

Atouts : Sixième sens (Jet de Perception à -2 pour anticiper pièges et embuscades).

Parade Résistance 5

Action

¿ Clef à molette: Combat d6, Dégâts 2d6

Pistolet (blaster): Tir d4, Portée 12/24/48, Dégâts 2d6+2, CdT 1, Tirs 50, PA2

Équipement : clef à molette, blaster, boîte à outils



Progression

- 5xp : Agilité d8.
- 10xp : Sécurité d8, Connaissance (ingénierie) d10
- 15xp: Perception d8; Tir d6
- 20xp : Débrouillard Peut improviser des gadgets.
- 25xp : Force d8
- 30xp : Frappe éclair— Peut attaquer un adversaire se portant au contact.
- 35xp: Conduite d6, Combat d8 (Parade 6).
- 40xp: Balayage Attaque tous les adversaires adjacents à -2.
- 45xp : Agilité d10.

- 50xp : Escalade d6, Tir d8
- 55xp : Combat d10 (Parade 7), Réparation d10.
- 60xp : Arme fétiche (clef à molette)
 —+1 en Combat
- 65xp: Esquive -1 aux attaques à distance contre le personnage.
- 70xp: Grand balayage Attaque tous les adversaires adjacents.
- 75xp : Sécurité d10, Perception d10
- 80xp: Frappe foudroyante Peut attaque tous les adversaires se portant au contact.
- 90xp : Force d10
- 100xp : Tête froide Agit sur la meilleure de deux cartes en combat





MAGICIEN

Présentation

Qu'il s'agisse du vieux sorcier à la barbe blanche ou de la magicienne *complètement naze* de Naheulbeuk, cette version correspond à un mage plutôt orienté vers les pouvoirs destinés à faire des dégâts. D'autres constructions sont bien entendu possibles.

Les pouvoirs sont fournis avec un aspect se rapprochant d'un sort de D&D/Pathfinder.

Caractéristiques

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

Agi Âme For Int Vig d4 d8 d4 d10 d4

Compétences: Combat d4 (1), Connaissance [Arcanes] d6 (2), Connaissance (autre, au choix) d6 (2), Perception d8 (3), Recherche d6 (2), Magie d10 (4), 2 points à répartir.

Handicaps: 1 Majeur, 2 Mineurs

Atouts: Arcanes (Magie), Nouveau pou-

voir, Points de pouvoir

Parade Résistance 4

Capacité spéciale

*Arcanes (Magie): d10, PP15 Actions

Bâton: Combat d4, Parade +1, deux mains, Dégâts 2d4,

* Armure: Magie d10, PP2, Portée Touché, Durée 3 (1/round), +2 en Armure (+4 avec une Relance) (Aspect: armure chatoyante).

Magie d10, PP2, Portée Vue, Durée 3 (1/round)/1 heure (1/heure), permet de ressentir ou de dissimuler la présence d'arcanes.

Éclair: Magie d10, PP1-3 ou 2, Portée 12/24/48, Durée instantanée, Dégâts 1-3 éclairs faisant 2d6 de dégâts ou un éclair à 3d6 (Aspect: projectiles magiques)

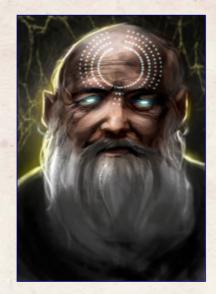


* Rafale: Magie d10, PP2, Durée instantané, Portée Gabarit de Cône, Dégâts 2d10 (Aspect: éventail de feu).

Progression

- 5xp : Mage Chaque Relance sur le jet d'Arcanes réduit le coût en pouvoir du sort de 1.
- 10xp: Intellect d12
- 15xp : Points de pouvoir (20 PP)
- 20xp : Nouveau pouvoir *Explosion* (Boule de feu)
- 25xp : Magie d12, Connaissance [Arcanes] d8
- 30xp : Nouveau pouvoir *Invisibilité*
- 35xp : Points de pouvoir (25 PP)

- 40xp : Source de pouvoir Regagne 1 PP toutes les 30 minutes
- 45xp: Nouveau pouvoir Dissipation
- 50xp : Points de pouvoir (30 PP)
- 55xp: Nouveau pouvoir *Marion-nette*
- 60xp : Points de pouvoir (35 PP)
- 65xp : Nouveau pouvoir *Téléportation*
- 70xp : Source de pouvoir Regagne 1 PP toutes les 15 minutes
- 75xp : Connaissance [Arcanes] d10, recherche d8
- 80xp : Professionnel (Magie) d12+1
- 90xp : Points de pouvoir (40 PP)
- 100xp : Professionnel (Magie) d12+2





MOINE

Présentation

Personnage emblématique mais toujours un peu décalé des toutes premières éditions de D&D, le moine introduisait un spécialiste des arts martiaux dont les capacités de méditation et de concentration lui permettait de produire des effets magiques. Entraînés dans des monastères à la limite de la civilisation, ils parcourent le monde à la recherche de l'illumination.

Caractéristiques

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

Agi Âme For Int Vig d8 d6 d6 d6 d6

Compétences: Combat d8 (3), Discrétion d8 (3), Escalade d4 (1), Foi d8 (4), Natation d4 (1), Perception d6 (2), Persuasion d4 (1)

Handicaps: Prudent, Pacifiste (Mineur), Héroïque.

Atouts : Arts martiaux (For+d4 pour les attaques à mains nues ; toujours considéré armé), Arcanes (Miracles).

Parade Résistance 6 5



Capacité spéciale

* Arcanes (Miracles): Foi d8, PP10
Action

A Mains nues: Combat d8, Dégâts d6+d4

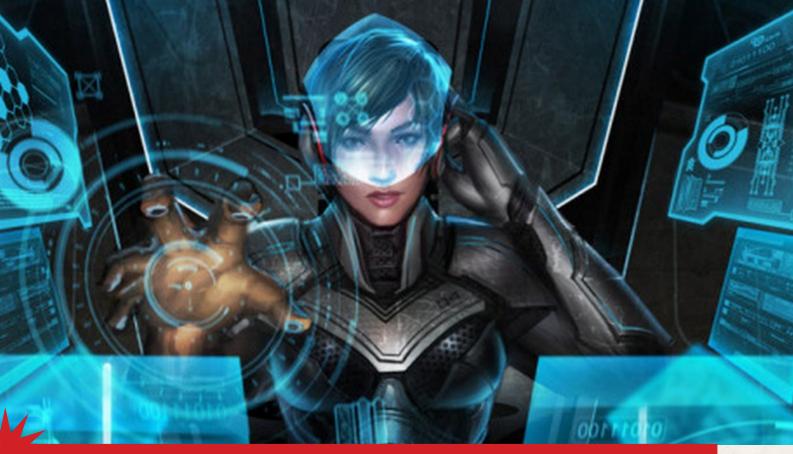
*Augmentation/Diminution de Trait : Arcanes d8, PP2, Portée 6 (Intellect), Durée 3 (1/round), +1/-1 dé dans un Trait (+2/-2 avec une Relance)

* Frappe: Arcanes d8, PP2, Portée Toucher, Durée 3 (1/round), +2 aux dégâts sur une arme (+4 avec une relance).

Progression

- 5xp: Adepte PA2 pour les attaques à mains nues pour 1PP en tant qu'action libre; peut lancer certains pouvoirs en tant qu'actions libres (voir texte)
- 10xp : Âme d8

- 15xp : Acrobate +2 aux jets d'Agilité liés à la souplesse, +1 en Parade si non-encombré.
- 20xp : Force d8
- 25xp: Bagarreur +2 aux dégâts à mains nues
- 30xp : Nouveau pouvoir Vitesse
- 35xp : Points de pouvoir (15PP)
- 40xp : Agilité d10
- 45xp : Combat d10, Discrétion d10
- 50xp : Maîtrise des arts martiaux For+d6 pour les attaques à mains nues
- 55xp: Nouveau pouvoir Déflexion
- 60xp : Vigueur d8
- 65xp : Blocage Parade +1
- 70xp : Cogneur Le dé de bonus de dégâts à mains nues passe à d8
- 75xp : Grand blocage Parade +2
- 80xp : Agilité d12
- 90xp : Combat d12, Discrétion d12
- 100xp : Professionnel (Combat) d12+1



PILOTE

Voici un archétype SF majeur : le pilote. Ce personnage est basé sur le Capitaine Ani Blaze des personnages prêts à l'emploi de Triple Ace Games pour son jeu <u>Daring Tales of the Space Lanes</u>.

Background

Ani Blaze est le capitaine et le propriétaire du vaisseau Blazing Star. Enfin, propriétaire, c'est ce qu'elle prétend. Disons plutôt qu'il s'agit d'un emprunt à très long terme auprès d'un syndicat du crime, la Confrérie de Shandama, qui d'ailleurs souhaiterait voir sa tête sur une pique le plus vite possible. Contrebandière, adepte de jeux de hasard et pilote hors-pair, Ani a voyagé sur des vaisseaux durant toute sa vie à la recherche de gloire et fortune.

Il faut malheureusement avouer qu'elle n'a rencontré ni l'un ni l'autre.

Ani Blaze, pilote

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

Agi Âme For Int Vig d8 d6 d6 d8 d6

Compétences: Combat d6 (2), Discrétion d6 (2), Jeu d6 (2), Perception d6 (2), Persuasion d4 (1), Pilotage d6+2 (2), Réseaux d6 (2), Tir d6 (2)

Handicaps : Prudente, Héroïque, Recherchée (par la Confrérie de Shandama)

Atouts : As (+2 en Pilotage et Conduite).

Parade Résistance 5 5

Actions

Pistolet (blaster): Tir d6, Portée 12/24/48, Dégâts 2d6+2, CdT 1, Tirs 50, PA2



Progression

- 5xp : Âme d8.
- 10xp : Charismatique Charisme +2
- 15xp : Tir d8, Pilotage d8
- 20xp : Contacts (Crime organisé) Peut demander de l'aide à des amis bien placés.
- 25xp: Tête froide Agit sur la meilleure de deux cartes en combat.
- 30xp : Agilité d10.
- 35xp : Discrétion d8, Pilotage d10.
- 40xp : Combatif +2 pour récupérer d'un état Secoué.

- 45xp : Vigueur d8.
- 50xp : Persuasion d8, Réseaux d8
- 55xp: Esquive -1 aux attaques à distance contre le personnage.
- 60xp : Combat d8, Tir d10
- 65xp: Grande esquive -2 aux attaques à distance contre le personnage.
- 70xp: Sang-froid agit sur la meilleure de trois cartes en combat.
- 75xp: Vigueur d10
- 80xp : Dans le mille ! Double les dégâts à distance en cas de Joker lors de l'Initiative.
- 90xp : Agilité d12
- 100xp : Pilotage d12, Tir d12.





PRÊTRE

Présentation

Cette version présente un prêtre orienté soutient. Notez qu'il est tout à fait possible de créer un prêtre plus martial en choisissant des Atouts tels que *Guerrier saint* qui l'orienteraient naturellement plus vers le concept de paladin.

Caractéristiques

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

> Agi Âme For Int Vig d6 d8 d6 d6 d6

Compétences: Combat d6 (2), Connaissance [Religion] d4 (1), Foi d8 (3), Perception d6 (2), Soins d8+2 (3), 3 points à répartir.

Handicaps: 1 Majeur, 2 Mineurs

Atouts : Soigneur (plus +2 aux jets de Soins et aux jets de Foi pour les sorts de guérison).

Parade Résistance
5 7 (+2)
Capacité spéciale

* Arcanes (Miracles) : Foi d8, PP10

Actions

A Masse d'armes: Combat d6, Dégâts 2d6

**Augmentation/Diminution de Trait : Arcanes d8, PP2, Portée 6 (Intellect), Durée 3 (1/round), +1/-1 dé dans un Trait (+2/-2 avec une Relance)

Guérison: Arcanes d8, PP3, Portée Toucher, Durée Instantanée, soigne une blessure vieille de moins d'une heure (2 avec une Relance).

Équipement : masse d'armes, haubert de mailles (+2)



Progression

• 5xp : Âme d10.

• 10xp : Foi d10, Connaissance [Religion] d6

• 15xp : Points de pouvoir (15 PP)

• 20xp : Nouveau pouvoir — Zone de dégât

• 25xp : Intellect d8

• 30xp : Nouveau pouvoir — Barrière

• 35xp : Points de pouvoir (20 PP)

• 40xp: Nouveau pouvoir — *Grande guérison*

• 45xp : Âme d12

• 50xp : Points de pouvoir (25 PP)

• 55xp : Source de pouvoir — Regagne

1 PP toutes les 30 minutes

• 60xp: Foi d12, Connaissance [Religion] d8

• 65xp: Nouveau pouvoir — *Divination*

• 70xp : Grande Source de pouvoir — Regagne 1 PP toutes les 15 minutes

• 75xp : Points de pouvoir (30 PP)

• 80xp : Professionnel (Foi) d12+1

• 90xp : Points de pouvoir (35 PP)

• 100xp : Professionnel (Foi) d12+2





RANGER (version archer)

Présentation

Voici une icône des jeux de fantasy: le ranger. Plus à l'aise en forêt qu'en environnements urbains, ce guerrier de la nature est un véritable spécialiste du tir à l'arc, toujours capable de s'éloigner des zones dangereuses pour obtenir un bon angle de tir, Qui plus est il peut compter sur son compagnon animal pour intercepter les adversaires venant se porter au contact.

Caractéristiques

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

Agi Âme For Int Vig d8 d6 d6 d6 d6

Compétences: Combat d6 (2), Discrétion d6+2 (2), Équitation d4 (1), Natation d4 (1), Perception d6 (2), Pistage d6+2 (2), Survie d6+2 (2), Tir d8 (3)

Handicaps: 1 Majeur, 2 Mineurs

Atouts: Forestier (+2 en Survie, Pistage et Discrétion), Maître des bêtes.

Parade Résistance 5

Actions

★ Épée longue : Combat d6, Dégâts 2d6
 ★ Arc long : Tir d8, Portée 15/30/60, Dégâts 2d6

Réactions

Maître des bêtes : le personnage dispose

d'un compagnon animal.

Équipement : épée longue, arc long



Progression

- 5xp : Agilité d10.
- 10xp : Tir d10, Combat d8
- 15xp : Arme fétiche +1 en Tir avec l'arc
- 20xp: Tireur d'élite la manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.
- 25xp : Vigueur d8
- 30xp : Sixième sens jet de Perception à -2 pour anticiper pièges et embuscades.
- 35xp: Extraction empêche une attaque ennemie sur une retraite avec un jet d'Agilité.
- 40xp : Intellect d8

- 45xp: Lien animal le personnage peut donner des Jetons à ses animaux.
- 50xp : Arme fétiche adorée +2 en Tir avec l'arc
- 55xp: Perception d8, Pistage d8
- 60xp : Agilité d12
- 65xp : Tir d12, Combat d10
- 70xp: Grande extraction empêche une attaque ennemie sur une retraite avec un jet d'Agilité, ou toutes les attaques en cas de Relance.
- 75xp : Dans le mille ! Double les dégâts à distance en cas de Joker lors de l'Initiative.
- 80xp : Professionnel (Tir) d12+1
- 90xp : Expert (Tir) d12+2
- 100xp: Expert (Tir) Le dé Joker passe à d10 pour ce lancé dans le Trait







VOLEUR

Voici le classique Voleur (ou roublard, monte-en-l'air, cambrioleur, brigand, détrousseur, etc.). L'archétype du livre de base a été modifié pour permettre au personnage de lancer des dagues dès la création du personnage.

Ce Voleur est orienté combat. Pour en faire un personnage plus social, il faut prendre les compétences Persuasion et Réseaux avec les Atouts Séduisant et Charismatique.

Présentation

Combattant léger et discret, le Voleur excelle lorsqu'il n'est pas au contact. Les premières évolutions visent à lui permettre de s'extraire d'un corps-à-corps le plus facilement possible,

ce qui lui permet de porter des attaques sans rester au contact. Plus tard, les Atouts Frappe éclair et Frappe foudroyante lui permettront en plus de porter des attaques gratuitement aux ennemis se portant au contact.

Le reste de l'évolution du personnage se concentre principalement sur l'augmentation des nombreuses compétences du voleur, en faisant un touche-à-tout efficace, ainsi que l'augmentation de son Agilité, rendant ses ruses plus efficaces (en collaboration avec les nouveaux Atouts décrits ci-dessous).

Caractéristiques

Allure: 6 (+d6) Charisme: 0

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences: Combat d6 (2), Crochetage d6+2 (2), Discrétion d8+2 (3), Escalade d6+2 (2), Lancer d4 (1), Perception d6 (2), Sarcasmes d6 (2), Réseaux d4 (1)

Handicaps: 1 Majeur, 2 Mineurs

Atouts : Voleur (+2 en Escalade, Crochetage, Discrétion et pour désamorcer les pièges), Assassin (+2 aux dégâts contre une cible surprise).

Parade	Résistance
5	6 (+1)

Actions

∠ Épée courte : Combat d6, Dégâts 2d6
∠ Dague : Combat d6, Dégâts d6+d4
∠ Dague lancée : Lancer d4, Portée

3/6/12, Dégâts d6+d4 Équipement : épée courte, dague, armure



Progression

- 5xp : Extraction
- 10xp : Agilité d10
- 15xp: Combat d8, Lancer d6
- 20xp : Grande extraction
- 25xp : Combattant déloyal (Agilité)
- 30xp : Frappe éclair
- 35xp: Agi d12
- 40xp: Intellect d8
- 45xp: Combat d10, Lancer d8
- 50xp : Discrétion d10, Perception d8
- 55xp : Sarcasme d8, Réseaux d6
- 60xp : Combattant sans honneur
- 65xp : Frappe foudroyante
- 70xp : Combat d12, Réseaux d8
- 75xp: Lancer d10, Discrétion d12
- 80xp : Professionnel (Agilité) d12+1
- 90xp: Crochetage d8, Lancer d12
- 100xp : Contacts

Nouveaux Atouts

Combattant déloyal

Prérequis : Aguerri, Combat d8, Agilité ou Intellect d8

Le personnage ne subit pas de malus d'action multiple lorsqu'il fait une Ruse en même temps qu'une attaque pendant un round. Vous devez choisir à quel type de ruse s'applique cet Atout (Agilité ou Intellect), et vous devez avoir d8 dans l'Attribut en question. Vous pouvez choisir cet Atout deux fois, à chaque fois pour un Attribut différent.

Combattant sans honneur

Prérequis: Aguerri, Combattant déloyal

Le personnage est passé maître dans l'art d'utiliser des coups bas lors des combats. En décrivant sa ruse et en dépensant un Jeton, le personnage peut bénéficier d'une Attaque Surprise contre un adversaire (+4 au toucher et aux dégâts).

SAVAGE WORLDS

Chapitre deux



AIDES DE JEU





GUIDE DE LA SURVIE EN COMBAT

Vos combats à Savage Worlds durent un peu trop longtemps ? Alors c'est vraisemblablement que vos joueurs n'utilisent pas au mieux les manœuvres de combat qui font le Furious de ce jeu. Cette aide de jeu devrait régler ce petit problème.

