

Savage Accelerated...

On se contente simplement de **dix** (onze le cas échéant) **Traits** : 5 primaires (Force, Agilité, Vigueur, Intellect et Âme) et 5 (6) secondaires ou (super-)compétences (Combat, Précision, Perception, Persuasion, Technique et éventuellement Pouvoir). De chacun de ces traits dépendent plusieurs compétences (ou spécialités, surtout dans le cas d'Intellect et Technique) de SaWo.

De base, dans un Trait, un personnage maîtrise deux compétences (notées c) de SaWo (moins, s'il n'y en a qu'une de notée). Les compétences non maîtrisées sont à -4. Chaque compétence vaut pour 2 spécialités notées s et il est possible de cibler le jeu de manière plus précise en choisissant un mix des deux : une compétence et 2 spécialités par exemple. Certaines des compétences de Savage Worlds – peu usitées – ont été remplacées en spécialités. Une spécialité notée * peut être achetée plusieurs fois. En technique ou Intellect, il existe parfois les mêmes compétences, choisissez le Trait que vous préférez pour y mettre la compétence. N'oubliez pas qu'on ne possède que 2 compétences (ou 4 spécialités) et qu'on a pas accès à celles notées Versatile sans dépenser l'atout adéquat.

L'atout **Compétent** permet de rajouter 1 compétence ou 2 spécialités (3 spécialités en Technique ou Intellect si vous voulez un style encore plus Pulp). Pour le fun, il est indiqué comment faire 2 spécialités des compétences de Savage Worlds.

L'atout **Versatile** permet d'utiliser 1 compétence ou 2 spécialités (une au max par Trait, sauf pour Âme) sous un autre Trait qui semble logique ou fait sens. Des suggestions sont indiquées plus bas. Cet atout ne peut être pris que 2 fois avec Versatile +. Il est également possible de remplacer une compétence de base par un Versatile sans dépenser d'Xps, l'atout est alors noté (gratuit) et ne peut toujours être pris que deux fois.

Exemple, un personnage peu fort, sans permis et agile peut remplacer, sous Agilité, Conduite par Athlétisme. I

Âme est un peu à part. Elle est conditionnée à Tripes, Artiste et 1 spécialité au choix (plutôt en Technique ou Intellect). Ensuite, sous Âme, il est possible de prendre 2 fois Versatile.

Les 2 compétences ou 4 spécialités associées de base aux Traits sont notées °

Force → **Athlétisme** (s Escalade, s Natation)

Vigueur → **Versatile** : Nature.

Combat → [**Combat**, Optionnel = (s Attaque, s Parade), +1 don à D6, D10 et D12+1] **Versatile** : Lancer.

Précision → [**Lancer**° (léger, lourd), **Tir**° (poing, épaule)] **Versatile** : Pilotage, Conduite.

Agilité → [**Discrétion**° (Furtif, Escamotage), **Conduite**° (Équitation, Véhicule)] **Versatile** : Athlétisme.

Intellect → (**Connaissances** = 4 ou Int/2, +2 s ou 1 c par Compétent supplémentaire)

Connaissances = Arts (s), Dressage (s), Économie (s), Jeu (s), Faune (s), Flore (s), Histoire (s), **Langues** (s)* (Int/2 / Int / IntX2 / Int X3),

Soins (c) (s Médecine, s Premiers soins), Militaire (s), **Navigation** (c), Occultisme (s), Psychologie (s), **Recherche** (s), Religions (s),

Sarcasme (s) **Versatile** : Nature.

Perception → [**Perception**° (remarquer, fouille), **Nature**° (**Pistage**, **Survie**)] **Versatile** : Discrétion

Technique → (Technique = 4 ou Tech/2, +2 s ou 1 c par Compétent supplémentaire)

Techniques (toutes des s) = Artisanat, Chirurgie, **Crochetage** (crocheter, pièges) (c)°, Drones, Déguisement, Électronique, Explosifs, Faussaire, Forge, Hacking, Informatique, **Navigation** (c), **Pilotage** (c), **Soins** (c), **Réparation** (c)°, Robotique.

Persuasion → [**Intimidation**° (Intimidation, Interrogation), **Persuasion**° (Diplomatie, Mensonge), **Réseaux** (Contacts, Réputation)],

Versatile : Sarcasme (s) et Langues (s)

Âme [(**Artiste**° (s) (Âme/2 arts ou hobbies maîtrisés), **Tripes**° (c), +1 hobby (s) au choix ou 2 spécialisations n'importe où, du genre automatique, revolver et dressage de chien)] **Versatile** : tout sauf Arcanes et Combat.

