RÈGLES D'ESSAI

RÈGLES D'ESSAI

Bienvenue dans *Savage Worlds* ! Ces règles d'essai vous permettront de jouer les courtes aventures proposées sur Torgan.net en utilisant les divers personnages prétirés proposés.

En VO, ces règles d'essai étaient à l'origine fournies avec un mini-scénario *Deadlands: The Weird West*, *Blood on the Range*, et ses propres prétirés qui vous seront proposés ultérieurement sur Torgan.net.

LES BASES

TRAITS

Chaque personnage est défini par cinq Attributs (Agilité, Âme, Force, Intellect et Vigueur) et des Compétences. Les Attributs et les Compétences sont appelés des Traits. Ils fonctionnent de la même manière. Chaque Trait est mesuré par un type de dé allant du d4 au d12, d6 étant la moyenne chez un humain adulte et d12 le maximum pour une personne normale.

Certains personnages ou créatures ont des Traits supérieurs à d12, comme d12 + 3 par exemple. Cela signifie qu'il faut lancer un d12 et ajouter le nombre qui suit (3 dans ce cas).

Les personnages ont souvent des Compétences similaires, surtout au début, mais se spécialisent grâce aux Atouts qu'ils choisissent. Il s'agit d'avantages spéciaux qui feront de deux personnages avec Tir d8 soit un personnage avec deux flingues à la John Woo (Atout Double-flingue), soit un tireur de précision (Atout Tireur d'élite).

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

Les personnages disposent de trois Caractéristiques dérivées :

- **ALLURE :** indique le nombre de cases dont peut se déplacer un personnage au cours d'un round de combat standard. Les humains se déplacent de 6 cases par round.
- **PARADE :** égale à 2 plus la moitié du dé de la Compétence Combat du personnage (ou 2 s'il ne possède pas Combat).
- **RÉSISTANCE :** égale à 2 plus la moitié de votre Vigueur à quoi on ajoute le score d'Armure d'une éventuelle protection portée sur le torse.

JETS DE TRAIT

Lorsque vous souhaitez faire agir votre personnage, le meneur de jeu (MJ) vous indique quel Trait utiliser, puis vous lancez ce dé. Si votre jet (plus ou moins les modificateurs) est égal ou supérieur à la Difficulté (Diff.), vous réussissez l'action.

- **DIFFICULTÉ (Diff.) :** la difficulté pour la plupart des tâches est de 4. Appliquez tout modificateur à votre jet et comparez-le à la Difficulté.
- **PROUESSES :** pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la Difficulté, on obtient une Prouesse. Si votre héros a besoin d'un 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 8, il touche avec une Prouesse.
- **DÉ JOKER :** lors d'un jet de Trait, les Jokers (voir ci-dessous) lancent un d6 supplémentaire (le dé joker) et conservent le meilleur résultat des deux dés. Les modificateurs éventuels s'appliquent au total le plus élevé.
- **ÉCHEC CRITIQUE :** un Échec critique survient lorsqu'un Joker fait un 1 à la fois sur le dé de Trait et sur le dé Joker. L'action est un Échec automatique et quelque chose de désagréable peut arriver à votre personnage. Un Échec critique ne peut pas être Relancé, même avec un Jeton (voir ci-dessous). Si un Extra lance un 1 sur un jet de Trait et qu'il est important de savoir si c'est ou non un Échec critique (comme pour lancer un sort), lancez un d6 : sur un 1, c'est un Échec critique, sinon un Échec normal.
- **COMPÉTENCE PAR DÉFAUT :** si un personnage ne dispose pas de la Compétence pour son action, il lance un d4 et soustrait 2 au total.
- **JETS EXPLOSIFS :** tous les jets de Traits et de dégâts dans *Savage Worlds* sont dits Explosifs. Cela signifie que tant que vous obtenez le maximum possible sur un dé (un 6 sur un d6, un 8 sur un d8, etc.), vous relancez le dé et cumulez le résultat. Tout modificateur au jet s'applique au total final.
- **JETS OPPOSÉS :** parfois, les jets sont opposés à ceux de l'adversaire. On peut résister à un pouvoir en faisant un jet d'Âme par exemple. Dans ces cas-là, le personnage agissant fait son jet en premier, puis vient le temps de son adversaire. Le total le plus élevé l'emporte. Un Succès de base (Difficulté 4) est toujours nécessaire pour le personnage faisant l'action, et chaque tranche de 4 points au-dessus du total de son adversaire représente une Prouesse.