Si vous avez des difficultés pour toucher l'adversaire (Parade)			
Et que	Alors essayez	En termes de jeu	Bénéfique à
Votre équipe est plus nombreuse	d' <i>Attaquer à</i> plusieurs	+1 en Combat par combattant audelà du premier	L'équipe
Vous êtes plus agile que votre adversaire	une <i>Ruse d'agilité</i> (<i>Lancez du sable dans la tête de votre adversaire</i>)	Succès: adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action Relance: adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action et Secoué	L'équipe
Vous êtes plus intelligent que votre adversaire		Succès: adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action Relance: adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action et Secoué	L'équipe
Votre adversaire n'est pas très intelligent (Intellect)	les Sarcasmes (« T'es vraiment trop laid »)	Succès: +2 à votre prochaine action contre l'adversaire Relance: +2 à votre prochaine action contre l'adversaire et adversaire Secoué	Vous (Succès) et l'équipe (Relance)



AIDES DE JEU

Et que	que Alors essayez En termes de jeu		Bénéfique à
Votre adversaire n'est pas très courageux (Ame)	l'Indimidation (faire craquer ses articulations ou un cri de guerre)	Succès: +2 à votre prochaine action contre l'adversaire Relance: +2 à votre prochaine action contre l'adversaire et adversaire Secoué	Vous (Succès) et l'équipe (Relance)
Vous n'avez pas de problème pour blesser votre adversaire qui n'est ni fort (Force) ni Agile (Agilité)	l'Empoignade	Plus de jets pour toucher l'adversaire mais des jets opposés de Force ou d'Agilité. Par contre, les dégats sont seulement de For.	Vous
Cela ne vous dérange pas de baisser votre défense jusqu'à votre prochaine action	l'Attaque totale	+2 en Combat et dégâts mais -2 en Parade jusqu'à votre prochaine action	Vous
Vous utilisez une arme à distance	de <i>Viser</i>	+2 en Tir	Vous
Vous utilisez une arme automatique ou semi- automatique	+1 (arme semi-automatique) ou +2 de <i>Tirer en rafale</i> (arme automatique) en Combat et aux dégâts		Vous
Vous utilisez une arme de mélée	de changer pour une arme à distance	Difficulté de 4 au lieu de la Parade à portée courte	Vous
Vous avez besoin de chance	de tirer un <i>Joker</i>	+2 à tous les jets de Traits et aux dégâts	Vous
Vous pouvez vous enfuir pour revenir Furtivement	l'Attaque surprise	+4 en Combat et aux dégats	Vous
Vous allez mourrir si vous continuez à combattre	de <i>Rompre le</i> combat pour revenir une prochaine fois (Ca arrive)	Tous les adversaires non Secoués bénéficient d'un attaque gratuite. Essayez l'option de combat Défense pour bénéficier de +2 à votre Parade et d'un mouvement normal	Vous (enfin, on espère)



SAVAGE WORLDS

Si vous avez des difficultés pour faire des dégâts à votre adversaire (Résistance)			
Et que	Alors essayez	En termes de jeu	Bénéfique à
Vous n'avez pas de problème pour toucher votre adversaire		Membre -2 ; Tête -4 ; Petite cible -4 ; Cible minuscule -6. +4 aux dégâts à la tête ou aux organes vitaux	Vous
Votre adversaire n'est soit pas agile, pas intelligent ou pas brave	d'une Intimidation pour	Succès: adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action Relance: adversaire à -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action et Secoué	L'équipe
Vous utilisez une arme automatique ou semi-automatique	de <i>Tirer en rafale</i>	+1 (arme semi-automatique) ou +2 (arme automatique) en Combat et aux dégâts	Vous
Vous utilisez une arme automatique	le <i>Tir de barrage</i>	Sur un jet de Tir réussi, les cibles prises dans un Gabarit Moyen doivent réussir un jet d'Âme ou être Secouées; sur un 1, elles sont touchées (dégâts normaux).	L'équipe
Vous pouvez vous enfuir pour revenir Furtivement	1'Attaque surprise	+4 en Combat et aux dégats	Vous

Note : la plupart des manœuvres de combat qui augmentent vos chances de toucher l'adversaire fonctionnent aussi, car elles augmentent les chances de faire une Relance et donc d'obtenir 1d6 en plus à vos dégâts.

PDF

Voici le lien vers le [pdf] SW GSC VI de ce chapitre.





L'ENTRAÎNEMENT

Rares sont les jeux qui proposent des règles pour l'entraînement pur des personnages. Trop de déséquilibre sûrement. Je connais *Runequest*, ou encore *Ars Magica*, qui prennent en compte les développements de personnages sur le long terme.

Savage Worlds ne fait pas exception à la règle. Voici une proposition pour palier à ce manque. L'idée est de se baser sur le fait qu'il est possible d'évoluer en dehors des progressions lorsqu'on en a l'opportunité et le temps.

Le tout est de conserver l'esprit FFF de SaWo et de ne pas pondre un système compliqué. Chaque personnage disposant d'un peu de temps peut donc, moyennant finances s'entraîner à un sujet particulier où l'étudier lui-même. C'est le MJ qui détermine quelles sont les possibilités de trouver des écoles, académies ou

vieux maîtres solitaires et les prix demandés par ces derniers. La durée minimale d'un apprentissage dépend de la compétence actuelle du personnage.

APPRENTISSAGE			
Compétence	Durée minimale	Difficulté	
d4-2	2 mois	4	
d4	4 mois	4	
d6	6 mois	6	
d8	8 mois	8	
d10	10 mois	10	

En suivant le tableau, on a trois données. La compétence de base à laquelle se trouve le personnage au départ de l'entraînement ou de l'étude. Il doit passer le temps précisé dans la durée minimale dans le cas d'un entraînement, à



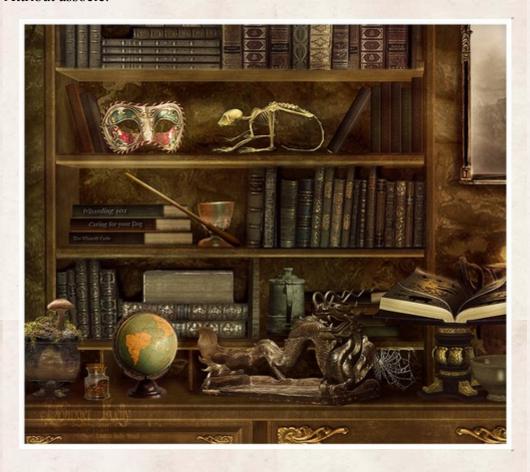
raison de 50 heures par semaine (sans RTT bien entendu), et le double de cette durée dans le cas d'une étude (il est toujours plus difficile de se former soi-même). À l'issue de cette période difficile (le personnage ne peut quasiment rien faire d'autre), le joueur peut choisir d'utiliser un Jeton pour d'améliorer sa compétence. Il doit pour cela réussir un jet dans l'Attribut associé à la compétence de la difficulté indiquée.

- En cas de réussite, le personnage augmente sa compétence d'un dé.
- En cas d'échec, il perd le Jeton et n'a rien appris. Par contre il peut continuer à s'entraîner. Chaque période de base supplémentaire passée à étudier (où le double dans le cas d'une étude) offre un bonus de +1 (maximum +4) lors du jet d'Attribut associé.

On peut choisir de ne pas dépenser de Jeton au bout d'une simple période, et bosser le plus longtemps possible pour ne dépenser le jeton qu'à l'issue de l'entraînement, avec le bonus de +4.

Le coût de l'entraînement est lié à la maîtrise du professeur et à la compétence de l'élève. Plus ces dernières sont élevées, plus le coût est important. On peut considérer qu'un coût par mois égal à 10 × (Comp. Maître) × (Comp. Élève) "dollars". par semaine est raisonnable.

Il est bien entendu évident qu'un élève ne peut pas étudier auprès d'un maître dont il est l'égal. Il est impossible de progresser au-delà de d12 par cette méthode. Il faut choisir les atouts associés.







L'INVESTIGATION

D'aucuns prétendent ici et là que Savage Worlds est un jeu trop héroïque pour du jeu d'ambiance ou d'enquête, et que ça ne marche qu'avec des univers Pulp. Si c'est effectivement le cas si on se cantonne aux règles de base. Mais la version Deluxe (et donc la version française) propose des modifications d'univers qui changent totalement le feeling du jeu. Je peux vous assurer que dans Realms of Cthulhu, version Savage Worlds avec moult tentacules, les héros passent leur temps à fuir et à devenir fous tout autant que dans n'importe quelle version de Cthulhu que j'ai pu croiser!

Mais là n'est pas le sujet de cet article. En partant du principe qu'on peut utiliser Savage Worlds pour faire du JdR d'enquête, on peut considérer que les compétences spécialisées restent très générales. Deadlands Noir, dernière époque pour Deadlands à avoir vu le jour, a quelque peu étendu les utilisations des compé-

tences Recherche et Réseaux qui restent la base de tout investigateur.

La recherche documentaire

Parfois, un investigateur ne recherche qu'une simple réponse dans un document accessible simplement, dans une librairie, une bibliothèque ou des archives municipales. Dans ce cas, il suffit de s'en tenir simplement aux règles de la compétence Recherches, de faire un jet et de consulter le résultat. En cas d'échec, il peut recommencer ailleurs, ou en s'en prenant différemment.

Toutefois, il arrive également que les enquêteurs se lancent sur des recherches plus détaillées et plus précises, comme :

• Retrouver le propriétaire initial d'un bien ancien.



- Déterminer le devenir d'un objet particulier lors d'un héritage datant de plus de trente ans.
- Parvenir à remonter à une société à travers de multiples sociétés écrans.

Ce genre de recherches prend naturellement un peu plus de temps et d'efforts. C'est le MJ qui décide si la règle de la recherche documentaire doit être utilisée. Si tel est le cas, le personnage concerné fait un jet de Recherche comme pour une Recherche normale :

- en cas d'**échec**, l'investigateur finira par trouver l'information, non sans y avoir passé 2d8 heures et dépensé 1d4 × 50 \$ en pots-de-vin et autres charges administratives.
- avec un **succès**, il trouve les informations voulues en 1d10 heures, et ne dépense que $1d4 \times 10$ \$.
- avec une **Relance**, il déniche les informations après 1d6 heures de recherche, et pour pas un dollar de plus!

l'avantage de ce système, c'est qu'au final l'indice (s'il existe, bien entendu) est toujours trouvé, et l'enquête peut avancer.



La recherche de terrain

Un peu comme avec la compétence Recherches, Réseaux peut être utilisée de deux manière. Si vous cherchez le bar ou la salle de boxe la plus proche, un jet de Réseaux classique sera bien suffisant.

Par contre, à certain moments, les choses se corsent rapidement, par exemple :

- Retrouver un type qui lui n'a pas envi d'être trouvé
- Dénicher le meilleur endroit pour revendre où acheter sous le manteau un certain type d'article.
- Identifier le chef d'un gang local

Là forcément, dans ce genre de cas, il faut se retrousser les manches (c'est encore le MJ qui choisit s'il s'agit d'un tel type de recherche). Un jet de Réseaux est toujours requis, avec les résultats suivants :

- en cas d'**échec**, l'investigateur finira par trouver l'information. Il lui en aura coûté 1d4 × 50 \$ pour délier les langues, et il aura été quelque peu malmené au cours de son enquête, subissant ainsi un niveau de Fatigue pour Bleus et Bosses.
- avec un **succès**, il trouve les informations voulues tout en dépensant $1d4 \times 50$ \$. Le bon point, c'est qu'il a réussi à éviter de se faire rosser.
- avec une **Relance**, il déniche les informations sans avoir eu à débourser un dollar!





RÈGLES DE BATAILLES ÉPIQUES

Les règles de Savage Worlds sont réputées pour leur aspect FFF (Fast, Fun and Furious), et permettent de jouer de manière tout à fait nominale des batailles rangées avec des dizaines de participants. Au-delà, on utilise généralement les règles de combats de masse qui elles permettent de gérer des dizaines de milliers de combattants.

Pourtant, on peut souhaiter utiliser des règles plus épiques, à mi-chemin entre les deux solutions. C'est l'optique de ces quelques règles proposées par Sean Patrick Fannon, le créateur de Shaintar, un univers faisant la part belle à ces batailles d'envergures dans le style du Seigneur des Anneaux.

Source:

http://www.shaintar.com/? q=node/731



Les méchants

Le MJ prendra soin de créer à l'avance les fiches des méchants et les remettra directement aux joueurs. Elles contiendront peu d'informations, ce qui permettra aux joueurs eux même de les jouer durant la bataille. Oui, oui, les joueurs joueront eux-mêmes les méchants.

Les extras de horde

Les extras de hordes sont faciles à vaincre, mais sont dangereux lorsqu'ils sont en groupe. De fait, les Jokers peuvent **enchaîner** les coups face à eux. En substance, si un Joker touche un extra de horde et le met hors de combat, son attaque est automatiquement appliquée à l'extra de horde adjacent le plus proche (avec là encore la possibilité de le mettre hors de combat). Un seul enchaînement peut avoir lieu par attaque, mais chaque attaque dans un round est concernée. L'**enchaînement** ne concerne les attaques de Tir et les attaques magiques, mais pas celles de lancer.

Les extras de horde sont définis suivant le simple format suivant :

Attaque : d6, Dégâts : 2d6, Secoué : 5, Hors de combat :

Les scores pour secouer ou mettre un adversaire hors de combat sont les difficultés à opposer aux jets d'attaques des héros. Les dégâts n'entrent pas en jeu avec les extras de horde. Si l'attaque est réussie, l'ennemi est Secoué, et avec une Relance, il est hors de combat.

Les extras

Les extras classiques de Savage Worlds sont présentés ainsi :

Attaque: d6, Dégâts: 2d6, Parade: 5, Résistance: 6 [Hors de combat: 10]



Initiative de groupe

Cette méthode est à utiliser tant que les héros sont en face d'extras (et d'extras de horde par extension). Lorsque des Jokers ennemis entrent en jeu, le système d'initiative individuel est à nouveau utilisé.

Si le groupe dispose d'un personnage avec des Atouts de commandement, il sera le garant de la gestion de l'initiative du groupe. À défaut, le personnage avec le meilleur score en Connaissance (Bataille) fera office de leader. N'hésitez pas à offrir un Jeton à celui qui s'occupe de gérer l'initiative pour l'ensemble du groupe.

Le groupe dispose donc d'une unique carte d'initiative et tout le monde agit en même temps. Les Atouts Vif, Tête froide et Sangfroid s'appliquent à cette unique carte et tout le groupe en bénéficie.

Le gain de temps est loin d'être négligeable, d'autant que tout le monde peut agir simultanément en utilisant les fiches d'extras décrites dans le chapitre précédent. Dans le cas d'une « action spéciale », le groupe décide de manière collégiale l'issue ou fait appel au MJ.



Attaques de groupe

Toujours dans un souci de rapidité et de fluidité, la logique utilisée dans les Tirs en Rafale est appliquée ici aux groupes d'extras. Qu'il s'agisse d'attaque de corps à corps ou à distance, le MJ peut faire un simple **jet de groupe** (*i.e.* avec un dé Joker) avec un bonus de +1 par extra au-delà du premier (identique au bonus d'attaque à plusieurs), jusqu'à un maximum de +4. Tout ce qui affecte le bonus d'attaque à plusieurs affecte également ce bonus.



Si l'attaque est supérieure à la Parade du héros, un seul jet de dégâts est lancé, avec le même bonus que pour le jet d'attaque. En cas de Relance, on ajoute 1d6 aux dégâts comme d'habitude.

EXEMPLE

Dirk est encore une fois encerclé par cinq ratzins (des petits humanoïdes à tête de rat).

Attaque : d6, Dégâts : 2d4, Secoué : 5, Hors de combat : 9 [Attaque à plusieurs +1]

Les héros ont l'initiative et donc Dirk attaque en premier. Il fait un 12, ce qui est suffisant pour mettre un ratzin hors de combat, et donc pour enchaîner et se débarrasser automatiquement d'un second.

Puis c'est le tour des hommes-rats : ils ne sont plus que 3, mais leur capacité spéciale leur permet de bénéficier d'un bonus de +3 à l'attaque et aux dégâts. Un seul jet de groupe est fait à d6+3 (avec donc le dé Joker).

Dirk a une Parade de 7. Si le jet d'attaque est de 6 ou moins, Dirk s'en sortira sans une égratignure, Entre 7 et 10 il sera touché, et sera touché avec une Relance sur 11+.

En cas d'attaque réussie, les dégâts seront de 2d4+3, avec un bonus de 1d6 en cas de Relance. Dans Shaintar, l'Atout Seul contre tous permet

d'ignorer le bonus d'attaque à plusieurs, ce qui, dans l'exemple précédent aurait privé les ratzin de leur avantage.

Groupe contre groupe

Que ce soit lors d'attaques à distance ou d'attaques au sein d'une mêlée, si un groupe d'extras (de horde ou non) prend pour cible un groupe d'extras de horde, utilisez un jet de groupe comme ci-dessus, et appliquez-y le concept d'enchaînement. En outre, chaque Relance permet un enchaînement supplémentaire.

EXEMPLE

Un groupe de sept archers (des extras) avec d6 en Tir prend pour cible un groupe de cinq ratzin (extra de horde – Secoué 5, Hors de combat 9).

Ils font un jet de groupe (d6 en Tir et dé Joker) avec un bonus de +4 (bonus maximum pour un jet de groupe). Le résultat final est un superbe 17 sur une difficulté de 4! C'est une attaque réussie avec 3 Relances. La première Relance tue un premier ratzin, tout autant que l'enchaînement. Il reste deux Relances, ce qui permet de mettre deux autres ratzin hors de combat.

Nul doute que le survivant ne va pas s'attarder dans les parages...







Les bestioles avec une haute résistance

J'entends souvent parler du fait que Savage Worlds n'est pas un jeu si rapide que ça, et que les combats peuvent aisément durer très longtemps, en particulier s'ils opposent les personnages à des créatures avec une très grande Résistance. Par exemple, dans le scénario Le marais rouge, des personnages novices sont opposés à un dragon, ayant 20 en Résistance! J'ai fait jouer ce scénario deux ou trois fois, et les joueurs, souvent issus de D&D, ont bien souvent du mal à sortir de la routine classique : « je frappe », ce qui leur rend rapidement la vie difficile contre un tel adversaire. Et même avec le guide de la survie en combat, les idées ne viennent pas toujours d'elles-mêmes. Alors que faire?

Première chose, qu'on ne retrouve pas dans d'autres jeu ou peut-être trop peu, c'est qu'il faut savoir FUIR! Eh oui, rien n'incite le MJ à opposer aux personnages des créatures de leur niveau. Il n'y a pas de jauge pour mesurer la puissance des adversaires et pour les équilibrer

par rapport au rang moyen des personnages. Comme dans la vraie vie en somme. Les joueurs doivent pouvoir comprendre après quelques rounds de combat qu'ils ne devront leur vie sauve qu'à un sprint à travers la forêt ou les rue surpeuplées de New York. Et puis, c'est toujours l'occasion d'utiliser les excellentes règles de poursuite de Savage Worlds.

Mais revenons à l'histoire du dragon dans le marais rouge. C'est assurément une grosse bestiole avec sa Résistance de 20 et ses dégâts de d12+d8+9, mais sa taille énorme le rend à la fois facile à toucher (+4 pour tous ses adversaires), tout en lui rendant la vie difficile (-4 pour toucher les adversaires de taille humaine)



Dragon

Les dragons sont des monstres cracheurs de feu répandant damnation et désespoir dans les villages qu'ils dévastent. De telles créatures ne sont pas à prendre à la légère, capables qu'elles sont de mettre à mal un groupe d'aventuriers même très expérimentés. Ils disposent d'une fine intelligence dont ils font le meilleur usage contre leurs ennemis.

Allure — 8

Terreur (-2) — voir un puissant dragon oblige à faire un test de Terreur à -2.

Vol — les dragons ont une Allure de Vol de 24 et Accélération de 6.

Traits	S			
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	- d8	d10	d12+9	d12

Compétences — Combat d10, Intimidation d12, Perception d12

Pro, Expert (Combat) — +2 en combat

Défense	
Parade	Résistance
7	20
19	(+4 Armure, +8 Taille)

Armure +4 — peau d'écailles.

Énorme — ses adversaires ajoutent +4 à leurs jets de Combat ou de Tir en raison de sa taille immense.

Résistant — ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué deux fois.

Taille +8 — créature immense, le dragon pèse près de 15 tonnes et mesure un peu plus de 12 m de long des naseaux à la queue.

Attaque

Frénésie Suprême — Peut faire une attaque supplémentaire.

Tête froide — tire deux cartes d'Initiative et agit sur la meilleure des deux.

Morsure / griffes	Combat	Dégâts	
1400	d10/d10	d12+d8+9	

Coup de queue	Combat	Dégâts	
DE ANDE	d10	d12+7	

Notes: le dragon balaye d'un coup de queue tous les adversaires placés derrière lui dans sur une zone de 3 cases de long et 6 de large. C'est une attaque normale dont les dégâts sont de Force –2.

Souffle ardent	Combat	Dégâts
Gabarit de cône		2d10

Notes: toute cible à l'intérieur du cône fait un jet d'Agilité avec un malus de –2 pour éviter l'attaque. Ceux qui échouent subissent 2d10 de dégâts et peuvent éventuellement s'enflammer. Un dragon n'attaque pas avec ses griffes ou sa morsure dans le round où il crache le feu.

Faisons maintenant un peu de maths : imaginons un personnage ayant une compétence de tir à d10 et un arc (dégâts 2d6). Grâce au bonus de +4 pour toucher le dragon, il peut tranquillement viser la tête (avec un malus de -4), ce qui lui donne 75 % de faire 2d6+4 de dégâts. Certes c'est encore un peu juste pour atteindre une Résistance de 20, mais si on rajoute à ça qu'il a près d'une chance sur trois d'obtenir une relance et de faire des dégâts de 3d6+4, on a déjà du mieux. Au final ça ne fait guère que 14.5 points de moyenne, toujours insuffisant, mais avec 40 % de chances de faire un as sur les dégâts et d'atteindre 20.5 de moyenne. Bon ok, ce n'est pas la panacée, mais un archer solitaire peut quand même espérer toucher la bestiole et la secouer de manière régulière.

Les choses sont encore plus simples avec un mage qui dispose du pouvoir d'éclair. Il peut envoyer un éclair faisant 3d6 de dégâts en visant la tête, pour un total de 4d6+4 en cas de relance (50 % de chance de faire une relance sur les dégâts). Même chose pour le demi-orque avec son épée à deux mains, qui va aisément faire 2d10+4+d6 de dégâts en cas de relance. Ça reste jouable, mais pas suffisamment. Le pire c'est que le dragon est Résistant, ce qui fait que pour le blesser effectivement, il faut passer une résistance de 24!