Pouvoir : Si le personnage à Arcanes à la création, il a D4 en Pouvoir offert, D6 en mode SH.

Création

Traits Attributs = Base D4, rajoutez 5 points en attributs primaires : Force, Agilité, Vigueur, Intellect et Âme.

Traits Super-Compétences = Base D4, rajoutez 3 points de Super-Compétences ou d'Atout Compétent ou Versatile, un D4-2 peut être pris pour rajouter 1 point. Pouvoir est une super-compétence à part qui ne peut s'ouvrir à D4 (D6 en mode Super Héros) qu'avec l'Atout Arcanes.

Mode Pulp ! Les personnages commencent comme s'ils étaient Aguerri, bien qu'ils débutent à zéro Xps.

Mode Super-Héros ! Les personnages commencent avec 9 points de traits primaires et 8 de Super-compétences et l'équivalent du niveau Aguerri (4 progressions), même s'ils débutent aussi à zéro Xps. Ils sont de fait, de niveau Héroïque en Xps.

Combat (Force), Précision (Agilité), Perception (Vigueur), Technique (Intellect) et Persuasion (Âme) sont limités **à la création** à leur **attribut primaire** (celui qui est entre parenthèses) **plus un point**. Arcanes est lié à Âme ou Intellect, au choix. Ensuite la progression peut se faire de manière détachée..

Les atouts liés à des compétences officielles donnent les bonus indiqués dans les spécialités des super-compétences.

Acheter des compétences ne représente qu'un point de Super-Compétence à chaque achat..

Les attributs primaires ne peuvent augmenter que d'un point par niveau. (*Optionnel deux attributs de +1 sur 2 niveaux max*).

Particularités pour compenser les règles normales ou 2 compétences de base se retrouvent en super-compétences :

Arcane → 1 talent d'arcaniste jusqu'au niveau vétéran gratuit à D6, D10 et D12+1

Combat → 1 talent de combat jusqu'au niveau vétéran gratuit à D6, D10 et D12+1

Optionnel : Plus de Pulp ! Tous les personnages bénéficient de Panache, Charisme ou Séduisant, Lien mutuel et Chance. Rajoutez Super-Chance et The best there is (la moitié des PP peuvent être mis dans un seul pouvoir) en mode SH. Le coût des Attributs

Magie : Essayez avec les atouts qu'on trouve dans Beasts and Barbarians. Rajoutez 1 sort novice en plus à chaque sort appris.

Atouts magiques...

Application : *N, connaissance arcane D8+, Magie D8+, spécial (rang)*, Chaque fois que cet atout est pris, le personnage sélectionne 2 sorts qui reçoivent une application chacun ou un sort qui reçoit 2 applications. Chaque application augmente le coût du sort de 2 PP.

Aire (vétérans) : augmente la zone de sort d'un cran ou deux, petite, moyenne, grande ou cône.

Perce-armure (aguerri) : -2/-4 à l'armure.

Blocage de perce-armure (novice) : annule le perce-armure adverse (armure ou barrière)

Arme lourde (vétérans) : affecte les structures et les gros monstres

Portée étendue (novice) : double la portée des pouvoirs, ou passe un pouvoir au toucher à « rang » égal à âme/2.

Lié (vétérans) : permet de lier deux sorts lancés en même temps, ou trois au niveau 2, chaque sort lié doit être payé en PP de base +1.

Pas de pénalité de distance (aguerri) : pas de malus de portée.

Sélectif (novice) : le personnage choisi qui sera touché.

Déclenchement (aguerri) : le sort est lancé en avance, le maintien impose un malus de -2, une condition spécifique ou un temps donné va déclencher le sort. (porte ouverte et boule de feu qui part, sort ennemi lancé et dissipation qui s'active)

Difficile à résister : *V, âme D8+, talent d'arcane D10+, connaissance magie D6+, +4* pour gagner un jet opposé avec la cible de sa magie.

Extrême source de pouvoir : *H, grande source de pouvoir, âme d8+*, les PP régénèrent de 1 par 5 minutes.

Lien de pouvoir : *A, âme D8+, talent d'arcane D8+, connaissance magie D6+*, les deux personnes doivent posséder l'atout, elles font chacune un jet d'arcane, pour chaque succès et relance, 1D4 (explosifs) PP peuvent être transférés. Le récipiendaire peut recevoir plus de PP que son maximum, il les perd à raison de 1PP par heure.

Magie facile : *V, talent d'arcane D8+, connaissance magie D8+*, le personnage choisit un pouvoir qui a un effet relance sur un simple succès. Chaque fois que l'atout est repris, c'est pour un autre pouvoir.

Spécialisation magique : *A, connaissance magie D6+*, choisir un pouvoir, ce dernier bénéficie d'un +2 quand on le lance.