JOKERS ET EXTRAS

Votre héros (un personnage joueur), et certains méchants et monstres uniques sont ce qu'on appelle des Jokers. Ce sont des personnages importants, qui ont un nom, et sont généralement plus détaillés que le commun des gardes, séides et autres laquais. On appelle ces derniers des Extras.

Les Jokers sont indiqués par une icône particulière à côté de leur nom, comme par exemple :

RED

JETONS

Chaque joueur commence ainsi une session de jeu avec trois Jetons, matérialisés par des marqueurs ou des pions quelconques, qui représentent le petit coup de pouce pour les héros ou tout simplement le destin.

En début de session, le MJ récupère un Jeton par PJ, et chaque PNJ Joker dispose de deux Jetons personnels.

Le meneur de jeu peut octroyer des Jetons à un joueur pour une idée brillante, une bonne interprétation, avoir surmonté des obstacles ou simplement avoir amusé la table par une action improbable et déjantée, une vanne bien sentie ou tout autre acte mémorable.

Voici ce qu'on peut faire avec un Jeton :

- **RELANCER UN JET DE TRAIT :** Relancer n'importe quel jet de Trait et conserver le meilleur jet. Le risque est qu'un Échec critique ne peut jamais être Relancé et compte comme résultat final.
- **ANNULER UN ÉTAT SECOUÉ :** cette utilisation est instantanée et peut être effectuée à tout moment, y compris en interrompant l'action de quelqu'un d'autre (voir **État Secoué** p. 9).
- **JET D'ENCAISSEMENT :** les Jetons peuvent également être utilisés pour encaisser des Blessures (voir **Encaisser les dégâts** p. 9).
- **PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE D'ACTION :** lorsque le jeu est cadencé en rounds, un personnage peut utiliser un Jeton pour piocher une nouvelle carte d'action (voir p. 6). Toutes les cartes auront été distribuées et tous les Atouts et Handicaps comme Vif, Tête froide ou Hésitant, auront été résolus.
- **RELANCER LES DÉGÂTS :** vous pouvez utiliser un Jeton pour relancer les dégâts d'une attaque, y compris d'éventuels dés supplémentaires que vous auriez pu obtenir (comme avec une Prouesse par exemple).
- **RECHARGER DES POINTS DE POUVOIR :** un personnage arcaniste peut utiliser un Jeton pour recharger 5 PP (voir **Points de pouvoir** p. 10).
- **INFLUENCER L'HISTOIRE :** cette utilisation reste à l'appréciation du MJ, qui peut autoriser un joueur à utiliser un Jeton pour que son personnage découvre un indice dans une situation où le groupe est bloqué, se souvienne qu'il dispose d'un objet basique très utile dans la situation présente, ou même pour rendre un PNJ un peu plus aimable.

ÉQUIPEMENT

Si vous utilisez des prétirés pour jouer une aventure, vous trouverez peut-être certaines notes associées à l'équipement. Voici quelques exemples :

- **ALLONGE :** les armes avec Allonge permettent à leurs détenteurs d'attaquer en Combat jusqu'à Allonge cases plus loin.
- **PARADE :** l'arme octroie un bonus ou un malus à la Parade lorsqu'elle est utilisée.
- **PÉNÉTRATION D'ARMURE (PA) :** l'arme ou le projectile ignore les points d'Armure indiqués. Une arme avec la capacité PA 2 ignore 2 points d'Armure.
- **PORTÉE :** les portées sont exprimées en cases, chacune représentant 2 mètres. Les trois nombres représentent les portées Courte, Moyenne et Longue de l'arme.