Voici quelques idées supplémentaires :



- Convaincre votre MJ qu'il est possible de viser dans l'œil (à -6), en cumulant les effets d'un tir à la tête tout en ignorant l'armure, pour un bonus net de +8 aux dégâts.
- Utiliser une arme de siège,
- l'immobiliser par un filet,
- utiliser le pouvoir Réduction de Trait sur sa Vigueur, ce qui réduira sa Résistance...





Mouais, tout ceci semble encore assez juste... Car en fait la clef du succès contre des créatures ayant une haute résistance n'est pas d'espérer faire des relances et des as d'un round sur l'autre en priant le dieu des dés. Les idées ci-dessus sont toutes utilisables, mais bien plus efficaces si elles sont mises en place à plusieurs. Et c'est là que *Savage Worlds* prend son ampleur : en combattant en groupe on est beaucoup plus efficace. En utilisant les coups ciblés pour ignorer l'armure, les ruses, les épreuves de volonté, le travail sera grandement facilité, et peutêtre même le dragon sera Secoué sans prendre le moindre coup.

Les bonus d'attaque à plusieurs peuvent se convertir en bonus aux dégâts grâce aux coups ciblés, et l'attaque totale ajoute encore un bonus de +2 aux jets de combats et de dégâts.

Revenons à l'exemple de notre dragon, et opposons-lui 5 guerriers ayant simplement d6 en Combat. Ils ont dont un bonus de +4 pour toucher à cause de la taille du dragon, et +4 également pour l'attaque à plusieurs. Si l'un d'eux a l'Atout Acrobate, il a de bonnes chances de réussir une ruse d'agilité contre le reptile, lui in-

fligeant un -2 en Parade. Suite à ça, les 4 autres guerriers peuvent faire une attaque ciblée vers le poitrail de la créature non protégé par son armure (attaque ciblée à -6, ignore l'armure et +4 aux dégâts)

Donc nos quatre guerriers ont +4 sur leur jet de Combat, contre une Parade de 4. Si ce sont des jokers, ils ont 75 % d'obtenir une relance et donc 1d6 de dégâts supplémentaire, sans compter qu'ils ajoutent déjà +6 à leurs dégâts et ignorent l'armure de la créature.

Donc, en gros, trois des guerriers lanceront leurs jets de dégâts (For + dé d'arme + 1d6 de relance — 3d6 avec d6 de Force et une épée courte), et ils n'auront qu'à faire 10 (20 – 4 (armure) – 6 (bonus dégâts))! Les chances sont quand même plutôt bonnes d'obtenir 1 ou 2 blessures au final, et pourtant, on ne parle que de combattants très moyens avec des épées courtes.

Alors bien sur il s'agit d'un exemple simpliste, mais l'idée est là : les créatures avec une haute Résistance ne sont pas imbattables, elles le sont quand on les attaque de manière désordonnée en comptant sur la chance.







SOYEZ RUSÉS, ÇA CHANGE TOUT!

De retour avec un petit article sur Savage Worlds, basé sur l'excellent *Whispers from the Pit #7*, par Paul Wiggy. Il ne s'agit pas de règles officielles à proprement parler, mais dans ce cas des éclaircissements et des conseils pour gérer au mieux les Ruses, cette petite option de combat qui, ajoutée aux Tests de Volonté, transforme le plus statique des combats en une scène d'anthologie.

J'évoquerai dans cet article le fonctionnement des Ruses de manière générales, et vous trouverez surtout une liste non exhaustive d'exemples. J'ai pu remarquer que de nombreux joueurs n'utilisent jamais cette action en combat, car ils n'y pensent pas ou qu'ils ne savent simplement pas comment faire ou ce que ça peut apporter, trop engoncé dans D&D ou d'autres systèmes moins ouverts.

Les Ruses dans Savage Worlds sont une des plus grandes forces du système. Grâce à une mécanique extrêmement simple, un héros peut réaliser des cascades et autres ruses pour déstabiliser son adversaire. D'autres systèmes de jeu proposent quelque chose d'équivalent aux Ruses de Savage Worlds, certes, mais il est rare que soit englobé une telle variété de manœuvres.

Mais rentrons dans le vif du sujet...



Une seule Action

De manière générale, une Ruse nécessite une Action et une seule. Ce qui est important, c'est la description de la manœuvre, et non ses aspects techniques. Par exemple, s'emparer d'un pichet de bière pour en balancer le contenu sur un adversaire ne nécessite qu'une seule Action. On considère que le fait d'attraper le pichet fait partie de la Ruse.

Cependant, le bon sens reste le meilleur conseiller. L'action précédente n'est pas possible dans s'il n'y a pas de pichet de bière à proximité. Par contre, il est tout à fait possible de se déplacer de son Allure (action libre), de lâcher ce qu'on a dans les mains (action libre)



pour réaliser l'action voulue. Il est également possible d'adapter la description de la Ruse en fonction de la situation (« Je me sers de la lame de mon épée pour agripper le pichet et le balancer sur mon adversaire »).

Modification du résultat

De la même manière, le résultat d'une Ruse peut nécessiter un ajustement par rapport aux règles. Si une Ruse a pour but de faire tomber un adversaire, peu importe les règles. Si cette dernière est réussie, il semble évident que la cible doit se retrouver au sol. Encore une fois, faites appel au bon sens.

La plupart du temps, la mécanique de base et une description du MJ suffiront à faire le bonheur de tous. Dans le cas du pichet de bière cidessus, la cible pourrait utiliser un bras pour s'essuyer le visage, baissant ainsi involontairement sa garde (d'où le -2 en Parade). S'il était en plus Secoué, il tituberait sûrement quelque peu, secouant la tête pour éclaircir sa vision.



Pas de dégâts

C'est une règle absolue : les ruses ne font aucun dégât. Pour faire des dégâts, il faut faire une attaque. Par exemple, tenter d'entailler le front d'un adversaire pour que le sang lui coule sur les yeux est une Ruse. Il n'y a pas d'intention de faire des dégâts, seulement de distraire l'adversaire. Dans ce cas, la règle de Ruse s'applique normalement, et il est inutile de toucher spécifiquement la tête. Un héros qui souhaiterait faire des dégâts en utilisant la même description devrait faire un Coup Visé à la tête. En cas de résultat Secoué ou s'il infligeait des blessures, l'adversaire serait vraisemblablement aveuglé de la même manière, mais en aucun cas il ne subirait de malus supplémentaire comme s'il avait subi en plus l'effet de la Ruse. L'état Secoué résultant suffit à représenter cet état de fait.

Ruse ou Test ?

Parfois, une Ruse est mieux gérée par un Test de Volonté. Par exemple, se moquer de votre cible ou la rabaisser n'est pas une Ruse basée sur l'Intellect : c'est un Test de Volonté de Sarcasme. De la même manière, s'approcher brusquement de votre adversaire en hurlant de toutes les tripes de votre corps pour faire reculer ce dernier se résoudrait par un Test de Volonté d'Intimidation.

Vous devez éviter de permettre aux Ruses de remplacer les Tests de Volonté. Cela diminue l'intérêt des compétences Sarcasme et intimidation, dont les effets sont au final différents de ceux d'une Ruse.

Il peut arriver qu'un joueur ne distingue pas lorsqu'il décrit ce qu'il souhaite réaliser que son action est un test de Volonté et non une Ruse. Dans ce cas, le mieux est de lui permettre de changer ou d'adapter sa description pour arriver à ses fins. L'important reste le bon sens et la logique et la consistance des décisions.

D'autres manœuvres peuvent également être prises à tort pour des Ruses. Désarmer un adversaire par exemple n'est pas une Ruse, puisqu'il existe des règles spécifiques pour gérer cette action. De manière générale, si une règle existe pour une Action, il ne s'agit pas d'une Ruse.





Un peu plus de complexité

À la suite d'une Ruse, trois résultats sont possibles : rien, une pénalité de -2 à la Parade ou cette même pénalité avec en plus un état Secoué. Par contre il est tout à fait envisageable qu'une Ruse déclenche d'autres événements par la suite. Par exemple, un héros enduit un adversaire de miel lors d'une Ruse d'Agilité. Peu de temps après, survient un essaim d'abeilles en colère duquel le héros tenait de se cacher. Il est fortement probable que les insectes prennent pour cible l'adversaire, permettant au héros de s'enfuir!

Encore une fois, il est impossible de prévoir toutes les situations, alors un seul conseil : soyez toujours prêts, les joueurs trouveront toujours des manières de surprendre leur MJ!

Pas de pénalités !

Pour la grande majorité des Ruses, on n'applique aucune pénalité au jet (si ce n'est les pénalités habituelles dues aux Blessures ou à la Fatigue). C'est à ça que sert la description : à bien représenter l'action, et à éviter l'horrible phrase : Je fais une Ruse d'Agilité.

Prenons un exemple : un personnage est acculé dans un coin d'une ruelle par un pirate patibulaire. Le joueur déclare que son personnage se retourne, prend appui sur le mur et d'un mouvement improbable lui enfonce son bonnet sur la tête. Une petite manœuvre sympathique, mais de façon évidente difficile. Quelle pénalité doit imposer le MJ pour une telle action? La réponse est AUCUNE. Ce que le joueur a décrit n'est autre chose qu'une Ruse d'Agilité. Bien sûr ça a l'air difficile mais au final, les résultats ne seront rien de plus que les résultats d'une Ruse. En imposant des malus au jet, le seul effet sera de dissuader les joueurs de tenter ce genre d'action flamboyantes, ce qui serait bien dommage!

Cependant, il est peut-être nécessaire de tempérer un peu la flamboyance des descriptions en fonction du contexte et de l'univers. Dans un jeu de cape et d'épée, il est évident que l'action décrite dans l'exemple colle particulièrement à l'univers. Dans un sombre univers post-apocalyptique, elle s'avérerait un peu trop flashy. Le personnage aurait plutôt tendance à balancer un grand coup de genou dans les parties pour coller au style de l'univers (même si au final, le résultat sera le même).

Enfin, une dernière chose : en tant que MJ, évitez un « Non » sec à une description de Ruse. Encouragez vos joueurs à être inventifs, créatifs, et à coller à l'univers. Une réponse du style « Ça ne convient pas, mais que penserais-tu de... » sera toujours beaucoup plus productive. Les MJs ne sont pas uniquement des conteurs, ce sont eux qui nourrissent la créativité des joueurs.

Les règles

Pour nos lecteurs qui découvrent Savage Worlds et qui se posent la question et qui se demande comment ça marche, voici en gros les règles pour les Ruses, juste histoire de montrer à quel point l'application en est simple :

Pour réussir une ruse, le personnage doit tout d'abord décrire de façon précise ce qu'il souhaite accomplir. Ensuite il doit réussir un jet opposé de Force d'Agilité ou d'Intellect contre son adversaire. C'est le MJ qui détermine quel Attribut est le plus approprié à la ruse décrite par le



personnage.

Si le personnage réussit, l'adversaire est distrait et subit un malus de -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action. En cas de Degré, il est en outre Secoué!

Les pénalités dues aux ruses ne sont pas cumulables.

Règles de Savage Worlds



Quelques simples Ruses

À moins que ne soit spécifié le contraire, les exemples qui suivent sont des Ruses d'Agilité. Par essence, tous ces exemples ne sont au final que la variation d'un même concept : surprendre son adversaire et le déstabiliser.

- Appel du pied : le personnage frappe violemment le sol du pied pour distraire son adversaire.
- Attrape!: cette Ruse consiste généralement à lancer une de ses armes pour forcer l'adversaire à l'attraper en pur réflexe. C'est toujours mieux si vous disposez de deux armes, bien entendu. Dans certains univers, une pièce d'or ou une statuette sortie d'une tombe poussiéreuse auront le même effet. Et il est également possible de ne faire que semblant de lancer un objet.

- Au feu!: feindre de vouloir mettre le feu aux cheveux ou aux vêtements d'un adversaire aura tendance à l'inciter à au moins vérifier que ce n'est pas le cas. Si le but est effectivement de mettre le feu alors il s'agit d'une attaque. Cette Ruse nécessite une flamme quelconque. Elle peut aussi consister à poser brièvement une main sur une surface brûlante.
- **Bond** en avant : un bond soudain vers l'avant, prélude à une attaque ou simplement destiné à surprendre l'adversaire.
- Bousculade: bousculer un adversaire en passant à côté de lui est un bon moyen d'aider un allié, d'autant plus si ce l'adversaire a déjà agi ce round et pas l'allié, car il sera certain de pouvoir tirer bénéfice du malus de -2 à la Parade.
- Chiquenaude : un rapide et soudain mouvement de la lame destiné à surprendre un adversaire.
- Chutes d'objets: couper une corde pour faire tomber un chandelier pour faire reculer des adversaires est une Ruse. Décrocher une tapisserie ou un rideau et le lancer sur ses adversaires peut également être une Ruse, mais peut aussi s'apparenter à une Empoignade.
- Claque : dévier la lame d'un adversaire, ou lui claquer la main pour qu'il la retire, pour créer une ouverture dans ses défenses.
- Coup de boule : c'est une Ruse destinée à distraire son adversaire. Il peut s'agir d'une véritable attaque si le coup est destiné à faire mal.
- Croche-patte : crocheter la jambe d'un adversaire ou simplement lui marcher sur le pied pour le déséquilibrer légèrement.
- Dans ta face!: lancer du sable, de la bière, ou une autre substance (bataille de nourriture à la cantine?) à la figure d'un adversaire peut l'aveugler temporairement. Notez que lancer des substances



dangereuses comme de l'acide est considéré comme une attaque, pas une ruse.

- Dérobade (Intellect) : le personnage se dérobe ou feint la peur, espérant provoquer le doute dans l'esprit de son adversaire.
- **Déséquilibre** : utile en tant qu'interruption. Avant que son adversaire ne porte une attaque, le personnage simule un déséquilibre ou se décale légèrement.
- **Dis bonjour à la table** : précipiter la tête d'un adversaire contre la table pour le sonner momentanément est une Ruse. Comme d'habitude, aucun dégâts n'en résultera.
- Donne-moi ce tapis! (Force): tirer un tapis de sous les pieds d'un adversaire. Au choix du MJ, cette Ruse peut fonctionner contre plusieurs adversaires, mais une pénalité de -1 par adversaire supplémentaire semblerait adaptée, ne serait-ce que pour éviter les abus.
- Entrave : en bloquant la lame d'un adversaire, un personnage réduit les capacités de défense de ce dernier.
- Faut qu'ça glisse : répandre sur le sol une substance glissante sous les pieds de son adversaire peut lui faire perdre son équilibre voire le faire tomber. Notez qu'une mare d'huile ou un sac de billes ont des effets à plus long terme, comme rendre un terrain difficile dans un Gabarit Moyen, ce qui sort du cadre d'une Ruse. S'il s'agit d'une action simple et ponctuelle par contre, utilisez les règles de Ruse, en considérant que la substance a été dispersée par la suite.
- Furie: vous avez déjà eu un ami qui s'est précipité sur vous en hurlant, vous martelant la tête et la poitrine de petits coups de poings pour vous faire réagir? Eh bien, c'est une excellente Ruse d'Agilité!
- Hey! C'est qui? (Intellect): le personnage pointe du doigt derrière son ad-

- versaire en sortant une phrase toute faire. La plus vieille ruse du monde mais bon, ça marche encore parfois.
- Jolies fringues : consiste à se servir des vêtements de l'adversaire, comme lui enfoncer son chapeau sur les yeux ou lui renverser son manteau par-dessus la tête.
- Mes yeux! : couper le front d'un adversaire pour que le sang coule dans ses yeux. Ce type de Ruse englobe les entailles aux oreilles, les mèches de cheveux coupées, etc.
- Mobilier: envoyer un tabouret dans les jambes de son ennemi, ou lui renverser une table dessus. Cette Ruse fonctionne aussi avec de petits objets comme des assiettes, chopes, chandelles ou livres. En fonction de l'interprétation du MJ, il peut s'agit d'une Ruse en Force.
- Pas la tête!: agripper son adversaire par les narines ou les oreilles, faire une fourchette en direction des yeux, lui tirer la barbe, etc.
- Saut: en s'appuyant sur un obstacle comme un baril, un chariot ou même un mur, le personnage passe dans le dos de son adversaire.
- Sexy! (Intellect): une jeune femme peut distraire un adversaire en dévoilant fugacement une partie de son décolleté ou de ses jambes.
- Tes lacets!: un grand classique qui consiste à faire croire à son adversaire que ses lacets sont défaits ou qu'il perd son pantalon.
- Tu perds ton froc!: trancher les attaches ou la ceinture du pantalon de la cible pour qu'elle le rattrape par réflexe de pudeur. La même Ruse s'applique pour des boutons de manchette ou une écharpe.
- **Z**: « d'un Z qui veut dire Zangdar... » – Un grand classique qui



AIDES DE JEU

consiste à découper de la pointe de la lame, dans les vêtements ou à même la chair de l'adversaire, une initiale ou un signe distinctif. Aucune blessure n'en résulte, mais une cicatrice et un Ennemi à vie sont tout à fait envisageables.





LES COMPÉTENCES

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

Une chose à bien comprendre, et qui n'est pas forcément bien soulignée dans les règles de base de Savage Worlds, c'est que si un personnage choisit une compétence, celle-ci doit servir régulièrement en jeu, c'est-à-dire au moins une fois par session de jeu, ou au pire, toutes les deux sessions.

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

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



Les compétences et l'univers de jeu

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

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

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

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

Les points de départ

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

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

Un joueur choisira généralement entre 5 et 10 compétences, il faut donc qu'il y ait assez de compétences intéressantes (ou réduire le nombre

de points alloués) pour que les choix des joueurs aient un sens.

Les compétences spécialisées

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

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

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

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

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

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

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





Chances de succès et de Relance

Chances d'obtenir un succès ou une Relance				
Trait		Relance (Joker)		
d4-2	32 %	13 %	19 %	5 %
d4	63 %	19 %	25 %	6 %
d6	75 %	26 %	50 %	14 %

Trait	Succès (Joker)	Relance (Joker)	Succès (Extra)	Relance (Extra)
d8	81 %	25 %	63 %	13 %
d10	85 %	40 %	70 %	30 %
d12	88 %	50 %	75 %	42 %
d12+1	97 %	75 %	83 %	50 %
d12+2	99 %	83 %	92 %	58 %
d12+3	99 %	89 %	100 %	67 %

Échelle indicative de difficulté

Pour finir une petite échelle indicative de difficulté

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

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





L'ÉTAT SECOUÉ

Secouez-moi le pulp

Régulièrement sur les forums, des intervenants viennent poser des questions concernant l'état **Secoué**. J'espère vous apporter dans cet article quelques éclaircissements et suggestions.

Sommaire:

- Définition et effets
- <u>Être Secoué sans dégâts</u>
- Subir des dégâts
- Encaisser des dégâts
- Se reprendre
- FAQ

Image : Soldats allemands Secoués par des troupes françaises (25 juin 1940 en France)

Définition et effets

Ce que disent les règles (Deluxe vf page 155):

Les personnages Secoués sont choqués, distraits ou momentanément ébranlés. Ils ne sont pas sonnés ni incapables de réagir, mais suffisamment affectés pour avoir besoin de reprendre leurs esprits. [...] Ils ne peuvent faire que des actions gratuites.

Le personnage est juste ébranlé, dans sa chair ou moralement, et hésite avant de se relancer dans la mêlée. S'il est restreint dans ses actions, il n'en est pas pour autant réduit à passer son tour.



Actions gratuites: certaines actions mineures sont dites gratuites et n'imposent pas le malus d'Actions multiples. Déclamer une phrase ou deux, déplacer un personnage d'un nombre de cases inférieur ou égal à son mouvement, se jeter à terre, résister lors d'un jet opposé, ou encore lâcher un objet sont des exemples d'actions gratuites.

Le personnage peut donc se déplacer, se mettre à couvert, se jeter à terre voire se relever. Il peut continuer à observer, prévenir ses camarades. Le meneur ne doit pas hésiter à rappeler tout cela aux joueurs ni à donner l'exemple avec les personnages qu'il met en scène.

Être Secoué sans dégâts

Il existe bien des façons d'obtenir un état Secoué hors dégâts, entre autre une épreuve de Volonté (Intimidation ou Ruse) réussie avec Relance. En ce cas appliquez simplement l'état.

Souvenez-vous simplement que si l'origine du Secoué ne peut pas occasionner des Blessures, ce ne sont pas des dégâts et il n'y a pas cumul. Un personnage déjà Secoué reste Secoué sans subir une Blessure additionnelle.



Subir des dégâts

Mécanique

Des questions récurrentes portent sur la mécanique des dégâts. Je vous propose deux formules simples à mémoriser.

si Succès alors Secoué et +Relance(s) Blessure(s)

Si le test de dégâts obtient au moins un Succès (jet supérieur ou égal à la Résistance adverse) alors la cible est Secouée et chaque Relance – s'il y en a – inflige 1 Blessure.

(simple) Secoué + (déjà) Secoué = Blessé

Si le test de dégâts obtient un Succès sans Relance, la cible devient Secouée. Si elle l'est déjà alors elle reçoit 1 Blessure tout en conservant son état Secoué.

Cette règle du double Secoué incite à se mettre autant que possible à l'abri le temps de se reprendre. Cela est parfaitement raccord avec la signification narrative de l'état Secoué.