Exemples de Création avec atout racial et 2 progressions achetées contre 1 défaut majeur et 2 mineurs.

Guerrier à deux armes

Fo D8, Agi D6, Vig D8, Int D4, Âme D6, Résistance 7, Parade 7 (main gauche)

Combat D8, Précision D8, Perception D4, Persuasion D4, Technique D4-2

Base = Costaud, Ambidextre, (1 atout combat = Combat à deux armes)

Xp = Fo +1, Combat +1, Blocage, Ag +1, Combat +1, Frappe éclair, Acrobate, Vig +1

Fo D10, Agi D8, Vig D10, Int D4, Âme D6, Résistance 8, Parade 12 (main gauche, acrobaties, blocage supérieur -combat D12)

Combat D12, Précision D8, Perception D4, Persuasion D4, Technique D4-2

Voleur

Fo D6, Agi D8, Vig D6, Int D6, Âme D6, Résistance 5, Parade 5,

Combat D4, Précision D4, Perception D6, Persuasion D4 (compétent réseaux), Technique D6,

Base = Agi +1, Acrobate, Versatile Athlét. (ag)

Xp = Agi +1, Technique +1, Précision +1, Voleur (+2 crochetage, discrétion, escalade), Combat +1 (extraction), Ag +1, Technique +1, Perception +1

Fo D6, Agi D12, Vig D6, Int D6, Âme D6, Résistance 5, Parade 6,

Combat D6, Précision D6, Perception D8, Persuasion D4, Technique D10,

Magicien, elfe

Fo D4, Agi D6, Vig D6, Int D8, Âme D8, Résistance 5, Parade 2,

Combat D4-2, Précision D4, Perception D6, Persuasion D4, Technique D4, Pouvoir D10

Base = Int +1, Arcanes, Magicien, elfe (+1 agi, vision nocturne, 2 mains gauches), (Atouts arcanes D10 Sort spécialisé, Application)

Xp (Magie sans PP) = Âme +1, Pouvoir +1, Sort, Application, Compétent Réseaux, Sort, Combat, Persuasion +1

Fo D4, Agi D6, Vig D6, Int D8, Âme D10, Résistance 5, Parade 4, Charisme +2

Combat D4, Précision D4, Perception D6, Persuasion D6, Technique D4, Pouvoir D12

Face

Fo D6, Agi D6, Vig D6, Int D6, Âme D8, Résistance 5, Parade 4, Charisme +4

Combat D4, Précision D4, Perception D6, Persuasion D10, Technique D4-2,

Base = Âme +1, Séduisant, Très séduisant

XP = Compétent Réseaux (Pers), Charisme, Âme+1, Persuasion +1, Âme+1, Versatile Sarcasme/langues (Pers), Perception +1, Volonté de fer.

Fo D6, Agi D6, Vig D6, Int D6, Âme D12, Résistance 5, Parade 4, Charisme +6

Combat D4, Précision D4, Perception D8, Persuasion D12, Technique D4-2,

Pilote

Fo D6, Agi D8, Vig D6, Int D6, Âme D6, Résistance 5, Parade 4, Charisme

Combat D4, Précision D8, Perception D6, Persuasion D4, Technique D4,

Base = Ag +1, As, Versatile Pilotage (Précision).

XP = Int +1, Per +1, Précision +1, Tech +1, Agi +1, Précision +1, Tech +1, Int +1

Fo D6, Agi D10, Vig D6, Int D10, Âme D6, Résistance 5, Parade 4, Charisme

Combat D4, Précision D12, Perception D8, Persuasion D4, Technique D8,

Touche à Tout

Fo D6, Agi D6, Vig D6, Int D8, Âme D6, Résistance 5, Parade 6, Charisme
Combat D6, Précision D4, Perception D6, Persuasion D6, Technique D6, Pouvoir D4
Base = Int +1, Arcanes, Comp +1, (1 atout combat = Blocage)
XP = Pouvoir +1, Agilité +1, Compétent Int. Compétent Tech, Âme +1, Précision +1, Charisme, Compétent Réseaux
Fo D6, Agi D8, Vig D6, Int D8, Âme D8, Résistance 5, Parade 4, Charisme +2
Combat D6, Précision D6, Perception D6, Persuasion D6, Technique D6, Pouvoir D6