COMBAT

Savage Worlds utilise un système unique d'initiative lorsque des combats éclatent pour que l'action soit débridée et dynamique.

DÉCOUPAGE DU TEMPS

Quand un combat s'engage, le temps en jeu est divisé en rounds d'environ six secondes. Dix rounds représentent donc une minute.

- **ROUND :** un « round » correspond à un décompte complet des cartes d'action, de As à Deux.
- **TOUR :** le « tour » d'un personnage survient lorsque sa carte d'action est appelée dans le décompte Un héros avec le Six de Carreau, par exemple, prend son tour lorsque cette carte apparaît dans le round.
- **ACTION :** les personnages effectuent des « actions » pendant leur tour. Un personnage peut se déplacer et effectuer une action à n'importe quel moment de son mouvement, comme attaquer, lancer un sort, etc. et ce sans malus. Des actions plus complexes, comme allumer une torche ou fouiller dans un sac à dos pour trouver un petit objet, peuvent nécessiter un temps déterminé ou aléatoire (par exemple 1d6 rounds, au choix du MJ).
- **ACTION GRATUITE :** déclamer une phrase ou deux, déplacer un personnage d'un nombre de cases inférieur ou égal à son Allure, se jeter à terre, ou encore lâcher un objet sont des exemples d'actions gratuites. Un héros peut en général effectuer plusieurs actions gratuites simultanées durant son tour (parler et lâcher un objet tout en marchant, par exemple). Là encore, le MJ reste seul juge de ce qui reste acceptable, mais le bon sens devrait rester le guide principal. Certaines actions gratuites adviennent de manière automatique et une seule fois au début du tour d'un personnage, comme les jets pour récupérer d'un état **Secoué** (voir p. 9). Les actions gratuites qui sont des réactions ne sont pas limitées et adviennent à chaque fois que la situation l'exige.

ACTIONS MULTIPLES

Les personnages peuvent effectuer jusqu'à trois actions par tour. Chaque action au-delà de la première inflige un malus de -2 à toutes les actions du tour. Par exemple, si vous effectuez deux actions, vous subissez un malus de -2 à chacune d'elles.

Les Jokers disposent de leur dé Joker pour chaque action comme d'habitude.

Toutes les actions doivent être déclarées au début du tour du joueur avant tout jet. Les malus subsistent même si une action déclarée n'est plus possible par la suite (en général parce qu'elle dépendait du succès d'une action préalable).

- **MOUVEMENT ET ACTIONS :** un personnage peut effectuer des actions multiples à différents points de son mouvement.
- **ACTIONS GRATUITES :** le malus d'actions multiples ne s'applique pas aux actions gratuites.

INITIATIVE

Pour déterminer l'ordre d'initiative et ajouter un peu de piment, on utilise un paquet de cartes à jouer (54 cartes en incluant deux jokers).

Chaque Joker reçoit une « carte d'action » face visible. Tous les Alliés sous le contrôle du joueur agiront également lors de cette carte d'action. Les Extras reçoivent en général une seule carte d'action par groupe et agissent tous en même temps.

Une fois les cartes distribuées, le MJ procède ensuite au décompte d'As à 2. Chaque groupe résout son tour lorsque sa carte est appelée. Les égalités entre cartes de la même valeur sont résolues dans l'ordre des enseignes : pique ♠, cœur ♥, carreau ♦ et trèfle ♣. Lorsque tous les tours ont été résolus, on commence un nouveau round en distribuant à nouveau des cartes d'action avec le reste du paquet.

- **JOKERS :** les personnages (ou les groupes) ayant un joker comme carte d'action peuvent agir quand ils le souhaitent dans le round, et peuvent même interrompre l'action de quelqu'un d'autre. En outre, tous leurs jets de Traits et de dégâts se font avec un bonus de +2 pour le round ! Tous les personnages reçoivent en outre un **Jeton** (voir p. 5). Mélangez le paquet de cartes d'action à la fin du round.