Rappel: les **Extras** sont hors combat dès qu'ils sont Blessés.

Note : plus rarement, les dégâts occasionnent de la Fatigue en lieu et place de Blessure. Cela concerne aussi la Blessure due à un double Secoué

Mise en scène

Blessures

Avec un Échec aux dégâts, il n'est pas utile de s'attarder sur la description. Cependant les joueurs sont parfois frustrés, ayant l'impression d'une touche qui ne fait rien. Si la Résistance est presque atteinte, vous pouvez décrire des **blessures bénignes** ou assimilés de temps à autre pour rappeler que ce n'est pas rien mais simplement insuffisant :

- Des égratignures ;
- Des bleus superficiels ;
- Une manche déchirée de haut en bas par la pointe de la lame ;
- Un morceau d'armure cabossé.



Avec un Succès, le personnage est Secoué mais n'est pas entravé durablement par son état. Vous pouvez décrire des **blessures légères** ne nécessitant que des soins purement narratifs :

- Un œil poché à couvrir d'une poche de glace;
- Un nez éclaté à éponger ;
- Une estafilade douloureuse à nettoyer voire avec quelques sutures mineures ;
- De larges hématomes à enduire de baume ;
- Une entaille saignant abondamment sur l'œil;
- Une balle dans du gras ;
- Un coup du pommeau de l'épée qui fait voir 36 chandelles.

Avec des Relances, le personnage est Blessé et commence à ne plus pouvoir agir aussi facilement. Vous pouvez décrire des **blessures sérieuses** nécessitant des soins tels qu'indiqués dans les règles :

- Une blessure ouverte;
- Des côtes cassées :
- Un membre luxé;
- Une flèche plantée dans du muscle ;
- Une armure enfoncée comprimant salement le torse.

En état critique, le personnage souffre d'une **blessure grave** tirée sur la *Table des Blessures* (cf. Deluxe page 116) dont la nature devrait suffire à vous inspirer.

Note: cette classification des blessures se retrouve en médecine moderne. Une rapide recherche pourra vous fournir davantage d'inspiration que ce modeste article si vous avez le cœur bien accroché.



Extras

Les Extras sont hors combat dès leur première Blessure. Il n'est généralement pas utile de tenir les comptes. Si à l'issue de l'affrontement vous avez besoin de statuer sur l'état des Extras alliés – qui reste? – ou adverses – un survivant à interroger? – vous pouvez effectuer un test de Vigueur (cf. Deluxe page 132 § Suites). Le spectre va d'indemne (des blessures légères voire bénignes) à mort en passant par des blessures plus graves permettant à l'histoire de rebondir : faut-il rapatrier les éclopés? En distrayant quels effectifs encore valides?

Mais vous pouvez aussi interpréter pour créer des rebondissements dans l'histoire en considérant par exemple qu'un Extra mis hors combat sur un cumul de Secoué peut être simplement démoralisé, qu'il se rend s'il n'a pas d'issue ou qu'il s'enfuit s'il en a l'opportunité. Là encore inutile de tenir les comptes : contentez-vous d'une coche mentale sur les possibilités ainsi offertes.

Un fuyard sera-t-il suffisamment loyal pour porter l'alerte auprès de sa faction? N'est-ce pas l'occasion d'improviser une scène de course-poursuite? Ou de permettre au pisteur du groupe de briller en remontant la piste jusqu'au repère jusqu'alors inconnu?

Un dernier conseil: soyez équitable si vous prenez ce genre de liberté narrative. Que les alliées des personnages en profitent également. Ainsi le petit page apprécié du groupe ressort des buissons à la fin du combat avec un beau cocard sans effectuer son jet de Vigueur. Ou le soldat qui avait rapidement décroché revient un peu plus tard avec des renforts. Si vous n'avez pas de contrepartie avec une ficelle trop grosse, offrez un jeton pour que les joueurs acceptent la péripétie.

Encaisser des dégâts

Les Jokers, personnages de premier plan, peuvent lorsqu'ils subissent des Blessures tenter de les minimiser.



Mécanique

Le Joker dépense un jet de Vigueur aussitôt les dégâts déterminés et avant leur prise en compte. Les malus des nouvelles Blessures ne s'appliquent donc pas à ce jet. Chaque Succès et Relance annule une Blessure à venir. Si toutes les Blessures sont neutralisées alors l'état Secoué est annulé, même s'il était antérieur.

Notons également que l'on ne peut pas cumuler plusieurs jets d'Encaissement mais que l'on peut les relancer – au prix d'un nouveau jeton – pour en conserver le meilleur.

Mise en scène

N'hésitez pas à mettre en scène les jets d'Encaissement qui sont limités par les jetons. Au cinéma, c'est le moment où la caméra zoome sur le personnage. Cela faisant autant appel à la résistance du personnage (sa Vigueur) qu'à la chance (le jet de dés), vous pouvez jouer sur les deux tableaux en guise de description. Voici quelques idées sur lesquelles broder allègrement:

- Classiquement le personnage crispe les abdominaux pour opposer un mur de muscle au coup reçu.
- Une balle en pleine poitrine s'écrase sur la fiasque métallique de whisky planquée dans la poche intérieure. S'il était Secoué, le personnage ulcéré reprend ses esprits devant cet affront.
- Une flèche ricoche sur une côte sans pénétrer, ne laissant qu'une estafilade sans conséquence réelle. S'il était Secoué, la douleur fugace le galvanise.
- Le personnage amortit le coup en cédant du terrain, transformant une partie de l'impact en recul ou en chute, explosant au passage du mobilier. Cela peut être la très cinématique table en verre dont le héros s'extrait dégoulinant de mille coupures bénignes et pas content, le toit d'une voiture, un auvent, etc.

Selon l'inspiration du moment, vous pourrez également saisir l'opportunité de faire rebondir la narration. Le personnage recule en bousculant une bibliothèque. Le voilà indemne mais le meuble renversé peut servir de couvert au personnage ou son protagoniste, les livres jonchant le sol peuvent modifier la nature du terrain. Et d'ailleurs, où se trouve la torche lâchée précédemment pour dégainer? Ce serait ballot que tout cela s'enflamme...

Se reprendre

Mécanique

Il existe plusieurs façons de se débarrasser d'un état Secoué.

- 1) Un personnage Secoué commence son tour de jeu en testant son Âme.
 - Échec : le personnage reste Secoué
 - Succès : le personnage n'est plus Secoué et peut agir normalement immédiatement

Il s'agit de la version officiellement amendée de la Deluxe, déjà reportée dans la version originale électronique et bientôt dans la version française électronique. En théorie, les futures ré-impressions devraient également prendre en compte cet amendement.

De l'avis même de l'auteur, vous pouvez décider de rester sur la version initiale comme règles d'univers ou de campagne. Pensez simplement à bien clarifier ce point avec vos joueurs. Voici l'ancienne version :

- Échec : le personnage reste Secoué
- Succès : le personnage n'est plus Secoué mais pour ce tour encore ne peut faire que des actions gratuites
- Relance(s): le personnage n'est plus Secoué et peut agir normalement immédiatement
- 2) Un personnage Secoué peut dépenser n'importe quand un jeton pour annuler cet état.
- 3) Comme vu précédemment, un bon jet d'Encaissement peut annuler un Secoué antérieur.



Mise en scène

Le personnage surmonte sa douleur, son stress, sa désorientation. S'il y a eu une description lors du gain de l'état Secoué (ou Blessé), essayez de rester raccord. Vous pouvez également déléguer au joueur la façon dont son personnage se reprend. Voici quelques idées :

- le personnage retire la main plaquée sur sa blessure, la regarde en crispant les mâchoires avant de s'élancer sur son adversaire, sublimant la douleur par la colère;
- le personnage voyant ses compagnons en mauvaises postures fait appel à sa loyauté pour se relancer dans la mêlée;
- le personnage essuie d'un revers de manche le sang qui lui obscurcissait la vue:
- le personnage réalise que les mots qui l'ont soufflé sont peu de chose face aux quelques pouces d'acier qu'il va planter dans la gorge de son tourmenteur;
- le personnage désespère mais arrive à convertir ce désespoir en énergie : tant qu'à crever, autant en emporter le maximum;
- le personnage a une boule au ventre mais cela importe peu quand il s'agit de faire ses preuves aux yeux de l'être aimé;
- la douleur s'estompe sous l'adrénaline ;
- de nouvelles douleurs permettent de relativiser et de ne plus focaliser sur ce premier sang;
- un instant suffoqué par l'offense, l'inspiration revient ;
- le personnage réalise que les renforts adverses ne sont qu'une ruse.

FAQ

Si je fais une seule Relance aux dégâts sur une cible déjà Secouée, ma Relance est elle gâchée ?

Mécaniquement oui. Si la cible est déjà Secouée, un simple Secoué infligera une Blessure par cumul tout comme s'il y avait une Relance. C'est un accélérateur (*Fast*). Si la cible est déjà Secouée, on ne va pas y passer des plombes. Tout comme plus de Relances que nécessaire pour mettre hors combat sont inutiles hors Encaissement.

Narrativement, non. Ce sont d'abord des descriptions différentes. Et le récit étant pour une bonne part contextuel va pouvoir rebondir dessus. Un Extra qui se fait éliminer est dans les deux cas hors combat.

Si c'est suite à une Blessure, il est au minimum blessé voir mort. Si cela a une quelconque importance par la suite (un allié accompagnant les PJs, un adversaire à interroger), à la fin du combat on peut déterminer son état par un jet de Vigueur. (cf. Deluxe page 132 § *Suites*)

Si c'est suite à un cumul de Secoué, le meneur a plusieurs options : le personnage est démoralisé et se rend, se cache ou se sauve. Ou bien les coups reçus se cumulent et on en revient au cas précédent où les dés décideront de son sort. Cela permet de sauver le petit page du PJ chevalier ressortant des buissons avec un joli coquard. Cela permet d'avoir un antagoniste qui a pris la fuite en début de combat et va pouvoir donner l'alarme.

La façon d'obtenir un état Secoué importe il ?

Oui car un état Secoué obtenu hors dégâts ne se cumule pas avec un Secoué déjà présent.

Bob le Barbare assène un coup de hache à son adversaire (qui devient Secoué) puis lui beugle dessus pour l'intimider (Secoué grâce à une Relance mais sans effet cumulatif, l'intimidation ne blessant pas).

Bob le Barbare beugle sur son adversaire (qui est Secoué grâce à une Relance) puis lui assène un coup de hache (Secoué + Secoué donne 1 blessure).





GESTION DU MORAL

Jokers

D'une manière générale, les héros (Personnages Joueurs mais également les autres Jokers) ne sont pas affectés par des règles spécifiques de moral en dehors des combats de masse.

Combat de masse

Dans le chapitre combat de masse (page 162), le test de moral est utilisé :

Moral: à chaque round de bataille ou une armée perd un marqueur, son commandant doit faire un jet de moral pour ses troupes. C'est un jet d'Âme, modifié par les circonstances de la table ci-dessous [...].

Etat secoué

Noter également que l'état Secoué représente aussi le moral. Ce n'est pas forcément que le personnage est à moitié sonné ou a eu une égratignure sans conséquence. Cela représente aussi le fait que ce personnage voit ses ardeurs refroidies. Se reprendra-t-il ou prendra-t-il la fuite? Secoué sur Secoué = hors combat, pas nécessairement blessé et encore moins mort, cela peut être en déroute.

Exemple: Un test de terreur (jet d'Âme) (page 150) peut aussi entraîner l'état secoué.

Atouts de commandement

Il y a des Atouts de commandement qui peuvent influer sur les jets d'Âme des alliés secoués (Commandement, Inspiration page 61):

Vos alliés ajoutent +1/+2 à leurs jets d'Âme pour se remettre d'un état Secoué.



Les Extras

Il peut être intéressant de décider d'un seuil de rupture parmi les Extras selon leur motivation. Quand un certain seuil de perte est passé, tester avant leur tour s'ils s'enfuient:

- premier sang parmi eux pour un groupe peu motivé,
- ¼ HS pour un groupe belliqueux,
- ½ HS pour des vétérans,
- Pour tenir jusqu'au dernier, il faut que ce soit des fanatiques.

La présence d'un chef aimé ou craint peut leur permettre de passer plus facilement l'épreuve, le fait d'être acculé aussi. Par contre la perte du chef ou l'ouverture d'une issue peu aussi donner lieu à un test de déroute au doigt levé. Mais là nous ne sommes plus dans la mécanique pure mais dans le récit : quelle motivation pour les belligérants? Jusqu'où sont-ils prêts à aller?

Exemples:

Ainsi une meute de loups attaque rarement à fond. S'ils ont des blessés, ils ont tendance à abandonner pour chercher une proie plus facile. Sinon il faut qu'ils soient désespérés ou contrôlés.

Par contre une louve protégeant sa nichée n'hésitera pas à attaquer à outrance mais laissera l'opportunité aux Personnages Joueurs de décrocher.

Ceci dit, à Savage Worlds ça vole si vite qu'il n'y a pas toujours le temps de la déroute.



SAVAGE WORLDS

Chapitre trois



LA GENÈSE DE SAVAGE WORLDS





Cet article a initialement été écrit alors que le jeu était en cours de développement. Il fut ensuite mis à jour et annoté en 2004, environ un an après la sortie du jeu en mars 2003. Les « mises à jour » que vous voyez sont de cette version de 2004. Un article condensé et corrigé, écrit pour le fanzine Shark Bytes est aussi apparu en 2006.

Les notes débutant par « mise à jour 2009 » sont propres à cette nouvelle édition, qui a été écrite en février 2009.

Cet article est bien sûr intéressé, et plein d'anecdotes personnelles qui n'intéresseront pas une bonne partie des gens. Mais certains l'ont demandé, alors le voilà. Rappelons que Savage Worlds n'est pas l'alpha et l'oméga du jeu de rôle. Soyez assurés que nous en sommes conscients, et qu'il y a des défauts que nous continuons à corriger à ce jour. Mais, pour l'essentiel, il a accompli ce pour quoi il avait été créé – être un jeu crunchy (NdT: avec un système de jeu solide, faisant certes la part belle aux chiffres) (GHT: craquant, Croustillant, explosif,) qui se joue relativement vite, et requiert très peu de travail de la part du Maître de Jeu. De cela je suis fier – et le fait qu'autant de gens l'aient essayé est une leçon d'humilité pour moi.

— Shane Hensley février 2009





1ère partie : Chapeaux Noirs et gageure.

Tout a commencé avec une tripotée de Chapeaux Noirs. Nous jouions l'aventure « Ground Zero » de l'écran Radiation pour **Hell on Earth**©. Un de mes meilleurs amis et camarade auteur, John Hopler, était le Marshal (Maître de Jeu), et il est connu pour ses grandes scènes de combat sanglants. C'était l'éclate. Les Méchants (et les personnages !) mourraient de toute part, et c'était l'une de ces grandes défaites finales dont on parle ensuite pendant des mois.

Ouep, nous avons perdu. On s'est même carrément faits botter le derrière. Le combat dans Deadlands est « velu » et sanglant, et celui-ci ne fit pas exception à la règle. Nous avions un Déterré avec deux tronçonneuses (Ashe Marler), un Templier dévoué (Charles Ryan), un Prophète de l'Apocalypse qui a failli nous expédier en Enfer en petits morceaux (Jason Nichols), et moi-même, un Disciple du Corbeau nommé Tommy Deux-Femmes (ouais c'était mon personnage qui vendait des armes aux sales types). Et malgré tout ça les Chapeaux Noirs, avec leurs mitrailleuses de calibre.50 sur le toit de l'école et leurs fusils d'assaut aux fenêtres se sont révélés être trop fort forts pour nous.

Le Deadlands originel fut construit dans l'optique de simuler une action à la « Josey Wales hors-la-loi ». Quelques balles tirées taillent dans le gras des protagonistes et ça se finit avec quelqu'un dans une caisse en sapin. Mais un gros combat avec 20 Chapeaux Noirs, 5 joueurs, et une paire de PNJ que nous avions convaincus de manger des pruneaux à notre place peut prendre un moment. Si vous savez ce que vous faites, vous pouvez tenir le compte des blessures avec des jetons, faire le décompte des cartes rapidement et ne pas laisser les gens prendre trop leur temps, mais pour un combat de cette taille vous en avez quand même pour environ deux heures. C'est un problème que rencontrent tous les JdR: comment gérer les gros combats – qui sont communs dans notre style de jeu. Le principe du système d20 de Wizards of the Coast est plutôt simple, mais la progression de la courbe de puissance est tellement rapide que vous devez balancer une horde de sales types contre un groupe de niveau moyen, et bon courage pour garder le compte de tous les points de vie des sbires ("j'ai infligé 2 points de dégâts à la figurine de squelette avec la peinture écaillée sur l'épée!"; "j'en ai fait 8 à la pièce d'un centime!"). Rajoutez quelques alliés, et essayez de vous souvenir de toutes leurs capacités spéciales, et ça va être très lent. Pour moi en tout cas – c'est peut-être différent pour vous.





Il existe déjà beaucoup de très bons jeux. j'adore GURPs, Hero ainsi que mon favori de tous les temps, TORG. Je pense que le D20 est très bien pour D&D et j'aime les systèmes exotiques comme Château Falkenstein et Blue Planet. Je peux toujours y trouver des choses intéressantes même s'ils ne sont pas adaptés à mes goûts personnels de jeu.

Mais ce que je voulais vraiment, c'était un système qui apportait quelque chose de nouveau. Tous ces jeux, Deadlands inclus, sont bons dans ce qu'ils sont supposés faire, mais pêchent un peu si vous voulez quelque chose d'un peu plus rapide, et surtout de plus SIMPLE. Le public d'aujour-d'hui semble avoir le même sentiment. Nous sommes gâtés avec des JCCs (note : Jeux de Cartes à Collectionner) et des figurines pré-peintes et Cheapass Games (NdT : un éditeur de jeux de société US qui produit principalement des jeux simples et rapides). Des produits extraordinaires auxquels vous pouvez jouer au bout de quelques minutes à peine. Mais les quelques JdR qui ont essayé de faire la même chose, des systèmes maison pour la plupart, sont vraiment trop simplistes et n'ont pas de réelle profondeur. Je me demandais s'il y avait un moyen d'obtenir les mêmes ressenti et le même niveau d'action que celui de notre grande bataille d'Enfer Sur Terre, mais en moitié moins de temps.



The Great Rail Wars montrent la voie

Aux alentours de 1999, l'équipe de PEG était réunie et y réfléchissait, et en vint à discuter du fait que The Great Rail Wars (GRW) marchait très fort. Petit rappel pour ceux d'entre vous qui ne sont pas dans le business : GRW gagna l'Origins Award du meilleur jeu de figurines en 99, nous avions partout des critiques dithyrambiques, et même nous, nous le trouvions très élégant et pensions que c'était le jeu de figurines le plus amusant auquel nous ayons jamais joué (et nous en avons pratiqués BEAUCOUP). Nous pensions aussi qu'il avait un bon niveau de détail pour un jeu de figurines. Vous pouviez faire un personnage sur mesure avec des Atouts et Handicaps de JdR et jouer un combat avec des centaines de figurines, et même véhicules, en à peine quelques heures. Mais nous n'avions pas à proprement parler de publicité, et obtenir des emplacements pour nos blisters en magasin relevait de la compétition acharnée. Pour ne rien arranger, notre direction avait à l'époque d'autres priorités et n'a pas soutenu les extensions ou de nouvelles figurines. Je ne leur jette pas la pierre – c'était juste une période pendant laquelle je passais mon temps à écrire et éditer tandis que d'autres dirigeaient la société, et leurs plans étaient différents des miens.

Bien sûr il nous vint à l'idée de modifier un peu les règles de GRW et de les utiliser comme système de jeu de rôle. Sauf que nous ne le pouvions pas. Nous ne pouvions pas tourner le dos à nos loyaux fans qui avaient acheté une multitude de livres de changer tout d'un coup leurs règles de Deadlands en utilisant le système de The Great Rail Wars. Je pense que j'avais peut-être poussé moi-même en ce sens une fois, mais le reste de la direction, qui avait raison en cela, a immédiatement dit non. Nous avons donc oublié tout ça et sommes passés à autre chose.





Deuxième partie : Prendre d'assaut les 88 mm

La phase suivante de la route vers Savage Worlds débuta alors que notre gang regardait les Giants, l'équipe favorite de John Hopler, se faire massacrer par ces morveux de Ravens pendant le Superbowl XXXV. j'ai dit à John que je pensais faire jouer une partie se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale, le tout mixé avec un peu d'horreur. J'avais même trouvé un nom : "Weird Wars". Hopler est un fondu de la Seconde Guerre Mondiale, et au milieu d'une volée de touchdowns des Ravens me donna quelques excellentes idées pour le jeu. Cela nous emballa tellement que je décidais que Hop écrirait le jeu et que je le publierais.

Hé je possède quand même une entreprise d'édition de jeux après tout !