Le solide

Fo D8, Agi D6, Vig D8, Int D4, Âme D8, Résistance 7, Parade 6, Charisme
Combat D8, Précision D4, Perception D4, Persuasion D4, Technique D4,
Base = Fo +1, Costaud, Âme +1, (1 atout combat = Balayage)
XP = Vig +1, Combat +1, Solide(+2 en vigueur pour encaisser), Combatif, Vig +1, Nerf d'acier, Combat +1, Force +1
Fo D10, Agi D6, Vig D12, Int D8, Âme D8, Résistance 9, Parade 7, Charisme
Combat D12, Précision D4, Perception D4, Persuasion D4, Technique D4,

L'Élu

Fo D4, Agi D8, Vig D6, Int D4, Âme D10, Résistance 5, Parade 6, Charisme +2
Combat D6, Précision D4, Perception D4, Persuasion D4, Technique D4-2, Pouvoir D10
Base = Âme +1, Arcanes, Séduisant (1 atout combat = Blocage)
XP = Conviction, Pouvoir +1, Guérisseur, Agi +1, Combat +1, Précision +1, Int +1, Fo +1
Fo D6, Agi D10, Vig D6, Int D6, Âme D10, Résistance 5, Parade 7, Charisme +2
Combat D8, Précision D6, Perception D4, Persuasion D4, Technique D4-2, Pouvoir D12

L'artiste (martial) danseur

Fo D6, Agi D8, Vig D6, Int D6, Âme D6, Résistance 5, Parade 6, Charisme +2
Combat D6, Précision D4, Perception D6, Persuasion D6, Technique D4
Base = Agi +1, Acrobate, Séduisant (1 atout combat = extraction)
XP = Agi +1, Très séduisant, Charisme, Combat +1, Agi +1, Véloce, Combat +1, Âme +1
Fo D6, Agi D12, Vig D6, Int D6, Âme D8, Résistance 5, Parade 8, Charisme +6
Combat D10, Précision D4, Perception D6, Persuasion D6, Technique D4

Scientifique / Génie.

Fo D4, Agi D6, Vig D6, Int D10, Âme D6, Résistance 5, Parade 4, Charisme
Combat D4, Précision D4, Perception D6, Persuasion D4, Technique D8,
Base = Int +1, Érudit (+2 dans 2 spé connaissances), Érudit technique (+2 dans 2 spé de tech)
XP = Int +1, Précision +1, Technique+1, Compétent Int., Compétent Int., Technique +1, Âme+1, Compétent Tech.
Fo D4, Agi D6, Vig D6, Int D12, Âme D8, Résistance 5, Parade 4, Charisme
Combat D4, Précision D6, Perception D6, Persuasion D4, Technique D12,
Spécialités de Connaissances : Langues X2, Médecine, Faune, Flore, Recherche, Sarcasme, Physique/chimie, Psychologie.
Spécialité de Technique : Réparation, Robotique, Electronique, Hacking, Informatique, Crochetage

Sniper

Fo D6, Agi D8, Vig D6, Int D6, Âme D6, Résistance 5, Parade 4, Charisme
Combat D4, Précision D10, Perception D6, Persuasion D4, Technique D4,
Base = Agi +1, Comp +1, Tireur d'élite.
XP = Agi +1, Précision +1, Vigilant, Sixième sens, Combat +1 (atout = esquive), Agi +1, Double tir, Int +1.
Fo D6, Agi D12, Vig D6, Int D8, Âme D6, Résistance 5, Parade 4, Charisme
Combat D6, Précision D12, Perception D6, Persuasion D4, Technique D4,

Le mec avec la grosse arme à deux mains.

Fo D10, Agi D6, Vig D8, Int D4, Âme D6, Résistance 7, Parade 7 (8), Charisme
Combat D10, Précision D4, Perception D4, Persuasion D4, Technique D4,
Base = Costaud, Vig +1, Force +1 (atouts = Arme fétiche et Arme fétiche supérieure)
XP = Force +1, Balayage, Combat +1, Vigueur +1, Blocage, Frappe éclair, Vif, Âme +1
Fo D12, Agi D6, Vig D10, Int D4, Âme D6, Résistance 8, Parade 9 (10), Charisme
Combat D12, Précision D4, Perception D4, Persuasion D4, Technique D4,

Le Vigilant

Fo D8, Agi D8, Vig D8, Int D6, Âme D6, Résistance 7, Parade 7, Charisme
Combat D10, Précision D4, Perception D4, Persuasion D4, Technique D4,
Base = Costaud, Vig +1, Force +1 (atouts = Arts martiaux et arts martiaux supérieurs)
XP = Force +1, Balayage, Combat +1, Vigueur +1, Acrobate, Frappe éclair, Perception +1, Persuasion +1
Fo D10, Agi D8, Vig D10, Int D6, Âme D6, Résistance 8, Parade 9, Charisme
Combat D12, Précision D4, Perception D6, Persuasion D6, Technique D4,