EN ATTENTE

Un héros peut choisir de ne pas agir tout de suite. On dit alors qu'il est En attente. Cela lui permet d'agir plus tard dans le round s'il le souhaite. Il conserve sa carte d'action jusqu'à ce qu'il l'utilise. Un personnage En attente en début de round ne reçoit pas de nouvelle carte d'action et peut agir quand il le souhaite.

- **INTERROMPRE UNE ACTION :** quand un personnage En attente souhaite interrompre l'action d'un autre personnage, les deux adversaires font un jet opposé d'Athlétisme. Celui dont le score est le plus élevé agit en premier.

MOUVEMENT

Un personnage peut se déplacer d'un nombre de cases égal à son Allure (généralement 6) à chacun de ses tours.

- **COURIR :** un personnage peut « courir » une fois par tour (c'est une action gratuite). Dans ce cas, il ajoute son dé de course à son Allure (en général un d6) et subit un malus de -2 à toutes les actions de son tour. Le dé de course n'est pas un jet de Trait : on ne lance pas de dé Joker et il n'explose jamais.

ATTAQUES DE CORPS-À-CORPS

Un personnage peut effectuer une attaque de corps-à-corps par action. Effectuez un jet de Combat et comparez-le à la Parade de l'adversaire (la Parade de la cible représente la Difficulté pour les attaques de corps-à-corps). En cas de Succès, le personnage effectue un jet de dégâts en fonction de l'arme qu'il a en main (voir **Dégâts** p. 8). En cas de Prouesse, vous ajoutez également un bonus de 1d6 aux dégâts pour cette attaque. Additionnez les dés de dégâts (ne les lancez pas séparément comme pour les jets de Traits).

- **ROMPRE LE COMBAT :** lorsqu'un personnage souhaite s'extraire d'un corps-à-corps, tous les adversaires adjacents non Secoués bénéficient immédiatement d'une Attaque gratuite (mais une seule — pas d'attaques supplémentaires dues aux Atouts ou au maniement de deux armes).

ATTAQUES À DISTANCE

La Compétence Tir permet de manipuler tout ce qui va des pistolets aux lance-roquettes en passant par les arcs (utilisez Athlétisme pour les armes lancées).

Les armes à distance ont une caractéristique Portée notée en cases sous la forme 5/10/20, ou encore Portée Courte/Moyenne/Longue. La Difficulté pour toucher quelqu'un à Portée courte est de 4. Tirer sur une cible à Portée moyenne et longue se fait avec des malus respectifs de -2 et -4.

La Portée des armes est conçue pour l'utilisation de figurines sur le plateau de jeu. Chaque case sur le plateau équivaut à 2 mètres dans le monde réel. Une cible située à 25 cases, par exemple, se trouve en réalité à 50 mètres de l'attaquant.

- **COUVERT :** l'attaque subit un malus de -2 si le défenseur a un couvert léger (moins de la moitié de la cible est cachée), -4 pour un couvert moyen (environ la moitié de la cible est cachée), et -6 si le défenseur a un couvert lourd (la plus grande partie la cible est cachée).

DÉGÂTS

Après une attaque réussie, que ce soit au corps-à-corps ou à distance, l'attaquant lance les dés pour connaître les dégâts occasionnés. Lorsque vous effectuez un jet de dégâts, additionnez les résultats des dés pour obtenir le total des dégâts. Les dés d'un jet de dégâts peuvent **Exploser** (voir p. 4) ! Il faut donc continuer à jeter les dés et les additionner tant qu'ils explosent.

- **DÉGÂTS À DISTANCE :** les dégâts des armes à distance sont fixes, comme 2d8 ou 2d6 + 1. Un pistolet Peacemaker, par exemple, fait 2d6 + 1, ce qui signifie que vous lancez deux dés à six faces, que vous les additionnez (après Explosions éventuelles), puis que vous ajoutez 1 au total.
- **DÉGÂTS DE CORPS-À-CORPS :** les armes de corps-à-corps font des dégâts égaux au dé de Force de l'attaquant, plus un éventuel second dé selon l'arme. Un héros avec une Force d8 et un grand couteau (d6), par exemple, fait des dégâts de d8 + d6. Bien que la Force soit utilisée pour déterminer les dégâts au corps-à-corps, il ne s'agit pas d'un jet de Trait. Les Jokers ne bénéficient pas de leur dé Joker pour les jets de dégâts.