Mais à ce moment-là, un autre événement très intéressant se produisait dans l'industrie du jeu. Wizards of the Coast (WOTC) présenta le D20 System en tant qu'Open Gaming License" (NdT : Licence pour un système de jeu libre de droits). Certains de mes amis qui avaient déjà édité plusieurs produits D20 constataient un doublement voir un triplement de leurs ventes habituelles. Nos distributeurs flairaient également la possibilité d'amener de nouveaux fans vers Deadlands grâce à notre version D20 à venir.

Mise à jour 2009 : Curieusement nous avons vendu des tonnes de Deadlands D20 mais cela a eu un impact négatif sur nos affaires. Rétrospectivement, cela s'est joué à deux niveaux. Pour commencer nous ne nous étions pas approprié le système D20, faute d'y adhérer complètement. Nous avons ajouté de chouettes choses dans les Epitaphs (NdT : Un magazine périodique de Pinnacle dédié à Deadlands) qui ont suivi, mais il était déjà trop tard.

Plus grave, nos fans "Classic" crûrent que nous en avions fini avec le Deadlands originel et que nous nous convertissions complètement (ce qui était faux – nous fournissions des "doubles-stats" à ce moment-là).





D'autres entreprises, à la tête desquelles se trouvaient des gens plus intelligents que moi, comme Kevin Siembieda chez Palladium, Steve Jackson avec GURPs, ou Stephen Wieck avec Vampire, ne changèrent pas de système de jeu et naviguèrent bien mieux que moi à travers la vague D20 et son effondrement.

Il semblait donc tout naturel que Weirds Wars soit un produit D20. Nous avons immédiatement commencé à le tester, et ce fut l'éclate, mais il y avait des petits soucis. Les bonus à l'attaque avec des pistolets dans les jeux D20 sont un peu bizarres car personne ne porte d'armure pendant la Seconde Guerre Mondiale, et les points de vie peuvent paraître très décalés quand vous touchez quelqu'un avec un calibre 0.50 et que ça ne lui fait ni chaud ni froid. Pour faire simple nous avons imaginé pas loin de 50 moyens différents de gérer les dégâts, dont le système de "Blessure/Vitalité" du Star Wars de WOTC. Puis nous avons entendu beaucoup de gens se plaindre d'autres jeux qui avaient fait la même chose et qui n'étaient plus compatibles avec tous les chouettes monstres et autres produits D20 que WOTC et d'autres produisaient (et j'ai entendu dire que s'ils devaient le refaire, Star Wars utiliserait le système D20 classique afin d'être compatibles à 100 % avec tout le reste)

Mise à jour 2009 : depuis que j'ai écrit ceci, la 4e édition de Donjons & Dragons et la nouvelle édition de Star Wars sont sorties. Les changements radicaux effectués indiquent que les concepteurs voulaient eux aussi quelque chose de différent.

Nous avons donc altéré notre philosophie en "Ajouter, ne pas changer" et avons trouvé de chouettes nouveaux dons pour gérer ces commandos et snipers qui vivent selon l'adage "un tir, un mort".

Cela fonctionnait bien, et lors de la GenCon 2001 Weird Wars se vendit très bien.





Mais c'est alors que Jason Nichols fit jouer une partie sur le front Russe. J'étais un Commissaire du Peuple et on m'avait assigné une section de 20 hommes (dont 4 étaient des PJ). Après la mort du lieutenant, je me retrouvais en plus aux commandes tactiques du groupe. Nous sommes tombés sur un canon allemand anti-aérien de 88 mm enterré dans un bâtiment en ruines de Stalingrad. J'attirais le feu allemand avec une escouade et lançais un assaut par le flanc avec les trois autres. Mes escouades d'assaut étaient équipées d'armes diverses, principalement des mitraillettes et le tir automatique n'avait pas le mordant qu'il aurait du avoir.

Une cinquantaine de combattants, avec de l'artillerie, des explosifs, des mitraillettes, et un petit peu d'étrangeté peuvent prendre un petit moment. Jason fit alors ce qu'il devait faire – il fit jouer en détail le petit combat qui impliquait nos PJs et inventa le reste. Quand la bataille fut finie, il décida que nous avions perdus autant d'hommes que nous en avions tués. C'était certainement juste, voir même généreux d'après les standards historiques, mais je me sentis un peu floué. Je savais que si nous avions joué avec le système normal ma section s'en serait bien mieux sortie. Mais il n'y avait pas moyen de gérer un combat de cette taille facilement.

Mise à jour 2009 : j'ai un Master en Histoire Militaire et j'ai servi dans la Garde Nationale de Virginie, mais je ne m'attache pas particulièrement à reproduire tous les détails militaires. Ce qui m'intéresse c'est de récompenser la planification et les plans solides (bien que la chance reste toujours un facteur).

Des elfes, des nains, et du D20

Auparavant il y avait ici une longue section qui expliquait pourquoi nous avons décidé de ne plus faire de D20. Disons juste que ce n'était pas pour nous. Nous pensons que d'autre entreprises comme Green Ronin, AEG, et Fantasy Flight occupent très bien cette niche, et nous adorons leur travail. Mais nous aimons un style différent, donc restons-en là.





L'épopée du Midwest américain

En février 2002 je fus invité à un grand week-end de wargame au magasin Le Dernier Carré de Madison, dans le Wisconsin. Deux groupes de très bons amis, rencontrés pendant l'aventure Pinnacle, habitaient sur le trajet. J'avais donc décidé de rallonger mon périple, de passer une nuit chez eux et d'en profiter pour faire quelques parties.

Sans que quiconque n'en soit conscient, j'avais également besoin d'un peu de temps sur les routes pour réfléchir à ce que j'allais bien pouvoir faire maintenant avec l'entreprise.

Je passai la première nuit avec Mark Metzner et son équipe à Louisville dans le Kentucky. Nous sommes sortis, avons un peu joué à la X-Box et sommes finalement passés au jeu de rôle. Mark avait téléchargé une version d'essai d'un nouveau jeu sur la Seconde Guerre Mondiale (qui a été publié depuis) et nous nous sommes mis à le tester. À mon humble avis c'était un peu raté. Tout JdR qui se déroule pendant la Seconde Guerre Mondiale devrait être raisonnablement simple et rapide, et pour nous ça ne fut pas le cas. Les mécaniques de jets de dés étaient étranges, il y avait de nombreux types de blessure à prendre en compte et un combat contre cinq Nazis nous prit une heure. Je n'en ai rien dit à mon hôte, bien sûr, mais après un petit moment le groupe déclara qu'ils voulaient arrêter, aussi proposai-je une alternative.

Mise à jour (2009): J'ai depuis confessé que ce jeu était Godlike. Je sais également aujourd'hui que non seulement il s'agissait de règles servant de playtest, mais qu'en plus nous avions compris plusieurs choses de travers. Les auteurs de Godlike sont des types en or et des concepteurs géniaux. Mes excuses à Dennis, Greg et John pour cette erreur. Il s'agit néanmoins d'une partie importante de cet article et pour le cheminement de mon raisonnement, je l'ai donc laissé.



Comme tout le monde jouait à Great Rail Wars (GRW), je leur ai proposé de rapidement créer des personnages de la Seconde Guerre Mondiale avec ce système. Il était environ 23 h. Les personnages furent créés en quelques minutes. J'ai ensuite fait jouer l'aventure qui serait plus tard publiée dans le supplément Dead From Above pour Weird War II. Nous avons joué plusieurs combats importants contre des Nazis, une bataille aérienne paroxystique et un affrontement effrayant contre une gargouille volante. Tout le monde s'est éclaté et cela a été plus vite que quiconque n'aurait pu le croire. Nous avons terminé à 2 h du matin. Trois heures, de la création des personnages à l'aboutissement du scénario. Et ce ne fut pas seulement rapide – ce fut aussi facile à mener.



Mon étape suivante fut Bloomington/Normal dans l'Illinois, pour une partie de GRW puis de Deadlands avec mes grands amis Dave Ross et Aaron Isaac. Ce fut aussi l'occasion pour moi de faire la connaissance de l'extrêmement talentueux Dr. Rob Lusk.

Mise à jour (2009): Ce sont trois gars parmi les plus appréciables que vous puissiez rencontrer, que ce soit autour d'une table de jeu ou non. Dave et Aaron m'ont soutenu en de nombreuses occasions dans des situations que je pensais désespérées. L'enthousiasme constant de Rob Lusk pour Deadlands – et maintenant pour son propre jeu Sticks & Stones – est véritablement contagieux. Si vous avez un jour l'occasion de vous rendre à une de leurs conventions, FlatCon, je vous conseille de la saisir.

Pendant la journée nous étions environ huit joueurs sur Great Rail Wars avec des troupes à mille points chacun. Huit joueurs ne se connaissant pas, des centaines de figurines, des véhicules, des bateaux et des monstres. La partie dura environ trois heures. Incroyable. Je n'avais pas joué à GRW depuis un bon moment et j'avais oublié à quel point ça me manquait.

Le soir nous sommes allés chez le Dr. Rob pour une formidable partie de Deadlands. Ce fut très amusant mais nous étions un gang de 11 joueurs et les combats s'avérèrent un peu longuet.



LA GENÈSE DE SAVAGE WORLDS

Rien de catastrophique, mais sans comparaison possible avec mon expérience de la veille.

Après la partie, Dave, Rob et moi nous sommes installés et avons discuté pendant des heures de cette nouvelle idée. D'un système qui serait rapide et simple. Est-ce que ça intéresserait les gens ? Y avait-il un marché pour ça ? Eux étaient clairement intéressés. Comme moi, ces gars étaient un peu âgés (plus de la (la mi-trentaine et plus), avec des enfants et un boulot. Ils voulaient un jeu dans lequel ils pourraient se lancer sans passer des heures en préparation, avec des combats rapides, fluides mais ne faisant pas forcément l'impasse sur les petits détails. J'ai une fois été mis à l'amende pour un choix de mots malheureux, disant que nos fans étaient des joueurs plus "matures", mais c'était cela que je voulais dire. Les joueurs de notre âge ont des difficultés à jouer à cause des contraintes de temps et d'engagement familial. Nous avons besoin de jeux qui s'adaptent à l'évolution de notre style de vie. Je leur parlais de tout ça et de ce que j'avais vécu la nuit précédente, et ils devinrent comme moi de plus en plus enthousiastes.

Mise à jour : cette discussion fut finalement ce qui me décida à créer Savage Worlds. Merci les gars. Vous n'avez aucune idée d'à quel point ce voyage fut génial.

Est-ce que "plus rapide" veut forcément dire "meilleur"?



Si j'étais vous et que je lisais ceci, je penserais "Punaise. Ce type-là, Shane, tout ce qu'il veut c'est des combats rapides. Tout son jeu, c'est juste ça." Oui, je veux des combats plus rapides que dans tout ce à quoi j'ai joué. Mais je veux aussi pouvoir créer des personnages avec de la profondeur, aussi profonds que ce que permettent Deadlands et le système D20. Je trouve que les dons sont supers par exemple, et j'adore nos propres Atouts et Handicaps. Mais je ne veux pas avoir besoin d'un logiciel pour créer un personnage à ma place. Pas plus que je ne veux devoir tenir la main à un nouveau joueur durant chaque étape de la création.



Mise à jour (2009): Notre "vitesse", comme je le réalisai plus tard, ne provient pas de la grande simplification des jets de dés, mais du faible besoin de se référer aux livres en cours de partie. La raison principale pour laquelle les joueurs n'essaient pas de nouveaux jeux de rôle est qu'il faut apprendre un nouveau système. Un nouveau JdR doit donc être compréhensible en environ une page. Est-ce que c'est seulement possible?

Oui. Notez que je n'ai absolument pas dit que ce qui résulte de tout ça est "Le Jeu Parfait". Cela n'existera jamais car chacun a des goûts différents – croyez-moi. J'ai lu des milliers de propositions au fil des années, et au moins autant d'approches différentes. Mais ce que fait Savage Worlds est exactement ce que je veux, en tant que joueur et en tant que MJ: faciliter mon travail pour que je puisse me contenter de jouer.



En tant que MJ:

- Je veux un jeu où il soit facile de créer à la volée des monstres, des PNJ, des objets magiques, etc. Si j'ai besoin de parcourir un paquet de tableaux, d'ajouter des points (en tant que MJ, pas en tant que joueur) ou autre, c'est trop complexe.
- Je veux un jeu où les "sbires" sont soit debout, au sol ou hors de la table. Je ne veux avoir à garder la trace des blessures que pour les méchants importants, les boss, les dragons, etc., pas pour les PNJ mineurs.
- Je veux un jeu qui gère facilement les véhicules. Dans la plupart des jeux les règles nécessitent un doctorat pour être décryptées.
- Je veux un jeu qu'un ami qui n'y joue pas puisse observer et comprendre d'un coup d'œil. La règle de base pour Savage Worlds peut être décrite en une phrase ("Regarde le type de dé de ta compétence et lance-le").
- Je veux un jeu dont les fondations permettent de jouer dans n'importe quel contexte tout en me permettant d'insérer des règles spéciales pour coller à des genres spécifiques. De l'horreur nécessite des tables de terreur plus détaillées par exemple, tandis que du pulp héroïque doit être moins mortel qu'en Seconde Guerre Mondiale.
- Je veux ne lancer qu'un dé d'attaque pour mes créatures pour voir si elles touchent sans avoir à faire de calcul. Si trois orcques se concentrent sur un héros je veux lancer 3 dés, vérifier si ça touche et c'est tout.

Mise à jour (2009) : Écrire les statistiques en D20 pour les gammes Deadlands, Weird Wars et un ouvrage que nous avions appelé Hostile Claims a vraiment prélevé son tribut sur moi en tant que



concepteur. Le système D20 a une structure très détaillée dépendant de la classe ou du type de créature que vous créez. Les morts-vivants, par exemple, n'ont pas de score de Constitution alors que les plantes intelligentes ont parfois beaucoup plus de points de compétence que ce que vous voudriez dépenser. Créer des ennemis de haut niveau devient extrêmement compliqué. Pour créer un PNJ multiclassé de niveau 20 pour Lost Colony, John Hopler a mis trois bonnes heures.

Il est important pour les fans de ce système que les choses soient bien faites. Ce qui signifie que vous devez non seulement suivre les règles de manière précise mais que vous devez également les vérifier à plusieurs reprises à la recherche de la moindre erreur. Je comprends cela et j'apprécie ce style de jeu. Mais ce n'est tout simplement pas le nôtre et ce fut extrêmement pénible pour nous. Alors, après avoir bouclé nos livres en D20, il était absolument indispensable à nos yeux de pouvoir créer des ennemis dans Savage Worlds aussi rapidement et simplement que possible.



En tant que joueur :

- Je veux un jeu de rôle qui permette de donner une vraie profondeur aux PJ. Je veux voir mon personnage grandir, gagner de nouvelles capacités et augmenter ses attributs et ses compétences.
- Je veux un jeu de rôle qui permette de gérer les batailles à grande échelle rapidement. Si mon Sergent de la Seconde Guerre Mondiale persuade des villageois de se battre à ses côtés, je veux les avoir et les faire combattre sur la table, pas juste les évoquer puis les oublier dans un coin.
- Je veux que mes alliés PNJ aient un nom et au moins un trait de "personnalité" chacun. Si mon Lieutenant au Viet Nam doit envoyer un éclaireur sur la colline, je veux savoir lequel est "tête brûlée", "fiable", "discret", "paresseux", etc.
- Je veux un léger contrôle sur les dés comme les Points de Destin ou les Jetons. J'aime les jeux de rôle où les personnages peuvent être tués en un coup, mais j'aime aussi avoir une chance d'éviter la flèche de ce gobelin chanceux qui m'a touché pile dans l'œil, sans que j'aie quoi que ce soit à me reprocher. C'est le facteur "chance" qui est important toutefois il n'y a à mon avis aucun suspense si les joueurs savent que leurs héros ne peuvent pas mourir.
- Des "jets de dés ouverts". Si je suis chanceux et que j'obtiens ce gros score, je veux continuer à lancer et avoir l'impression d'avoir conquis le monde.

Est-ce que Savage Worlds permet cela ? Évidemment que nous le pensons. À vous de vous faire votre propre opinion.





J'en étais donc là, à la recherche d'un jeu de rôle plus rapide et plus simple. Je voulais quelque chose qui soit rapide (fast), débridé (furious) et amusant (fun). J'avais même décidé que ce serait la "phrase d'accroche" de ce nouveau jeu : Fast ! Furious ! Fun !

Bon, laissez-moi pourrir la chute. Tout cela se termine avec une version modifiée du système de *Great Rail Wars*. Mais sachez que je n'étais pas fermé à l'idée d'écrire un jeu de rôle complètement inédit. J'ai exploré quelques pistes différentes. L'une d'entre elles était appelée *Blood Moon*.

Mise à jour (2009) : les fans de longue date ont déjà vu des allusions à *Blood Moon* auparavant. Le sortirons-nous un jour ? Je l'espère. C'est très particulier. Il est pour partie clairement inspiré par *Solomon Kane*, qui est un concept que nous avons déjà exploré avec notre propre *Savage Worlds* of *Solomon Kane*. Cet univers n'est toutefois pas limité à ça, et j'espère y revenir un jour.

Le système de jeu était simple et élégant. Il était à base de 2d6+bonus, avec mon amour traditionnel des As (pour certains d'entre vous il s'agit de dés explosifs, ou de relance en cas de 6 pour les autres). Le problème avec un jeu de ce type apparaît à votre première bataille de grande envergure. Lancer une poignée de dés d'un seul coup est facile – lancer et additionner deux dés par personnage, chacun à son tour, est bien moins rapide.

Imaginez. La Première Guerre Étrange fait rage. Une mitrailleuse se déchaîne dans une rafale de balles. Le MJ doit soit lancer plusieurs fois 2d6 (sans compter les As), soit bidouiller (une nouvelle balle touche pour chaque tranche de 5 points au-dessus de la Difficulté, ou quelque chose comme ça).

Maintenant imaginez une bataille de masse, comme dans Warhammer [le jeu de figurines, pas le jeu de rôle, NdT]. Je voulais quelque chose qui puisse tout aussi bien gérer des armées gigantesques que des escarmouches de jeu de rôle. Si vous faites s'affronter une meute de skavens et une troupe de valeureux hallebardiers impériaux, vous ne pouvez pas vraiment lancer 2d6 pour chaque individu.

Non. Il ne devait y avoir qu'un seul dé par attaque. Cela transforme votre assaut de mitrailleuse en un jet de 3 dés. Les 10 rats en première ligne de la meute de skaven lancent 10 dés.



Ok, donc vous lancez un dé. C'est bien, mais c'est encore mieux si (mis à part quelques modificateurs généraux) la valeur sur le dé est votre résultat – vous n'avez pas à ajouter de niveau de compétence ou d'attribut. Vous le voyez, vous l'avez. Ceux qui ont joué à GRW savent que c'est déjà ce qu'il fait.

J'étais donc revenu au point de départ. Le système de jeu serait basé sur Great Rail Wars.



Les règles

Voici les principes de base de *Savage Worlds*. Les attributs et compétences des personnages sont notés de d4 à d12 (les créatures surnaturelles peuvent aller au-delà, d12+1, d12+2, etc.). Une personne normale a d6 dans ses cinq attributs et dans les compétences qu'il possède. La Difficulté de base est de 4. Si vous obtenez 4 ou plus, c'est un succès. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus, c'est un succès supplémentaire (nous l'appelons une "Relance").

Les dégâts sont basés sur la Force pour les armes de corps-à-corps (Force+3 pour une épée longue), ou une plage fixe pour les armes à distance (2d6 pour la plupart des pistolets).

Mise à jour (2009): À partir de *Deadlands*: *Reloaded* qui utilise les règles de *Savage Worlds* les dégâts au corps-à-corps sont égaux à la Force plus un autre dé. Plus grande est l'arme, plus grand est le dé. Les dagues sont à d4, les épées courtes à d6, et ainsi de suite.

Quand une cible est touchée, elle fait un jet de Vigueur plus son armure. Si les dégâts dépassent ce résultat de 1-3 points, elle est Secouée (comme si elle "mordait la poussière" dans GRW). Si les dégâts dépassent de 4+, la victime est Blessée.

Les sbires sont retirés de la table, les héros et les grands méchants subissent des blessures et éventuellement des effets critiques sanglants et amusants. Voilà pour les règles de base.

Mise à jour: Nous avons également remplacé cela par un nombre fixe. Les dégâts sont comparés à la Résistance de la cible. Si les dégâts lui sont supérieurs ou égaux, la cible est Secouée. Obtenez une Relance (ou 2 états Secoués), et c'est la Blessure.

Jokers

Le seul problème ici est qu'il n'y a pas de "variance" sur le jet de dé. Ce n'est pas un problème pour les sbires, mais c'est un peu frustrant pour les héros. Aussi avons-nous essayé quelques idées. La première était qu'en dehors des combats un "héros" pourrait lancer son dé deux fois et garder le meilleur résultat. Cela paraissait un peu déroutant.



La seconde idée était meilleure, et elle resta. Nous appellerions les "héros" (qui incluent aussi les adversaires majeurs) des "Jokers". Ce sont les PJ et les boss qui peuvent encaisser quelques coups au lieu d'être retirés du combat à la moindre Blessure. Ils bénéficient en plus d'un "dé Joker" (un d6) bonus à chaque jet d'attribut ou de compétence, et peuvent garder le meilleur résultat.

