

Dissonance et Pouvoirs chaotiques

Introduction

Dans *Savage Worlds* la plupart des compteurs sont réduits à la portion congrue. Ainsi un personnage ne peut avoir au maximum que 3 niveaux de Blessure et 2 niveaux de Fatigue. En dehors d'un éventuel décompte de munitions, il reste encore un compteur avec une valeur significative : celui des Points de Pouvoir (PP).

Tout comme dans certains *settings* on voit apparaître un compteur mental inspiré des Blessures, voici une proposition pour supprimer le décompte des PP au profit de niveaux de Dissonance inspiré de la Fatigue.

Dissonance

Un Pouvoir nécessite pour fonctionner une énergie difficilement quantifiable, qu'elle soit ambiante pour un mage, interne pour un adepte ou conférée par sa divinité pour un prêtre. Un arcaniste harmonisé avec sa source peut y puiser librement pour alimenter ses Pouvoirs mais à chaque usage il risque une surcharge, la Dissonance, pouvant peu à peu réduire ses capacités. Ceci n'est pas adapté aux Super Pouvoirs du Compagnon éponyme où les PP représentent un budget d'achat.

Les points de Dissonance viennent en malus aux jets d'Arcanes pour activer un Pouvoir. Au delà de 2 points, l'arcaniste est dans l'incapacité d'utiliser ses Pouvoirs ou une capacité utilisant des PP.

Toute dépense de PP est remplacée par un tirage de carte Dissonance. Si la valeur de cette carte ne dépasse pas base + PP nécessaires au Pouvoir, le personnage est dépassé par l'afflux du Pouvoir et gagne 1 point de Dissonance. Valets, dames et rois valent respectivement 11, 12 et 13. Quelque

soit le seuil, les 2 entraînent toujours une Dissonance, les as et les jokers l'évitent et ces derniers permettent d'en récupérer 1 point.

La base commence à 8 et diminue de 1 par 5PP en arrondissant au plus proche. Ainsi un mage avec 10PP a une base de 6.



Art by kiyocat illust

Au cours d'un âpre combat, le mage Héron d'Argent lance un triple éclair (3PP) sur ses agresseurs. Ayant 2 points de Dissonance, il fait son jet d'Arcanes à -2. Que le pouvoir prenne effet ou non, il tire une carte et doit dépasser 9 (6 de base + 3PP). Il n'obtient qu'un huit. Comme la Dissonance plafonne à 2, le voici maintenant dans l'Incapacité d'user de ses Pouvoirs jusqu'à sa prochaine méditation. S'il survit jusque là.

Harmonisation

Pour perdre des points de Dissonance, l'arcaniste doit prendre le temps de méditer pour renouer ou stabiliser le contact avec sa source. Une heure de méditation active permet de récupérer 1 point de Dissonance. Cette forme de

méditation ne permet pas de se reposer de la Fatigue.

Cette récupération est normalement automatique mais si le personnage cumule trop de Blessures et de Fatigue, le meneur peut exiger un Succès d'Âme à +4.

Maintenir un Pouvoir

Un arcaniste peut prolonger la durée de ses Pouvoirs s'il n'est pas en Incapacité due à la Dissonance ou autre. Au début du round où le Pouvoir doit prendre fin, il peut le prolonger immédiatement de sa durée de base mais doit immédiatement tirer une carte de Dissonance contre le seuil qui reste basé sur les PP de lancement du Pouvoir.

Hors durée et Dissonance, le maintien de Pouvoir fonctionne comme décrit dans les règles.

Atouts de Pouvoir

L'usage de la Dissonance nécessite quelques adaptations des Atouts.

Drain de l'Âme

Prérequis : Aguerri, Arcanes (tout sauf Science étrange), Connaissance (Arcanes) d10+.

Quand votre héros est coupé de sa source par la Dissonance, il peut encore drainer l'énergie au fond de son âme.

Il fait alors son jet d'Arcane sans malus de Dissonance et tire une carte. En cas de nouvelle Dissonance, il n'a pas drainé suffisamment d'énergie : le Pouvoir ne peut pas être lancé, il subit une Blessure et il perd aussitôt conscience durant 1d6 heures sur un trêfle.

Points de Pouvoir

Prérequis : Novice, Arcanes.

Permet de baisser le seuil de dissonance d'un point.

Cet Atout peut être pris plusieurs fois mais seulement une fois par Rang.

Source de pouvoir

Prérequis : Aguerri, Âme d6+, Arcanes.

La méditation permet de récupérer 1 point de Dissonance par 30 minutes.

•Grande source de pouvoir

Prérequis : Vétéran, Source de pouvoir.

La méditation permet de récupérer 1 point de Dissonance par 15 minutes.