EXEMPLE DE DÉGÂTS

Red a une Résistance de 5. Si elle est touchée par une attaque et que les dégâts sont inférieurs à sa Résistance, rien ne se passe : le coup ne fait que l'effleurer ou le tir traverse ses vêtements.

Si les dégâts sont égaux ou supérieurs à sa Résistance mais ne la dépassent pas de 4 points ou plus, elle est Secouée. Dans ce cas, le total des dégâts serait de 5 à 8. Si Red était déjà Secouée, elle reste Secouée et subit également une Blessure.

Si les dégâts sont supérieurs à la Résistance de Red de 4 points ou plus (une Prouesse), elle subit une Blessure et est Secouée. Dans ce cas, il importe peu qu'elle ait été Secouée avant cette attaque. Chaque Prouesse supplémentaire entraîne une Blessure supplémentaire.

- **BONUS AUX DÉGÂTS :** une attaque bien placée a plus de chance de toucher des parties vitales et donc de faire plus de dégâts. Si votre héros obtient au moins une Prouesse lors de son attaque (peu importe le nombre de Prouesses), il ajoute 1d6 à son total de dégâts. Ce dé peut Exploser comme les autres !

N'oubliez pas : les dés Joker ne sont utilisés que sur les jets de Trait, pas sur les dégâts.

APPLIQUER LES DÉGÂTS

Si le jet de dégâts est inférieur à la Résistance de la cible, cette dernière prend un coup mais sans effet en jeu. Si les dégâts sont supérieurs ou égaux à la Résistance de la victime, elle est Secouée. Chaque Prouesse sur le jet de dégâts occasionne en outre une Blessure :

- **SECOUÉ :** si les dégâts d'une attaque sont un Succès (0-3 points au-dessus de la Résistance), la cible est Secouée - elle est choquée ou subit des blessures mineures qui n'ont aucun effet sur le jeu. Si la cible était déjà Secouée, elle le reste et subit également une Blessure.
- **BLESSURES :** chaque Prouesse (tous les 4 points complets au-dessus de la Résistance de la cible) sur le jet de dégâts signifie que la victime subit une Blessure. Les Extras sont Incapacités (hors du combat) dès la première Blessure. Les jokers peuvent subir trois Blessures. S'ils en subissent plus, ils sont également Incapacités. Chaque Blessure entraîne un malus cumulatif de -1 à l'Allure (minimum de 1) et à tous les jets de Trait jusqu'à un malus maximum de -3.

ÉTAT SECOUÉ

Un personnage Secoué est choqué, distrait ou momentanément ébranlé. Il ne peut effectuer que des actions gratuites, comme se déplacer (et même courir). Lorsque vient son tour, un personnage Secoué tente tout d'abord de récupérer ses esprits en faisant un jet d'Âme. C'est une action gratuite et automatique. En cas d'Échec, le personnage reste Secoué. En cas de Succès, le personnage n'est plus Secoué et peut agir normalement.

- **UTILISER UN JETON :** un joueur peut également utiliser un Jeton à n'importe quel moment (y compris en dehors de son tour) pour annuler un état Secoué.

ÉTAT INCAPACITÉ

Un personnage Incapacité ne peut plus effectuer d'action mais reçoit toujours une carte d'action au cas où il récupère ou s'il doit faire des jets (comme avec une **Hémorragie**, voir ci-dessous). Les Atouts et les Handicaps qui affectent le tirage des cartes d'action sont ignorés pour un personnage Incapacité.