Voici un exemple tiré d'une partie de La Légende des 5 Anneaux que maîtrisait Zeke Sparkes. Mon personnage, Iuchi Tang, avait d12 en Sorcellerie. Quand il lançait un sort, je lançais 1d12 et 1d6 et je gardais le meilleur des deux. Croyez-moi, ce d6 peut vraiment vous sauver les miches parfois.



Ajouter de la Personnalité

Cela prenait forme, et nous savions déjà que le combat était simple et rapide, mais les personnages avaient besoin d'un peu plus de profondeur pour avoir l'air de vrais PJ de jeu de rôle, et pas juste des blocs de stats pour des combats de figurines.

Heureusement cette partie était facile à régler. Tous nos jeux de rôle avaient des Atouts et des Handicaps et longtemps auparavant, quand nous avions discuté pour la première fois d'un jeu de rôle basé sur GRW, nous avions évoqué l'idée d'ajouter un "truc" à chaque archétype. L'idée provenait en réalité plus de l'excellent Tales of the Floating Vagabond de Lee Garvin que du D20, mais WOTC consolida ce concept avec les Dons de la 3e édition de Donjons & Dragons®.

Nous avons donc légèrement modifié nos Atouts pour qu'ils soient plus accessibles. Une séance sur deux environ, vous pouvez améliorer les compétences de votre héros ou lui donner un nouvel Atout. Vous pouvez même augmenter un attribut, une fois par "Rang". (Et vous "prenez un niveau" quatre fois par Rang, jusqu'à atteindre le Rang Légendaire, où les choses ralentissent un peu).

Qu'est-ce qu'un Rang ? C'est la mesure du nombre de points d'expérience vous avez reçues. Les personnages débutent comme Novices. Quand ils ont reçu 20 points d'expérience, ils deviennent Aguerris, puis Vétérans, Héroïques et enfin Légendaires. (La progression ralentit après Légendaire



vous avez accès à plusieurs nouveaux Atouts, mais vous n'obtenez une progression que tous les
 points d'expérience.) Le statut Légendaire donne également accès à tout un tas d'Atouts vraiment cool – comme des suivants, des repaires, des attributs "surnaturels", etc.



Gadgets, Sorts et Pouvoirs

Les règles pour créer des personnages et tout faire exploser étaient posées, mais il restait encore à développer un élément capital, critique : les sorts.

The Great Rail Wars dispose d'un système de sorts solide et efficace, mais un personnage peut lancer un sort à peu près quand il veut (bien que le contrecoup puisse potentiellement le tuer). Cela fonctionne bien dans un jeu de figurines dans lequel les protagonistes ont une espérance de vie très limitée, mais pas dans un jeu de rôle. Cela impliquait donc d'ajouter des "points de magie" d'une manière ou d'une autre. Heureusement, grâce au fonctionnement des Atouts dans Savage Worlds il était très facile de donner aux personnages un nombre de points de base et de leur permettre ensuite – s'il le souhaitent – de l'augmenter grâce aux autres Atouts qu'ils pouvaient acquérir durant leur progression.

Cette petite modification fut résolue en un rien de temps.

Mais les "sorts" devaient couvrir bien plus que... eh bien, des sorts. Ils devaient traiter les pouvoirs psychiques, les super-pouvoirs, la science étrange ou même des capacités innées ou extra-terrestres.

Les sorts devinrent donc des "Pouvoirs" – d'un point de vue conceptuel. Cela signifie que le "projectile magique" d'un magicien n'est pas différent de la "décharge mentale" d'un flagelleur mental ou de l'"explosion de l'âme" d'un huckster. Ils sont tous visuellement différents, mais partagent en réalité le même effet de base – un projectile arcanique qui inflige des dégâts.



J'avais déjà expérimenté cela. La "magie noire" du Marshall dans *Deadlands* est très générique, mais les joueurs ne la verront pas ainsi. Un chamane maléfique pourrait propulser un essaim de sauterelles voraces sur un personnage alors qu'un autre tirerait des flèches d'insondable noirceur — mais il s'agit dans les deux cas du pouvoir d'Éclair. Ce qui les différencie est leur "**Aspect**", ou leur effet visuel en jeu.

C'est le même principe dans Savage Worlds.



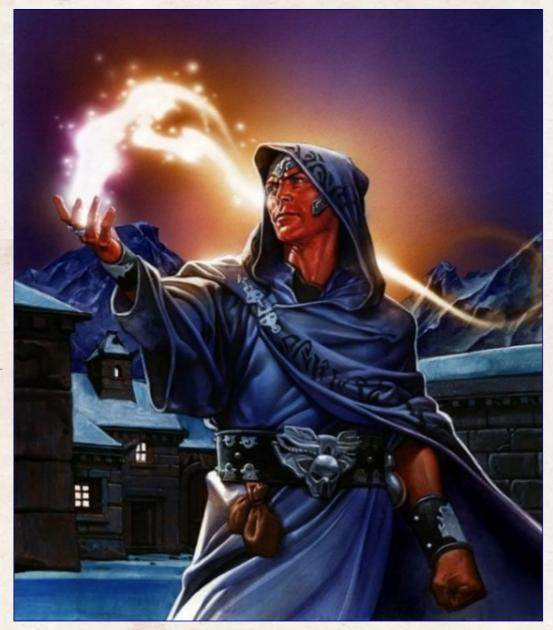
Mais pourquoi ? Pourquoi n'avoir qu'un seul pouvoir d'Éclair alors qu'on pourrait en avoir des dizaines, chacun avec son nom propre et des règles légèrement différentes ? Je vais prendre l'exemple du D20, car la plupart [d'entre vous] le connaissent. Dites-moi combien de sorts de type "projectile magique" il existe, depuis les Mains Brûlantes jusqu'aux Flèches Acides de Melf. D'accord, leurs paramètres sont différents, mais au final ils font tous la même chose.

Avoir une douzaine de sorts de "projectile magique" implique pour le MJ et le joueur de les chercher et de vérifier leurs paramètres pendant un combat. Si vous n'avez qu'un seul type basique de sort de projectile, cela devient beaucoup plus simple. Et si vous permettez à un tel sort d'être amplifié en y injectant plus de "Points de pouvoir" cela rend un magicien expérimenté avec une grande puissance bien plus mortel qu'un apprenti disposant de beaucoup moins de points.

Et on ne parle que des sorts de type "projectile magique". Appliquez la même logique aux autres. Le sort Armure donne une armure au personnage, la Déflexion le rend plus difficile à toucher à distance, Invisibilité le rend... bon vous devez avoir compris là.

Ce qui nous amène à autre chose. Ma préférence personnelle va aux noms de pouvoirs simples et explicites. "Piquetteries de Maestro Sanguilarius" sonne bien, mais ça fait quoi ? Quand un joueur me dit que c'est ce qu'il lance, j'ai de grandes chances (en tant que MJ) de répondre "Heu, ok! Hum, qui joue après?"





Dans une campagne donnée, le personnage pourrait désigner son pouvoir explosif comme "Rage de l'élémentaire de feu", et le joueur peut même l'appeler comme ça s'il le veut – mais en termes de règles nous savons tous qu'il s'agit du pouvoir Explosion et qu'il est sur le point de déchaîner une attaque à aire d'effet.

Professions

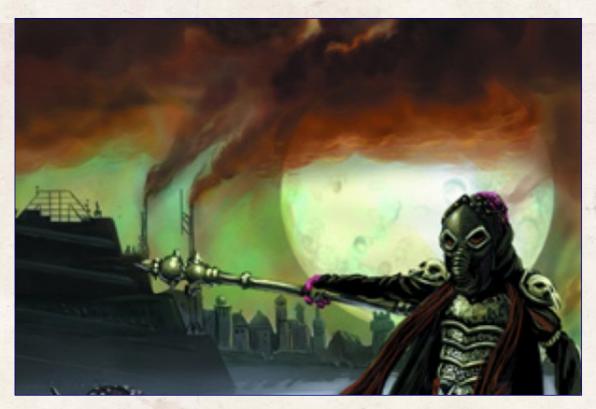
Comment donc différencier la boule de feu d'un magicien d'une frappe enflammée de super-héros ? Facile. La première réponse est : grâce à ses **Aspects**. Le magicien marmonne un peu de charabia et projette une boule de feu. Le super-héros fait un commentaire incisif et tend sa paume vers son adversaire.

La seconde réponse est : grâce aux professions. Les professions vous laissent définir comment différents types de personnages font les choses. Pour ceux ayant un "background arcanique" comme les magiciens, les prêtres, les super-héros et autres, la profession détermine combien de pouvoirs et



de Points de pouvoir ils obtiennent, avec quelles compétences ils les activent, et toute autre règle spéciale nécessaire pour qu'ils fonctionnent. Du point de vue des règles, les deux personnages ont une "compétence d'arcane". Pour le mage c'est la Sorcellerie, et elle recouvre tous ses sorts. La compétence ne lui coûte pas cher, mais il doit acheter de nombreux pouvoirs et remplir plusieurs rôles (ouvrir les serrures, dissiper les sorts, etc.).

Le super-héros quant à lui n'a sans doute que sa frappe enflammée et un ou deux autres pouvoirs. Il a en revanche une compétence correspondant à chacun d'eux. Il peut nommer sa compétence comme il le veut – disons "Frappe Enflammée", et celle-ci ne s'applique que dans le cadre de ce pouvoir en particulier. Il devra acheter d'autres compétences et ne pourra sans doute pas obtenir d'autres pouvoirs, mais il aura un plus grand nombre de Points de pouvoir à dépenser pour les utiliser.



Evernight

Je vous ai déjà raconté la genèse d'Evernight auparavant. Passez le bref résumé ci-dessous si vous ne voulez pas vous gâcher quelques-unes des surprises de cette intrigue.

----- Début du spoiler -----

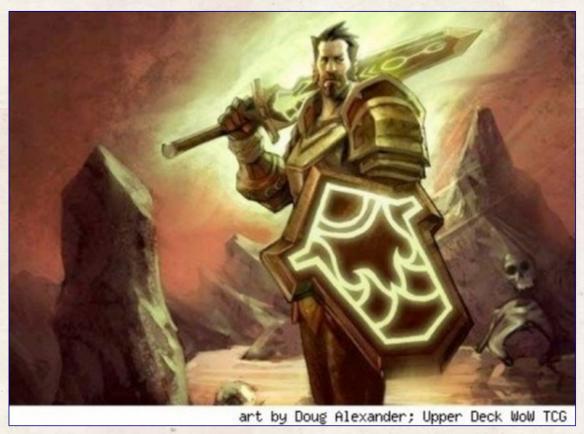
Pour ceux qui auraient raté cette histoire, nous avons voulu tester D&D3 dès sa sortie, et je maîtrisai une trilogie de trilogies. L'une d'entre elles était la campagne Illithid de TSR. La version courte, c'est que les flagelleurs mentaux tentent de devenir les maîtres du monde en le plongeant dans d'éternelles ténèbres. Mon groupe se planta royalement et tua la seule créature capable de leur indiquer comment se rendre sur le monde natal des flagelleurs mentaux et mettre un terme à leurs plans. La campagne prit fin ainsi : "Oooooookay. Donc, quelques mois plus tard, le soleil s'éteint, les flagelleurs mentaux vous envahissent, et c'est ni plus ni moins la fin du monde."

Les ténèbres s'abattent



Tout dégoûtés que nous étions que notre campagne soit terminée, plusieurs de mes amis eurent la même idée que moi. Au moment même où je terminai la déclaration ci-dessus, nous nous regardâmes tous en pensant à quel point cela ferait un monde de campagne génial! Jouer la résistance après que ce pouvoir débilitant et implacable a atterri et réduit l'humanité en esclavage serait un tel défi!

----- Fin du spoiler -----



L'idée continua à me trotter dans la tête pendant un petit moment, pourtant j'étais incapable d'en faire quoi que ce soit dans l'immédiat tant que nous travaillions sur Deadlands et Weird Wars. Puis toute cette histoire de Savage Worlds arriva, et le monde d'Evernight était né!

Mise à jour (2009): Wow. J'ai négligé un sacré morceau de contexte, là. La plupart est d'ordre commercial et pas particulièrement pertinent dans le cadre de la création du système de jeu, mais est nécessaire pour expliquer pourquoi j'étais soudain capable d'arrêter de faire du Deadlands "classique" et de passer à autre chose. Pour faire court, Pinnacle et moi avons vécu un enfer pendant pratiquement un an et avons été à deux doigts de fermer boutique. Quand les flammes s'éteignirent, la donne avait changé et j'estimai que je pouvais sortir le jeu que j'avais toujours désiré. Je n'avais pas vraiment envie de m'engager dans une nouvelle gamme avec des dizaines d'ouvrages (ce n'est de toute façon pas ce que le marché attendait alors). Savage Worlds m'a permis de "saupoudrer" nos univers sans avoir à nous consacrer à des dizaines de suppléments. C'est quelque chose qui est encore en train de changer, mais ceci une autre histoire...

Il y aurait beaucoup à dire sur ce qui se passe dans Evernight, mais j'aimerais parler ici d'un élément qui lui est spécifique : le format des scénarios. Ce ne sera pas le cas pour tous les ouvrages Savage Worlds, mais Evernight est ce que j'ai baptisé une "campagne scriptée". Dans le livre se



trouvent un certain nombre d'aventures à jouer dans l'ordre, débutant juste avant la Nuit Éternelle et s'achevant dans un grand final en apothéose.

Comme les joueurs de Deadlands le savent, j'aime les campagnes scénarisées ponctuées de plein d'événements qui relancent l'intérêt et en conservent le dynamisme. Le problème avec la plupart des jeux de rôle – dont les nôtres – est que vous devez vous y dévouer pendant plusieurs années et investir dans des dizaines de suppléments pour en découvrir toutes les facettes. Cette fois-ci, je voulais toujours autant de secrets intéressants, mais je voulais aussi les rendre tous accessibles, pour que les joueurs et les MJ puissent aller à leur rythme et être partie prenante d'une histoire épique.



Je sais ce que certains d'entre vous pensent de tout ça, à la fois en bien et en mal. Laissez-moi donc vous dérouler une petite liste de questions/déclarations que je pense que vous avez en tête.

- 1. Une campagne scriptée ? Je veux un cadre dans lequel mener mes propres aventures ! Il existe déjà des milliers de produits de ce type. J'ai toujours aimé faire les choses différemment quand cela a du sens, et l'histoire que nous racontons avec Evernight justifie totalement de le faire comme ça.
- 2. Je répète, je veux faire jouer mes propres aventures! Ok, si c'est vraiment ce que tu veux, tu peux certainement le faire. Il y a dans le livre suffisamment d'informations détaillées sur les lieux, les personnages et les créatures pour que vous puissiez en faire ce que vous voulez. Ou vous pouvez trouver un compromis et intercaler vos propres idées au milieu de la campagne scénarisée.
- 3. Je déteste les campagnes linéaires. J'ai pris grand soin d'organiser ces épisodes comme des scénarios qui se suivent plutôt que comme des aventures indépendantes. Ceux-ci mettent les héros devant une situation, un problème ou une opportunité, et les laissent s'en occuper



comme ils le souhaitent. Ce qu'ils font dans un scénario a indéniablement des conséquences sur les suivants, mais (en général) aucune action en particulier n'est requise pour jouer le suivant. Il y a sans doute des exceptions, mais la majorité de ces "missions" fournit juste un avantage au groupe quand la suivante se présente.

Et comme vous aurez vos propres personnages ayant chacun leurs propres motivations et histoires, il y a largement de la place pour l'improvisation et l'ajout de vos propres sous-intrigues, etc

- 4. **Hé, mais ça a l'air carrément cool!** C'est clair! Cela veut dire que chaque semaine j'ai 2 à 4 pages de préparation à lire avant de commencer la partie (la plupart des missions se terminent en 1-2 séances), ce qui me permet de me concentrer sur les petits détails qui la rendront unique plutôt que de lire un module entier de 64 pages pour savoir si les gobelins de la zone 63 attaquent lorsqu'il y a du bruit dans la zone 7.
- 5. **Du coup... on fait quoi quand c'est fini ?** Eh bien ça dépend. Dans l'idée, votre groupe sera constitué de héros légendaires à ce stade, et ils auront soit "sauvé le monde", soit échoué (c'est en fait un peu moins simple que cela, mais je ne veux pas gâcher la surprise). Vous pouvez arrêter et passer à un autre jeu, ou à un autre univers Savage Worlds si vous préférez.

Ou si vos héros survivent au "scénario" final, peut-être les laisserez-vous se rassembler et décider ce qu'ils veulent faire ensuite. S'ils meurent, vous voudrez peut-être recommencer avec un nouveau groupe en modifiant l'environnement pour qu'il reflète les "répercussions" de l'échec de la première équipe. (Plusieurs développements sont détaillés dans le livre pour ceux qui en veulent plus).

Nous pourrions peut-être aussi sortir une suite si la demande est suffisante. Il y a certainement de la place et de la matière pour beaucoup d'événements après le, heu, conflit final, mais pour l'instant je préfère me concentrer sur l'histoire principale.

Mise à jour (2009): BD Flory avait écrit un premier jet d'Evernight II, mais nous avons changé la manière dont nous faisons des livres depuis, et cela demanderait un travail conséquent de réécriture qui n'est pas du fait de l'auteur. Nous y reviendrons toutefois un jour – promis!



Notre manière de jouer

Je reçois beaucoup de questions précises concernant nos habitudes de jeu – quels décors utilisons-nous, quelle est la fréquence de nos parties, jouons-nous avec des figurines et des plans qua-



drillés, quelle est la taille de notre groupe, etc. Mettre nos habitudes en lumière pourrait également vous aider à comprendre la philosophie derrière le jeu.

Campagnes et one-shots.

Notre groupe joue principalement – et de loin – de petites campagnes. La plupart ne durent qu'un mois environ, mais il y a de nombreuses exceptions. La campagne Hell-on-Earth de Hopler a duré bien plus de deux ans, et son actuel Clash of Kings pour Savage Worlds entame son sixième mois. Ma propre campagne D&D que nous avons utilisée pour tester la 3e édition à sa sortie dura près de 9 mois.

Nous jouons à peu près une fois par semaine, en général le mercredi (les week-ends sont sacrés pour les parents). Nous démarrons vers 18 h et remballons vers 23 h. Quand vous jouez avec des trentenaires qui ont des boulots à temps plein il est critique de respecter un planning rigoureux. Des parties irrégulières impliquent que vous jouerez plus rarement du fait des occupations de chacun et de l'impossibilité de réserver un créneau à l'avance. S'ils savent qu'un rendez-vous est régulier les joueurs sont plus susceptibles d'organiser leurs autres activités en fonction de ça.

La Partie du Lundi Soir

Les groupes ont tout un tas d'attentes différentes, mais la plupart d'entre nous pensont en termes de campagne interminable. C'est indéniablement plus gratifiant — en général — que les one-shots, mais voici quelque chose que vous pourriez essayer si vous avez des difficultés à vous mettre d'accord sur un jeu de rôle.



Depuis longtemps mon groupe pratique les "Parties du Lundi Soir". Peu importe que celles-ci n'aient jamais lieu le lundi (bien que c'était été le cas au départ). L'idée était que tous ceux qui souhaitaient faire jouer quelque chose maîtriseraient une "aventure". Celle-ci pouvait durer entre 3 et 6 sessions, cela s'arrêtait là mais ensuite c'était terminé et on passerait à autre chose.



J'adorerais que les gens jouent pendant un temps à Weird Wars, et enchaînent sur une campagne Evernight pour ensuite passer à du Deadlands et ainsi de suite. Et évidemment, se fassent évidemment un bon vieux D&D de temps en temps. Ou encore mieux encore : tester *Unknown Armies* d'Atlas ou *Blue Planet* de Fantasy Flight.

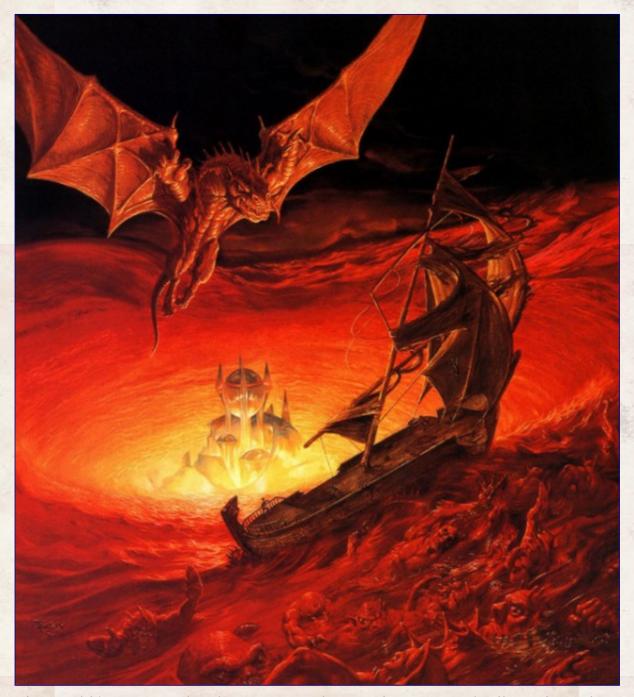
Si vous êtes comme moi, vous avez un mur entier de jeux auxquels vous adoreriez jouer mais n'y parvenez jamais. Adopter la formule "Partie du Lundi" peut être une merveilleuse manière pour tout le monde de tester de nouvelles choses sans avoir à s'y consacrer sur le long terme. Cela met tous ces jeux inutilisés à profit, et procure donne un changement de rythme bienvenu après avoir bouclé une campagne au long cours.