Atouts professionnels

Adeptes

La dépense de 1PP est remplacée par le tirage d'une carte de Dissonance. Cette faculté n'est plus disponible quand l'adepte est dans l'incapacité d'utiliser ses Pouvoirs.

Guerrier saint / impie

La dépense de 1PP est remplacée par le tirage d'une carte de Dissonance. Cette faculté n'est plus disponible quand le guerrier saint / impie est dans l'incapacité d'utiliser ses Pouvoirs.

Mage

Remplacer le dernier paragraphe par :

Un Mage apprend son art dans d'austères institutions sous la tutelle de maîtres expérimentés. Chaque Relance obtenue sur son jet de Magie réduit le coût du sort de 1PP pour le calcul du seuil de Dissonance.

Options d'univers

Sans Atout Points de Pouvoir

L'Atout Points de Pouvoir n'est pas disponible. Le seuil de Dissonance est alors de 4+PP pour un univers classique,

de 6+PP pour un univers où la magie est peu fiable.

Pouvoirs chaotiques



Art by Dan Scott

Les Pouvoirs gagnent un côté imprévisibles, parfois en bien, parfois en mal. Spécifier quels sont les Arcanes ou capacités concernés. Ceux-ci doivent être soumis à la Dissonance. L'effet dépend de l'enseigne de la carte de Dissonance.

♦ Pique - effet augmenté

L'effet du Pouvoir est augmenté. Les dés gagnent un type, les modificateurs ou nombres fixes augmentent de moitié (-2 devient -3, +4 devient +6, une Allure de 6 devient 9, etc.). Aucune modification sans effet chiffré.

En cas d'échec au jet d'Arcanes, le Pouvoir agit malgré tout avec un Succès et un effet diminué (cf. cœur).

♥ Cœur - effet diminué

L'effet du Pouvoir est diminué. Les dés perdent un type, les modificateurs ou nombres fixes diminuent de 1 par tranche de 2 (-2 devient -1, +4 devient +2, une Allure de 6 devient 3, etc.). Pas de modification sans effet chiffré.

♦ Carreau - effet normal

L'effet est tel que décrit dans le Pouvoir.

♣ Trèfle - effet étendu

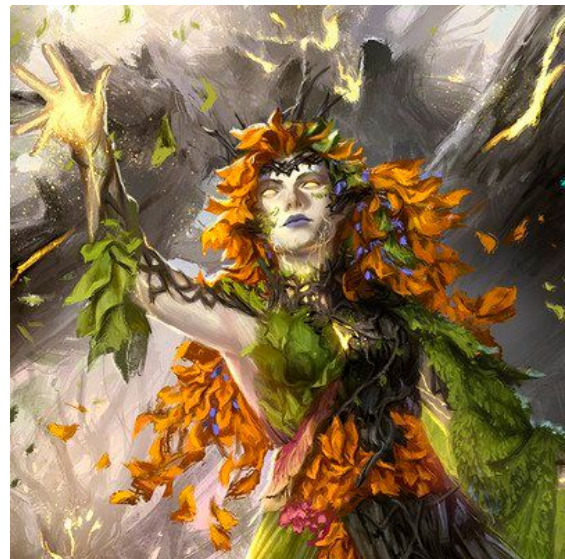
Le Pouvoir agit dans une zone étendue. Une ou plusieurs cibles deviennent autant de Petits Gabarits centrés sur elles, un gabarit circulaire augmente d'une taille

(son rayon augmente d'un case), un Gabarit de Cône reçoit en plus un Gabarit Moyen centré sur son grand disque.

En cas d'échec au jet d'Arcanes, le Pouvoir agit malgré tout en étant centré sur l'arcaniste avec un Succès et une étendue réduite : un Grand Gabarit devient un Gabarit Moyen, un Gabarit Moyen ou un Gabarit de Cône devient un Petit Gabarit, un Petit Gabarit ou une ou plusieurs cibles n'affectent que l'arcaniste et une seule fois. Cela que le Pouvoir soit bénéfique ou pas.

Maintenir un Pouvoir

En cas de maintien d'un Pouvoir chaotique, l'enseigne de la nouvelle carte remplace la précédente.



Art by Diego Cunha

Hermine émeraude incante un plastron de feuille (Armure) et obtient une Relance. Sa carte de Dissonance étant un pique, elle obtient une protection magique de +6 (+4 de Relance puis +2 du pique). Trois tours plus tard, elle décide de se concentrer pour le prolonger lorsqu'elle sent que l'effet se délite (action gratuite). Sa nouvelle carte de Dissonance est un trèfle. Son armure lui profite toujours et confère +4 grâce à la Relance initiale. Malheureusement les adversaires qui sont au corps à corps avec elle à ce moment là en profite également pour une durée complète.