Lorsqu'il subit des Blessures et devient Incapacité, ou l'est déjà, un personnage doit immédiatement faire un jet de Vigueur :

- **ÉCHEC CRITIQUE :** le personnage est mort.
- **ÉCHEC :** le personnage est victime d'une **Hémorragie** et doit faire un jet de Vigueur au début de chacun de ses tours suivants. Son état se stabilise en cas de Prouesse, et il meurt en cas d'Échec.
- **SUCCÈS :** l'état du personnage se stabilise. Il survivra, mais restera inconscient pendant 2d6 heures.

ENCAISSER LES DÉGÂTS

Après avoir subi des dégâts, mais avant d'avoir appliqué les Blessures et leurs conséquences, un personnage peut utiliser un Jeton pour faire un jet d'Encaissement. Il s'agit d'un jet de Vigueur. Chaque Succès et Prouesse permet d'annuler 1 niveau de Blessure subi lors de l'attaque. Ne comptez pas les modificateurs de blessures que vous êtes sur le point de subir lorsque vous faites ce jet, ils ne se sont pas encore produits !

Si le personnage parvient à éliminer toutes les Blessures d'une attaque, il n'est plus Secoué, et ce même s'il l'était auparavant pour une raison quelconque.

POUVOIRS

La plupart des univers *Savage Worlds* comportent de la « magie » sous une forme ou une autre. Qu'il s'agisse de traditions occultes pratiquées par quelques sectateurs obscurs, de rituels vaudous, d'anciennes sorcelleries aux puissants thaumaturges, d'étranges gadgets créés par des scientifiques fous, de super-pouvoirs ou de psioniques au cerveau cramé, ces règles traitent tout cela dans un système simple et unifié.

Par commodité, nous appelons tous ces effets des « pouvoirs ». Même s'ils fonctionnent de manière similaire d'un jeu à l'autre, l'usage particulier des modificateurs et des Aspects permettent d'infinies variations à partir des pouvoirs de base.

Ainsi, vous pouvez créer des sorciers, des savants fous, des super-héros, ou même des créatures magiques avec un ensemble de pouvoirs faciles à mémoriser.

Chaque pouvoir est associé à une Compétence d'arcanes (elles sont indiquées dans les personnages prétirés).

Pour utiliser un pouvoir, le joueur indique ce qu'il compte faire, dépense le nombre de points de pouvoir nécessaire et fait un jet avec sa Compétence d'arcanes. En cas d'Échec, il perd 1 point de pouvoir (et son tour s'achève immédiatement en cas d'Échec critique). En cas de Succès, appliquez les effets du pouvoir.

- **DURÉE :** chaque pouvoir à une durée fixe, et certains peuvent être maintenus en dépensant 1 point de pouvoir pour les prolonger à nouveau de la durée indiquée.
- **POINTS DE POUVOIR :** les arcanistes alimentent leurs pouvoirs avec des points de pouvoir (PP). Les héros récupèrent 5 PP dépensés toutes les heures.

QUELQUES EXEMPLES DE POUVOIRS

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

AUGMENTATION / DIMINUTION DE TRAIT

Rang : Novice
Points de pouvoir : 2
Portée : Intellect
Durée : 5 (*augmentation*), Instantanée (*diminution*)
Aspect : changement physique, aura, potion.

Ce pouvoir permet à un personnage d'améliorer ou de diminuer un Trait (Attribut ou Compétence) de sa cible.

Augmentation améliore le Trait choisi d'un cran en cas de Succès, de deux crans en cas de Prouesse, pour 5 rounds.

Diminution réduit le Trait adverse d'un cran en cas de Succès, de deux crans en cas de Prouesse, avec un minimum de d4. La Durée est Instantanée. À la fin de ses prochains tours, la victime tente automatiquement d'annuler cet effet en réussissant un jet d'Âme en action gratuite. Un Succès restaure un cran dans le Trait tandis qu'une Prouesse les restaure tous complètement.

Des sorts répétés ne cumulent pas leurs effets sur un même Trait (prendre l'effet le plus élevé), mais peuvent affecter différents Traits.

MODIFICATEURS

- **CIBLES SUPPLÉMENTAIRES (+1) :** le pouvoir peut affecter des cibles additionnelles pour +1 PP chacune.
- **PUISSANT (+1) :** *diminution* seulement. Le jet d'Âme pour annuler l'effet se fait à -2.