Les outils du métier

Les figurines, les figurines, les figurines. Utilisez-les. La plupart de ceux qui aiment les jeux duans le style de Pinnacle le font déjà. Aucune importance si vous figurines ne ressemblent en rien à ce qu'elles sont supposées représenter – contentez-vous de poser quelque chose sur la table pour que tout le monde comprenne ce qui se passe. Nous avons sorti les Cardstock Cowboys pour nos gammes Deadlands et Hell-on-Earth pour ceux qui n'aiment pas les tonnes de plomb ainsi que et d'authentiques figurines sculptées pour les autres. Mais les billes chinoises, les capsules de bouteille et les dés – toujours pratiques – fonctionnent tout aussi bien.

Je sais que certains d'entre vous sont des joueurs très ésotériques. Vous ne voulez pas d'un jeu de rôle-wargame, vous recherchez des personnages profondément développés et des intrigues qui avancent. Pourtant, utiliser des figurines vous aidera dans les deux cas. Vous pourriez avoir l'impression d'avoir l'air trop terre-à-terre, mais ce que vous ferez en réalité sera d'aider tout le monde à comprendre la situation telle que vous la voyez. Combien de fois durant une partie avez-vous décrit une salle puis, quelques tours plus tard, réalisé que vos joueurs n'avaient aucune idée de la configuration des lieux ou de leurs positions respectives ?





Bien sûr, l'idée est, que plus chacun comprend son environnement, plus il peut interagir avec. Dites à quelqu'un "Il y a quatre orques dans la pièce", et il dira probablement "J'attaque". Montrez-lui où ils se trouvent et il aura tendance à se positionner et à travailler conjointement avec les autres joueurs, voire à utiliser les éléments dans la pièce pour s'assurer la victoire plutôt que de simplement agiter son épée.

Mise à jour (2009) : j'ai lu de nombreux commentaires au fil des années sur les JdR et les figurines, en particulier venant de ceux qu'elles rebutent. Je peux le comprendre, et vous n'avez absolument pas besoin d'en utiliser pour apprécier notre jeu. Mais je conseille à ceux qui ne le font pas d'essayer la prochaine fois, que ce soit pour une partie de Savage Worlds, D&D ou quel que soit votre jeu. J'ai littéralement mené lors de conventions littéralement des milliers de parties au fil des ans, auprès de tous types de joueurs allant d'amis proches à de complets inconnus lors de parties en



conventions. D'après mon expérience les figurines favorisent le roleplay et l'usage de l'environnement. Transmettre ce que vous avez en tête est vraiment difficile, mais si vous montrez à un joueur même le plus rudimentaire des croquis et la position de son personnage il commencera à ébaucher un tas d'idées intelligentes. En plus il sera moins perdu et donc plus impliqué dans votre partie.

Les Femmes

Notre groupe comprend entre un tiers et une moitié de femmes. Vous pouvez vous dire que ce n'est pas important, mais je vous assure que les joueurs mariés de votre groupe penseront le contraire. Pourquoi ? Parce que quand votre conjoint n'est pas rôliste il est bien plus compliqué de vous libérer une fois par semaine, sans compter cette histoire de planning régulier dont j'ai déjà par-lé.

Bon, c'est l'heure de la généralisation grossière. Avoir des femmes dans votre groupe change votre façon de jouer. Je suis sûr de m'attirer des problèmes avec ce genre d'affirmation mais voici quelques trucs venant de quelqu'un qui mène beaucoup de parties, avec beaucoup de femmes, à la fois dans notre groupe et dans des dizaines de conventions autour du monde.

- 1. Décrivez les possibilités plutôt que de leur tendre une liste de modificateurs. La plupart des femmes ne s'occupent pas vraiment du système elles veulent une histoire sympa avec plein de moments marquants. Imprimer une petite anti-sèche avec les manœuvres de combat usuelles vous aidera également. Elles peuvent en abuser aussi bien que n'importe qui, mais elles auront peut-être moins tendance à les rechercher par elles-mêmes que certains gars.
- 2. Donnez-leur des descriptions graphiques des monstres. Dites qu'elles se font attaquer par "un gros truc poilu" plutôt que par "un ours-hibou". (Très bon exemple par ailleurs. "Ours-hibou" est un nom franchement stupide mais la créature en elle-même est plutôt flippante si vous lui laissez sa chance.)
- 3. Il est très important que vos PNJ et antagonistes soient mémorables. Tâchez de ne pas décrire ces personnages comme des "Ensorceleurs de niveau 10". Décrivez-les en utilisant leurs manies ou leurs signes distinctifs. Les femmes ont tendance à caractériser les PNJ (si vous leur en laissez l'occasion) alors que les hommes passeront rapidement cette étape et se contenteront de les répartir entre menace et alliés.





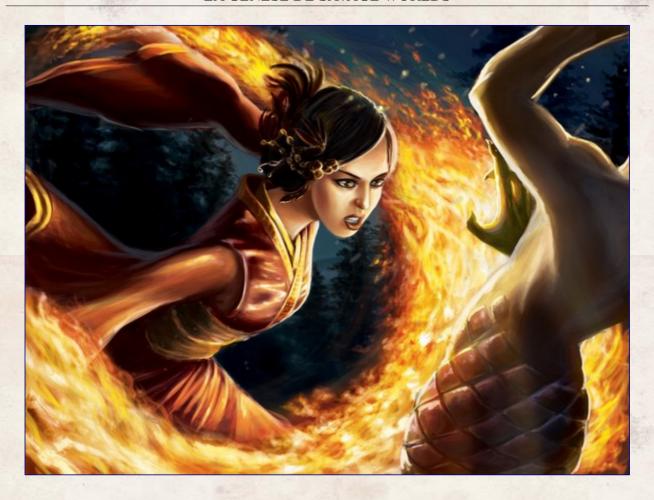
Pendant que j'écrivais pour Dark Sun un de mes groupes de PJ était des prisonniers menés à travers le désert d'Athas. Leur geôlier/bourreau était un prêtre des Rois Dragons sardonique et cruel qui avait un rire vraiment agaçant que je reproduisais réellement. Les mecs du groupe cherchaient à tuer le personnage avec leurs pouvoirs propres – à partir de leurs maigres sorts, tentant de trouver des armes improvisées, etc. Les nanas aussi brûlaient littéralement de se libérer et de punir ce saligaud, mais étaient bien plus centrées sur les raisons de leur haine envers lui – et ce gloussement horripilant – que sur le moyen de se libérer et de le zigouiller.

Passez un Super Moment!

Au final vous et votre groupe devez jouez de la manière qui vous convient. Si vous voyez quelque chose ici qui vous aide, ma mission est accomplie. Notre groupe est resté ensemble depuis plus de 16 ans, a joué des centaines de parties et s'est constitué des milliers de souvenirs incroyables. Je reçois de nombreux e-mails de fans me disant que leur groupe se désagrège pour une raison ou une autre, et peut-être que quelque chose ici pourra vous aider.

Mise à jour (2009): C'est un objectif que nous avons indéniablement rempli. Je reçois une tonne d'e-mails de joueurs me disant que Savage Worlds est exactement ce dont ils avaient besoin dans leur vie mouvementée et leur a permis de se remettre à jouer. De nombreux membres de notre équipe de joueurs ont déménagé ensemble à l'autre bout du pays pour y travailler. C'est formidable et montre à quel point les liens au sein d'un groupe de joueurs peuvent être puissants.





Les dégâts

Ce chapitre est un peu plus technique que les autres – vous devez comprendre comment le système de dégâts fonctionne pour en profiter, nous allons donc commencer par là.

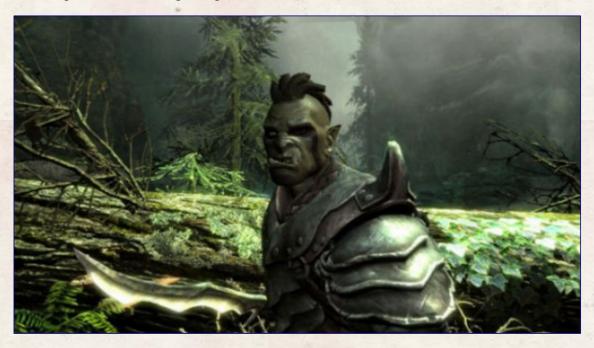
Puisque le jeu était basé sur *The Great Rail Wars*, je n'avais, au début tout du moins, pas accordé beaucoup d'attention aux dégâts. Je ne pensais pas y toucher, et c'est ce que nous avons fait pour les premières parties. Celles-ci étaient soit pour de très petits groupes (la première aventure "*Dead from Above*" chez Scott Nethery) ou de simples jeux d'escarmouches (mes scénarios sur la guerre de la conquête) [ndt : guerre opposant les Français aux Britanniques avec leurs alliés amérindiens respectifs].

Nous sommes ensuite passés à la *Légende des Cinq Anneaux* de Zeke. Comme moi Zeke était excité de pouvoir vraiment utiliser des PNJ et nous assigna une escouade de Grues daidoji. Dans la première aventure nous avons eu un gigantesque combat avec plus de 50 combattants, dont nos PNJ (environ 15) et un tas de lanciers du clan du Lion, dirigés par un shugenja. Toutes les finitions étaient en place, et c'était l'éclate.

Le combat se déroulait correctement, mais il y avait un tout petit peu trop de lancés de dé – particulièrement entre PNJ. Jets pour toucher, jets pour parer, jets pour blesser, jets pour résister. Pour corriger ça, nous avons mis en place la caractéristique "Parade", qui vous donne un seuil statique pour toucher quelqu'un. Bien qu'on l'ait ajusté quelques fois, le mécanisme est resté globalement le même.



Les dégâts étaient plus difficiles. Ma première tentative de les rendre statiques (comme la caractéristique "Parade") était d'utiliser la table de Taille, comme dans Deadlands classic. Vous comparez vos dégâts à la Taille de la créature puis effectuez toute la séquence "Secoué à Blessé". Lors de notre premier affrontement avec une grande créature – un gigantesque dinosaure mort-vivant relevé par des shugenjas naga renégats – nous avons réalisé que ça ne marchait pas si bien que ça. (Cela rendait aussi quasi-inutile la Vigueur pour les PNJ).



Des orques et d'Evernight

Nous avons donc changé pour : la moitié de la Vigueur +2 plus l'armure (comme actuellement), et nous avons joué la première mission d'Evernight.

Les personnages de mon groupe, composé de personnages classiques de fantasy, se retrouvèrent à combattre une énorme créature (qui n'était pas un Joker) et furent un peu frustrés car soit ils étaient chanceux et ils la tuaient en un coup, soit ils semblaient ne rien lui faire.

Plus tard, le groupe essayait de passer furtivement à côté de 20 orques et ils ratèrent lamentablement leur jet de Discrétion. Je suis un MJ un peu... sévère... et j'ai donc décidé que les orques attaquaient. Pour moi le groupe allait vraiment devoir trouver quelque chose d'intelligent à faire pour survivre à cette rencontre. J'avais tort, car le groupe s'est contenté de contre-attaquer et expédia les orques en quelques rounds.

Le problème des orques, c'est que même avec leur force décente de d8 et des épées longues (+3 à ce moment-là), ils ne pouvaient tout simplement pas dépasser suffisamment l'armure moyenne des PJs pour les blesser (et particulièrement celle du gros 'tank' de John Hopler, Roland le demiorque mousquetaire avec sa cotte de maille et son corselet). Ils arrivèrent souvent à les Secouer, mais ils n'arrivaient pas à les blesser personne.

Nous avons donc fait quelques changements. On a essayé d'augmenter les dégâts de leurs armes (les épées longues à Force + d6, les épées courtes à d4, etc.), mais ça ne fonctionnait pas vraiment non plus. La moyenne restait la même et cela demandait de lancer bien plus de dés lorsqu'il fallait gérer beaucoup de fantassins, et les As de dés semblaient en faire plus une affaire de chance que d'arme de prédilection.



Mise à jour 2009 : bien sûr c'est exactement là où nous en sommes arrivés après quelques efforts de plus. En rétrospective, le dé de plus donne des dégâts un peu plus élevés même sans As, et donc en une plus grande chance de dégâts élevés une fois les As pris en compte. Et c'est nettement plus amusant. La nouvelle implémentation des Relances (+d6 au lieu de +2 par Relance sur le dé d'attaque) améliore aussi grandement les choses.

Nous avons ensuite joué à *Deadlands : Lost Colony* et on en revint aux jets en opposition entre la Vigueur et les dégâts de l'arme. Cela fonctionna bien pendant plusieurs sessions et nous étions satisfaits.



Les règles d'essai arrivent

J'ai donc finalement mis les règles d'essai en ligne, et vous, bonnes gens, l'avez téléchargé et avez commencé à y jouer.

Il fut rapidement évident que j'avais fait une erreur. Le système de dégâts opposés fonctionne bien statistiquement, mais il présente deux problèmes :

- 1. il nécessite sacrément beaucoup de lancés de dés, alors qu'il était tout de suite évident que les gens voulaient vraiment faire ces grandes batailles à propos desquelles j'ai déblatéré dans cet article.
- 2. cela restait frustrant pour ceux qui arrivaient à toucher facilement, mais n'arrivaient pas à se débarrasser de leurs adversaires.

Je savais comment régler le premier point, en principe. Votre résistance aux dégâts devait être un nombre statique. J'allais de toute façon commencer à travailler sur la partie des règles relatives aux escarmouches sur table, et je savais que je voulais être capable de jouer de grandes batailles en formation comme à Warhammer, c'était donc un point crucial. Comment assigner le dé pour savoir qui touche qui ?

Régler cette partie était vraiment délicat, et voici pourquoi : les personnages de fantasy ont des valeurs d'armure qui s'échelonnent de +2 (cuir) à +4 (armure à plaques) (NdT : ces valeurs ont été réduites à +1 et +3 maintenant).



Avec une Vigueur de d6, cela fait une Résistance (dérivée de la moitié de la Vigueur +2) de 8 en cottes de mailles. Les dégâts avec une Force de d6 et une épée longue (+3) sont de 7 en moyenne. (Notez que les moyennes à SW sont très "bancales" à cause des As et du fait que les Jokers ont leur Dé Joker, contrairement aux Extras). Puisque qu'il vous faut une Relance pour infliger une blessure, un individu moyen doit obtenir un As pour ne serait-ce que secouer un autre individu moyen. C'est peut être réaliste (une armure protège après tout), mais cela ne semble pas normal de frapper quel-qu'un encore et encore sans effet. C'est là où les systèmes avec des points de vie excellent : vous sentez que ça avance.

Là où ils échouent, à mon avis, c'est quand vous ne pouvez pas tuer quelqu'un d'un coup, et que vous devez garder le compte de ces points de vie.



La réponse au problème numéro 1 fut trouvée en résolvant le problème numéro 2, et a été fournie en sélectionnant les excellentes idées du Yahoo *Savage Worlds* (c'est-à-dire sur le Yahoo Group Savage Worlds sur list-serv).

Le premier ajustement fut de rendre plus importantes les Relances sur le jet d'attaque en changeant le +1 dégât par Relance à +2 par Relance. Cela aida un peu, mais ce n'était pas encore ça.

Mise à jour 2009: Nous avons par la suite changé ceci en "obtenez une Relance, ajoutez un d6". C'est plus facile, rapide, et vous laisse lancer un dé de dégâts supplémentaire.

Le changement supplémentaire – et c'est celui qui a vraiment tout mis en cohérence – fut de décider que deux résultats Secoué revenaient à une blessure. Avec un dernier changement mineur (égaler la Rés. au lieu de la dépasser, diminuant ainsi artificiellement la Résistance d'un point), le système de dégâts commençait finalement à ressembler à ce qu'il devait être.

Celui-ci provient directement du groupe Yahoo.



Les non-Jokers peuvent généralement se prendre un coup avant de tomber, leur donnant l'impression de points de vie. Ces hommes d'armes que vous avez embauchés peuvent tenir un peu – en particulier s'ils ont une bonne armure – mais ni vous ni le pauvre MJ n'aurez à passer toute la journée à essayer de briser leur carapace.

Un dernier détail nous aida aussi : puisqu'il n'y avait plus de jet opposé pour résister aux dégâts, les jetons (qui permettent de relancer) n'aidaient pas vraiment. Nous avons donc rajouté la règle d'encaissement, qui donne une chance de s'en sortir à un héros qui s'est fait trouer. Cet effet de bord fonctionne vraiment bien. Je suis particulièrement content que cela soit un jet de dé et pas une annulation automatique de blessures (contrairement à Deadlands classic), vous ne pouvez ainsi pas simplement ignorer ce fusil à pompe dans votre dos, car vous êtes capable d'annuler quelques blessures.



Un dernier détail

Que se passe-t-il quand un Joker subit trop de blessures ? Ce point a été résolu par John Hopler. Dans le brouillon original cela marchait exactement comme dans The Great Rail Wars : un jet sur la table des coups critiques après chaque blessure.

Le problème était que les héros étaient bien, bien, bien, puis... morts. Il n'y avait pas ce sentiment ablatif que vous avez avec les systèmes de points de vie, ou de blessures comme dans Deadlands. Ce n'était pas très amusant.

J'ai eu d'autres idées, mais ça ne marchait pas vraiment, jusqu'à ce qu'Hopler mette le doigt dessus. Il mit en évidence le fait que la gravité de votre état une fois à terre devait être lié à la gravité de la dernière blessure – cela n'avait rien à voir avec la ou les 3 blessures qui étaient survenues précédemment.



La solution d'Hopler fonctionnait comme ceci : disons que vous pouvez subir encore 3 blessures et que vous allez bien. Vous en subissez ensuite six d'un seul coup, vous ne regardez pas le résultat de 3 blessures sur la table des blessures – vous regardez le résultat de 6 blessures (même si vous étiez en bonne santé auparavant). (6 blessures d'un coup est véritablement mortel au fait !). Cela reflète que vous avez été victime d'un coup vraiment violent, même si vous étiez en pleine santé auparavant. De la même manière, si une blessure vous met au sol (car vous en avez déjà subies deux), vous regardez l'entrée pour une blessure (qui est très clémente).

Mise à jour 2009 : ceci a légèrement changé, avec une table plus simple. La meilleure partie selon moi sont les blessures permanentes que vous pouvez obtenir. Ça peut sembler sadique, mais ces blessures finissent par raconter une histoire à propos de votre héros, et s'ajoutent à son patrimoine, particulièrement en campagnes.



Kiffer !

Un éditeur de jeux ne devrait pas sortir quelque chose dont il ne soit pas complètement fou, excusez donc cette hyperbole. Notre dernière séance de playtest sur *Savage Worlds*: **The 'Nam** a été une soirée typique. Permettez-moi de vous la raconter et vous comprendrez pourquoi.

Le décor

Le mystérieux Teller nous avait rendu une petite visite et nous fit jouer une petite aventure brutale au Viet-Nam. Nous jouions des Bérets Verts dépêchés pour rallier certains villageois le long de la frontière cambodgienne. Ceux-ci étaient un groupe de moines reclus que l'on prétendait capables de prouesses martiales incroyables. Ils n'étaient amis ni avec le Viet Cong ni avec les pillards meurtriers du Cambodge, et pourraient se révéler de précieux alliés à notre cause.



Comme c'était du Savage Worlds, Teller ne craignait pas de nous fournir en plus une escouade complète de PNJ prêts à en découdre. Nous avons tiré leurs personnalités au dé et avons obtenu tout le spectre des types possibles. Jason était notre ambitieux lieutenant, Zeke jouait "Rain man", notre "dieu du pilonneur" (un "pilonneur" est un lance-grenades M79), et moi (Shane) j'étais un musculeux interne en médecine musculeux de New York que tout le monde baptisa immédiatement "Doc Bronx". Ma stature me désignait comme responsable du M60, j'officiais donc à la fois comme artilleur et comme doc'médic.



Descente urbaine

Après notre briefing et un bref trajet en hélicoptère au son de *Surfin'Bird*, notre périple débuta dans un petit village où un groupe de civils occidentaux venaient d'être massacrés. Nous trouvâmes un survivant et découvrîmes – à notre grande surprise – que les coupables étaient une équipe américaine sous couverture appelée les Black Cats. De manière évidente les civils étaient à la recherche d'un trésor – peut-être le trésor mythique des mêmes moines mêmes que nous étions venus chercher.

Pendant que Rain man et Doc Bronx distribuaient des barres chocolatées aux enfants et essayaient de limiter les dégâts, le Lt Guy contacta le QG par radio et se fit répondre que le survivant "se trompait". En réalité les Black Cats n'existaient pas. Un peu de pénicilline (et le partage de mon *View Master* contenant des diapos de New York) nous valut une petite info en bonus. Un des gamins révéla à Doc Bronx que des chauves-souris géantes en provenance provenant de la forêt volaient leurs cochons.

Attaque de chauves-souris géantes !

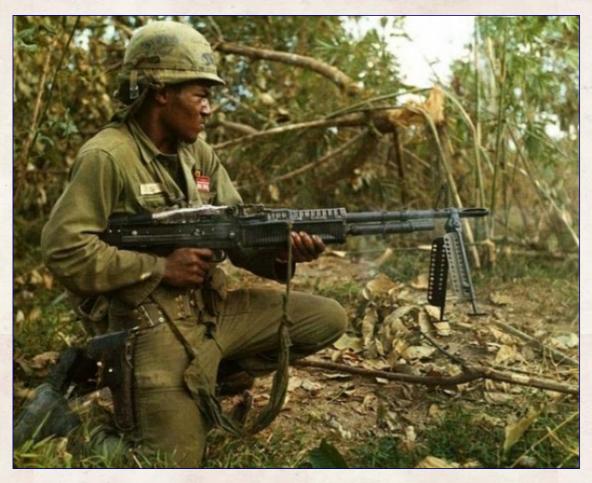
Nous avons poursuivi notre mission et monté le camp pour la nuit dans un petit canyon quelque part entre le Cambodge et le Viet Nam. Comme nous en avions été avertis, une immense nuée im-



mense de chauves-souris géantes nous tomba dessus. À notre grande horreur, en se regroupant, elles étaient suffisamment fortes pour emporter dans les airs un homme adulte! Deux de nos précieux compagnons subirent ce terrible destin. Doc Bronx et Rain Man forcèrent le lieutenant à tenter de les secourir, mais après une nuit complète de recherches dans les canyons escarpés de ces montagnes, nous réalisâmes que c'était sans espoir.

En termes de jeu, cette scène était incroyable. Savage Worlds propose des règles de fatigue simples mais efficaces qui simulent aussi bien la faim, le manque de sommeil ou la fatigue due à la chaleur. Notre région du Viet Nam était très chaude et humide : aussi la longue excursion et la poursuite désespérée à travers les montagnes risquait donc menaça réellement d'infliger des malus à notre escouade.

Doc Bronx et Rain Man se rangèrent à contrecœur à l'avis du Lt. Guy que nous devions abandonner les recherches. Nos amis étaient soit déjà morts, soit en train d'essayer de nous rejoindre. Jason (Lt. Guy) fit ici un boulot extraordinaire ici et mérite une mention spéciale. Le Lt. Guy voulait vraiment poursuivre la mission, mais il savait ce qu'il se passerait s'il refusait de nous laisser partir à la recherche de nos camarades disparus. Il nous laissa faire juste assez longtemps pour que nous commencions à dépenser des Jetons sur nos jets de Fatigue puis nous "laissa" décider quand abandonner. C'était de la manipulation brillante.



Pluie de balles I

Après quelques très bonnes scènes supplémentaires nous nous sommes retrouvés dans le village des moines mystérieux – pour découvrir dix Black Cats en train de tous les abattre sans pitié. Nous



avions déjà goûté au Viet Nam par le passé, et combattre des Viet Congs sous-entraînés armés d'e AK est une chose. Nous n'avions pas spécialement hâte de nous frotter à une escouade américaine armée jusqu'aux dents de lance-grenades, M60 et avec des compétences de Tir élevées ne nous emballait pas spécialement.

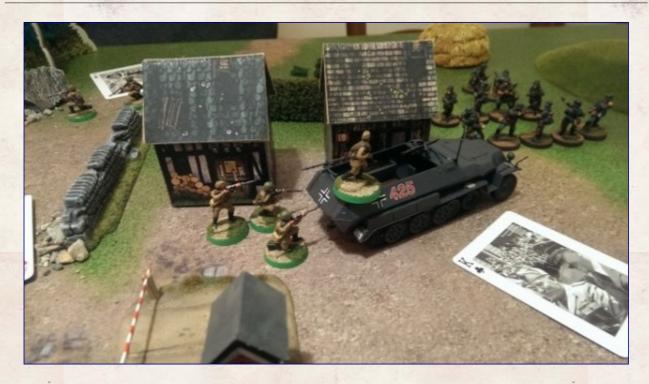
Notre escouade se tenait sur un escarpement surélevé directement derrière les Black Cats, une position parfaite pour tous leur tirer dans le dos. Mais avant que nous ne puissions décider quoi faire, un attaquant dissimulé sur notre droite nous balança une grenade! Nous avons répliqué à ce mystérieux adversaire également à coups de grenades également, mais quelques-uns de nos PNJ se retrouvèrent Secoués.

À ce moment-là, le lieutenant Guy cria "Américains! Américains! Cessez le feu! Cessez le feu!" Le commandant des Black Cats, un Major, hurla "Ne tirez plus!" et tout s'arrêta pendant quelques minutes angoissantes. Mon personnage, Doc Bronx, a le Handicap Serment (d'Hyppocrate en l'occurrence), je laissai donc mon M60 sur la crête, attrapai ma trousse médicale et courut vers la droite pour venir en aide à celui que nous avions assaisonné de grenades. Il s'avéra qu'il s'agissait de la section de soutien des Black Cats – un groupe de M60. Un de leurs médecins accourut pour aider également.

Le Major des Black Cats invita le lieutenant Guy d'un geste et ils se rejoignirent au milieu du terrain entre nos deux forces. Heureusement Jason avait pris l'Atout Étrange "Radar de combat" (rebaptisé ensuite Sixième sens) et réalisa que quelque chose n'allait pas. Le Major et le Lt. Guy étaient tous deux en Attente, tout fut donc question d'un jet opposé d'Agilité. Jason l'emporta et parvint à se jeter dans un ruisseau tout en lançant une grenade aux pieds du Major. Celui-ci, en tant que Joker, encaissa les dégâts avec un Jeton et plongea à son tour dans un fossé peu profond, évitant tous les dégâts de justesse.

C'est alors que l'Enfer se déchaîna. Zeke avait l'Atout "Dieu du Pilonneur" et fit pleuvoir des grenades de 40 mm sur le reste des Black Cats, avec une déviation réduite de moitié. Un autre de nos hommes se saisit du M60 que j'avais abandonné et se mit à arroser comme un dément. Cela aida beaucoup les tireurs à abattre leurs cibles (comme un deuxième état Secoué entraîne une Blessure, effectuer des tirs de suppression à l'arme lourde puis éliminer sélectivement les ennemis Secoués au fusil fonctionne parfaitement!)





Petit aparté

Cette bataille impliquait vingt combattants utilisant des tirs automatiques, des balles de M60 des grenades standard et de 40 mm. Auriez-vous eu envie de tenir le compte des munitions dépensées ? Nous non plus. Heureusement, *Tour of Darkness* dispose d'une super méthode pour épargner ce cauchemar aux joueurs qui gèrent les PNJ et au MJ. Nous l'avons peaufinée durant cette session. Les règles complètes sont dans le livre, bien sûr, mais voilà en gros comment ça fonctionne. Les PJ tiennent le compte de leurs munitions normalement, en comptant chaque balle. Les PNJ démarrent avec un certain niveau, comme Très Élevé, Élevé (normal pour une patrouille), Bas et Épuisé. À la discrétion du MJ (en général après chaque combat) le niveau de munition d'un PNJ descend d'un cran. Il peut également descendre pendant un combat si le groupe tire un deux à l'initiative. Cela signifie qu'un groupe d'alliés avec peu de munitions peut se retrouver à sec au beau milieu d'un échange de tirs!

Non seulement c'est plus simple, mais cela conduit à des décisions vraiment dramatiques pendant les parties. S'il reste peu de balles à votre groupe vous choisirez peut-être de faire un détour pour refaire le plein ou de lancer une descente sur un village ennemi.

De la même manière que la règle sur les Suites d'un combat permet de dire quels combattants sont réellement morts et lesquels sont juste blessés (vous forçant à décider quoi faire d'eux) les règles de munitions vous font réfléchir comme un commandant réel avec des problèmes réels, sans avoir besoin d'avoir toujours le nez dans un bouquin!





"Laisse-moi te parler de mon personnage"

Alors que le combat faisait rage il arriva quelque chose de très intéressant à mon personnage (Doc Bronx). Le médic que j'assistais colla un M16 sur l'arrière de mon crâne. En termes de jeu, il avait l'ascendant (équivalent à une Attaque Surprise) et j'avais toutes les chances d'y rester (+4 à l'attaque, +4 aux dégâts). J'attendis jusqu'à pouvoir me mettre En Attente, et sachant qu'il ne ferait pas de prisonniers je décidai de tenter de me libérer. Jason et Zeke secouèrent la tête en souriant – "Tu pourras peut-être jouer ce type quand il t'aura fait sauter la tête" dit Zeke en riant, tout en désignant un de nos PNJ.

Le médecin ennemi et moi (Doc Bronx, je parle toujours à la première personne quand je joue au cas où vous seriez perdus) étaient tous deux En Attente. Pour interrompre son action je devais le battre sur un test d'Agilité. J'obtins un misérable 4 malgré la dépense d'un Jeton, mais la chance était avec moi. Le médic obtint un 2. Je balançai mon poing et frappai – mais fit des dégâts pourris.

Maintenant le médic avait le choix. Il bénéficiait toujours de son +4/+4 pour avoir l'avantage, mais était armé d'un fusil. Il ne pouvait me tirer dessus en combat rapproché à moins de reculer, mais cela me donnerait un coup gratuit. Teller choisit de le faire reculer, pensant certainement pouvoir balancer la sauce après avoir supporté un coup de poing minable. J'embrassai mon dé fétiche et lançai. Je touchai de justesse. Groumf. Mais j'étais un grand gaillard et avais une Force à d8. Je lançai le d8 et mon dé Joker et eu la chance d'obtenir un As sur le d6. Le nouveau jet me donna un total de 8 – pas de Blessure, mais assez pour Secouer le médic! C'était ma chance! Encore mieux, avant qu'il ait pu récupérer notre PNJ-sergent avait nettoyé la crête et le transforma en pulpe avec son propre M16.

Mise à jour (2009): Notez que les dégâts de contact ont changé depuis – il n'y a plus de dé Joker sur vos jets de dégâts basés sur la Force comme c'était le cas quand les armes étaient exprimées en +1, +2, etc. plutôt que par +d4, +d6 et ainsi de suite.

La morale de cette histoire

À la fin de cette soirée, alors que nous jacassions tous sur le fait que cette partie avait été géniale, le commentaire qui revint le plus fut à quel point il était impressionnant que le jeu ait pu gérer une énorme fusillade de 20 combattants avec des mitrailleuses qui rugissaient et des explosifs qui vo-



laient – et en même temps une escarmouche très détaillée entre deux individus (l'affrontement entre Doc Bronx et le médic).

Nous avons démarré vers 19 h, créé nos personnages, avons plié deux combats, pris du temps pour de l'excellent roleplay avec les PNJ dans les villages ainsi qu'entre nos PJ et discuté pendant une heure des derniers points de règles avec lesquelles nous avions joué. Tout ça avant minuit.



Conclusion !

Et voilà. Relire tout ça me fait vraiment apprécier le dur travail de l'équipe de playtesteurs et des centaines de Yahoos qui y ont contribué. Merci du fond du cœur – non seulement du type qui le vend, mais du joueur qui ADORE y jouer.

Dernière salve (2009)

• Qu'est-il arrivé à Jack ? "Smilin' Jack" était notre mascotte originale, dessinée d'après le Crypt Keeper des vieux comics EC. Il semblerait que beaucoup le trouvaient agaçant,



mais il était également assez difficile de le faire s'intégrer à tous les univers que nous créions. Donc en gros, nous l'avons bazardé. Mais il m'appelle de temps en temps depuis sa boîte solitaire. Et il n'y a rien de pire qu'un clown à ressort en colère...

- Campagnes complètes : nous n'envisageons plus de faire des campagnes complètes comme Evernight. Maintenant que nous avons découvert les Plot Points nous sommes vraiment satisfaits de l'équilibre entre intrigue de fond et non-linéarité.
- Un livre de règles à 10 \$?: La version "Explorer's Edition" à 10 \$ de Savage Worlds a été un immense succès, et en est à sa deuxième réimpression. Nous sommes ravis que tant de nouveaux venus aient rejoint notre communauté.
- Les Origins Award: Chez Pinnacle nous sommes plutôt incisifs quant à retourner aux Origins Awards pour nos prochains jeux. Savage Worlds a remporté le prix des Joueurs en 2003, même si cela n'a pas été mentionné pendant la remise des prix et qu'ils ne nous ont toujours pas envoyé nos trophées. Notre secteur est malheureusement bien moins professionnel que nous ne le voudrions. Mais vous avez fait votre part et avez voté, et nous vous en sommes assurément reconnaissants.
- Surprises: La plus grande surprise aura été que Savage Worlds soit un succès. Entre le vieux Pinnacle et le nouveau, les choses allaient mal. J'ai écrit ce jeu non pas pour rebâtir l'entreprise comme elle était, mais parce que c'était le jeu auquel je voulais jouer. Il l'est toujours, et republier cet article n'a fait qu'augmenter encore mon enthousiasme. Heureusement, j'ai une partie demain soir. Nous sommes de retour à Stalingrad, et nous allons encore une fois devoir faire exploser ces fichus 88...



SAVAGE WORLDS

Chapitre quatre



ANNEXES



4

SOURCES

Archétype

http://ruloc.deviantart.com/art/Daily-Sketch-Party-of-Adventurers-318973074

Barde

par FX — #<u>Archétype</u> #<u>Aide de jeu</u> — 12 octobre 2014 http://savage.torgan.net/2014/10/archetype-le-barde.html

Boxeur

par Torgan — #<u>Archétype</u> #<u>Aide de jeu</u> — 01 novembre 2013 http://savage.torgan.net/2013/11/archétype-le-boxeur.html

Druide

par Torgan — #Archétype #Aide de jeu — 10 avril 2015 http://savage.torgan.net/2015/04/archetype-le-druide.html

Guerrier lourd

Par Torgan – #<u>Archétype</u> #<u>Aide de jeu</u> – 09 juin 2013 http://savage.torgan.net/archétype-le-guerrier-lourd

Ingénieur

par Torgan — #<u>Archétype</u> #<u>Aide de jeu</u> — 09 juin 2014 http://savage.torgan.net/2014/06/archetype-l-ingenieur.html

Magicien

par Torgan — #Archétype #Aide de jeu — 24 juin 2013 http://savage.torgan.net/archétype-le-magicien

Moine

par Torgan — #Archétype #Aide de jeu — 14 juillet 2014 http://savage.torgan.net/2014/07/archetype-le-moine.html

Pilote

par Torgan — #Archétype #Aide de jeu — 01 mai 2014 http://savage.torgan.net/2014/05/archetype-le-pilote.html

Prêtre

par Torgan — #Archétype #Aide de jeu — 29 juin 2013



http://savage.torgan.net/archétype-le-prêtre

Ranger (version archer)

par Torgan — #Archétype #Aide de jeu — 28 mars 2014

http://savage.torgan.net/2014/03/archetype-le-ranger-version-archer.html

Voleur

par Torgan — #Archétype #Aide de jeu — 15 juin 2013

http://savage.torgan.net/archétype-le-voleur

Guide de la survie en combat

par Torgan – #Règles #Officiel #Aide de jeu – 14 octobre 2012

http://savage.torgan.net/guide-de-la-survie-en-combat

L'entraînement

par Torgan – #Règles #Aide de jeu – 16 décembre 2012

http://savage.torgan.net/l-entrainement-dans-savage-worlds

L'investigation

par Torgan – #Règles #Aide de jeu – 24 mars 2013

http://savage.torgan.net/l-investigation-dans-savage-worlds

Les bestioles avec une haute résistance

par Torgan — #Aide de jeu #Règles — 13 octobre 2012

http://savage.torgan.net/les-bestioles-avec-une-haute-resistance

Règles de batailles épiques

par Torgan – #Aide de jeu #Règles – 21 octobre 2013

http://savage.torgan.net/2013/10/règles-de-batailles-épiques.html

Soyez rusés, ça change tout !

par Torgan – #Officiel #Aide de jeu – 22 septembre 2012

http://savage.torgan.net/soyez-ruses-ca-change-tout

Les compétences

Par Fenris – #Règles #Aide de jeu – 07 mai 2017

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



SAVAGE WORLDS

L'état secoué

par XO de Vorcen – #<u>Aide de jeu</u> #<u>Règles</u> – 09 mai 2017 http://savage.torgan.net/2017/04/secouez-moi-le-pulp.html

Gestion du moral

par Ambalus, XO de Vorcen — #<u>Aide de jeu</u> — 14 avril 2017

http://savage.torgan.net/2017/04/le-moral.html

http://www.black-book-editions.fr/forums.php ? topic id=6630&tid=126420#msg126420

La genèse de Savage Worlds

- 1. http://savage.torgan.net/2016/04/la-genese-de-savage-worlds-partie-1.html
- 2. http://savage.torgan.net/2016/05/la-genese-de-savage-worlds-partie-2.html
- 3. http://savage.torgan.net/2016/05/la-genese-de-savage-worlds-partie-3.html
- 4. http://savage.torgan.net/2016/05/la-genese-de-savage-worlds-partie-4.html
- 5. http://savage.torgan.net/2016/05/la-genese-de-savage-worlds-partie-5.html
- 6. http://savage.torgan.net/2016/06/la-genese-de-savage-worlds-partie-6.html
- 7. http://savage.torgan.net/2016/06/la-genese-de-savage-worlds-partie-7.html
- 8. http://savage.torgan.net/2016/06/la-genese-de-savage-worlds-partie-8.html
- 9. http://savage.torgan.net/2016/06/la-genese-de-savage-worlds-partie-9.html



4

INDEX

Atouts		Points de pouvoir.8, 9, 13,	19, 20, 22, 26, 80,
Acrobate	22, 45	82	
Adepte	22	Professionnel11, 13, 16	5, 20, 22, 26, 28, 30
Arcanes7, 8, 9, 12, 13,	19, 20, 21, 22, 25	Sang-froid	24, 40
Arme fétiche adorée	18, 28	Sans pitié	16
Arme fétiche adorée	28	Sixième sens	17, 28, 99
Arts martiaux		Soigneur	25
As	23	Source de pouvoir	20, 26
Assassin	30	Tête froide	18, 24, 40, 43
Bagarreur	11, 22	Tireur d'élite	28
Blocage	11, 15, 16, 22	Vif	
Charismatique		Voleur	30
Cogneur	11, 22	Dragon	43
Combatif	11, 15, 16, 24	Handicaps	
Combattant déloyal	30	Chimères	17
Combattant sans honneur	30	Dur d'oreille	
Commedia dell'arte	8, 9	Héroïque	21, 23, 37, 74
Contacts	8, 24, 30	Ignorant	17, 44
Contre-attaque	11	Pacifiste	21
Costaud	10, 16	Prudent	21
Dans le mille !	24, 28	Jeu	
Débrouillard	18	Ars Magica	35
Esquive	24	Blue Planet	66, 87
Expert	28, 43	Château Falkenstein	66
Extraction	28, 30	D&D	66, 86, 87, 88
Florentine	8	D207, 65, 66, 68, 69, 70	, 73, 74, 75, 78, 80
Forestier	13, 27	D20 System.	7, 68
Frappe éclair	18, 29, 30	Donjons & Dragons	69, 78
Frappe foudroyante	18, 29, 30	Godlike	
Frénésie	16	Great Rail Wars67, 72	2, 76, 77, 79, 91, 95
Frénésie Suprême		GURPs	
Grand balayage		Hell on Earth	
Grand blocage	11, 16, 22	Hero	
Grande esquive		Runequest	
Grande extraction		The Great Rail Wars	
Grande Source de pouvoir		TORG	
Guerrier saint		Vampire	
Lien animal		Weird Wars	, , , ,
Mage		Paladin	
Maître		Pouvoirs	
Maître des Arts martiaux		Ami des bêtes	
Maître des bêtes		Arme fétiche	
Maîtrise des arts martiaux		Augmentation/Diminution	
Nerfs d'acier		Balayage	
Nerfs d'acier trempé		Bannissement	
Nouveau pouvoir		Barrière	
Panache	8	Compréhension des langue	s8, 9



SAVAGE WORLDS

Confusion.		Ravage13
Convocation d'allié		Sommeil
Déguisement		Téléportation20
Détection		Tête froide24, 40
Dissimulation d'Arcanes		Transformation 13
Dissipation	20	Zone de dégât20
Divination		Univers
Enchevêtrement		Daring Tales of the Space Lanes23
Explosion.		
Frappe		80, 83, 84, 87, 92, 93, 95
Frappe foudroyante		Evernight82, 83, 84, 85, 87, 92, 103
Grande guérison		Realms of Cthulhu
Guérison.		Roue du Temps
Marionnette	8, 9, 20	Shaintar 39, 4