ÉCLAIR

Rang : Novice
Points de pouvoir : 1
Portée : Intellect ×2
Durée : Instantanée
Aspect : éclair de feu, de glace, de lumière, d'obscurité ou coloré, torrent d'insectes.

Éclair envoie une décharge dévastatrice d'énergie, un rayon sacré ou des éclats de matière sur un seul ennemi.

Il n'y a pas de malus de Portée mais le jet d'Arcanes est affecté par les malus de Couvert, de Visibilité et tous les autres habituels.

Un *éclair* fait 2d6 de dégâts, 3d6 en cas de Prouesse.

MODIFICATEURS

- **DÉGÂTS (+2) :** *éclair* inflige 3d6 de dégâts, 4d6 en cas de Prouesse.

FRAPPE

Rang : Novice
Points de pouvoir : 2
Portée : Intellect
Durée : 5
Aspect : halo coloré, runes, sceau, énergie crépitante, barbelures sur la lame.

Ce pouvoir se lance sur tout type d'arme. Pour une arme à distance, elle affecte un chargeur entier, 20 flèches, carreaux ou cartouches ou une pleine « charge » de munitions (la quantité exacte pour les armes inhabituelles est à la discrétion du MJ). Tant que le pouvoir est actif, l'arme bénéficie de +2 aux dégâts, +4 en cas de Prouesse.

MODIFICATEURS

- **CIBLES SUPPLÉMENTAIRES (+1) :** le pouvoir peut affecter des cibles additionnelles pour +1 PP chacune.

GUÉRISON

Rang : Novice
Points de pouvoir : 3
Portée : Toucher
Durée : Instantanée
Aspect : imposer les mains, toucher la victime avec un symbole béni, prière.

Guérison annule les Blessures vieilles de moins d'une heure. Un Succès annule une Blessure, une Prouesse en annule deux. Le pouvoir peut être lancé plusieurs fois pour annuler d'autres Blessures dans la limite de l'heure et des PP disponibles.

Pour un Extra, le MJ doit d'abord déterminer si l'allié est encore en vie. En cas de Succès au jet d'Arcanes, l'Allié est de nouveau opérationnel (mais Secoué si cela importe).

MODIFICATEURS

- **GRANDE GUÉRISON (+10) :** *grande guérison* peut soigner n'importe quelles Blessures, même celles vieilles de plus d'une heure.
- **NEUTRALISER LE POISON OU LA MALADIE (+1) :** un Succès au jet de *guérison* annule le poison ou la maladie. Si le poison ou la maladie impose un modificateur, celui-ci s'applique également au jet d'Arcanes.
- **SÉQUELLE PERMANENTE (+20) :** le pouvoir peut guérir une séquelle permanente (voir **Incapacité** p. 95 dans *Savage Worlds*). Cela requiert une heure de préparation et ne peut être tenté qu'une unique fois par séquelle. En cas d'Échec, l'arcaniste ne peut plus guérir cette séquelle mais quelqu'un d'autre pourra essayer. En cas de Succès, le sujet est Épuisé pour 24 heures.

SOULAGEMENT

Rang : Novice
Points de pouvoir : 1
Portée : Intellect
Durée : Instantanée
Aspect : prière, tonique.

Soulagement annule un niveau de Fatigue, deux en cas de Prouesse. Il peut en outre annuler à la place l'état Secoué et en cas de Prouesse l'état Sonné.

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL :** *Savage Worlds — Test Drive Rules*
- **ILLUSTRATIONS :** SWADE.
- **TRADUCTION :** Yannick « Torgan » Le Guédart
- **RELECTURE :** Laurent « Maedh » Fèvre, Michel « c4s4 » Casabianca, Wargleu, X.O. de Vorcen
- **MAQUETTE :** Yannick « Torgan » Le Guédart

PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP

BLACKBOOK EDITIONS

TORGAN.NET
Savage rôlistes !