

# SAVAGE WORLDS

NOM ET DESCRIPTION : \_\_\_\_\_

TRAITIS : 6 POINTS DE TRAIT, ATTRIBUTS = 4 POINTS OU 1D8, 2D6 ET 3D4

CHARISME =

<b>FORCE</b>	<b>VIGUEUR</b>	<b>AGILITÉ</b>	<b>INTELLECT</b>	<b>ÂME</b>
<i>Allure</i>	<i>Parade</i>	<i>COORDINATION</i>	<i>PERCEPTION</i>	<i>CHARISME</i>
<i>Résistance</i>	<i>Esquive</i>	<i>VAILLANCE</i>	<i>SAVOIR</i>	<i>VOLONTÉ</i>

COMPÉTENCES 3 POINTS DE COMPÉTENCES ET RÔLE = SAVOIR +1.

Arcane (Âme/Vo-1)	Intimidation (Âme/Ch)	Remarquer (Int/Pe)
Athlétisme (Ag/Va)	Lancer (Ag/Va)	Réparation (In/Sa)
Combat (Ag/Va)	Langues (Âme/Ch)	Réseaux (Âme/Ch)
Conduite (Ag/Co)	Médium (Âme/Vo-1)	Rôle (In/Sa)
Connaissances (In/Sa)	Nature (In/Pe)	Soins (In/Pe)
Crochetage (In/Sa)	Parer (Ag/Va)	Tir (Ag/Co)
Discrétion (Ag/Co)	Persuasion (Âme/Ch)	Tripes (Âme/Vo)
Hobby (Âme/Vo)	Pilotage (Ag/Co)	Warbeast (In/Pe)

SPECIALIÉTÉS :

Connaissances	Pilotage	
Hobby	Savoir-Faire	

ATOUS : \_\_\_\_\_

HANDICAPS: \_\_\_\_\_

ARMES                      PORTÉE    DÉGÂTS    (DT    MUN.    PA    NOTES

POUVOIRS / PP = \_\_\_\_

SANTÉ

SECQUÉ	-1	-2	-3	CRITIQUE	-2	-1	FATIGUÉ
--------	----	----	----	----------	----	----	---------

EQUIPEMENT \_\_\_\_\_

PROGRESSION :                      XP \_\_\_\_\_    NIVEAU \_\_\_\_\_    DP \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_    JETONS \_\_\_\_\_

5	10	15	20	25
30	35	40	45	50
55	60	65	70	75
80	85	90	95	100

## Compétences / Spécialités

<b>Arcane</b> : Accès à plus de pouvoirs, dons secondaires possibles. Permet d'activer Inventer et Sorcellerie ou de se lier des objets en SH.
<b>Athlétisme</b> : Acrobatie, Escalade, Nager, Courir, Équitation, Esquiver/plonger
<b>Combat</b> : Armes tranchantes, Armes contondantes, Armes à deux mains, Armes exotiques, Bagarre (Mains nues, objets improvisés) // optionnel, rajouts d'Atouts à la place de spécialités : Arts-Martiaux, Ambidextre, Deux-Armes, Florentine, Arme Fétiche, Arme Fétiche supérieure... Ces Atouts peuvent être acquis sinon sans restriction de compétences ou niveau à raison de Combat/2.
<b>Conduite</b> : Équitation, Char, Véhicule terrestres s'il y en a, diligence,
<b>Connaissance</b> : Anthropologie, Archéologie, Biologie, Histoire, Linguiste (X3)*, Loi, Militaire, Mythe de Cthulhu (-4 à -2 aux jets), Occultisme, Politique, Psychologie, Recherche*, Science de la Terre (géographie, géologie, minéralogie), Science Médicale (embaumer, disséquer, spécialité médicale), Science Physique (chimie, mathématique), et bien plus...
<b>Crochetage*</b> : Coffre-forts, serrures mécaniques, serrures électroniques, systèmes d'alarme, pickpocket.
<b>Discrétion</b> : Acrobaties, Déplacement silencieux, Équilibre, Filature, Pickpocket, Prestidigitation, Se Cacher,
<b>Hobby</b> : Alcools, Art (Chant, Danse, Musique, Dessin, Architecture, Sculpture, Infographie), Cuisine, Connaissances (une spécialité), Équitation, Jeu, Savoir-Faire (une spécialité), Sexe, Spécialisation d'une autre Compétence (2 maximum),
<b>Intimidation</b> : Commandement, Interrogation, Menacer, Regard, Sarcasme (éventuellement), Torture,
<b>Lancer</b> : Dagues, Grenades, Gros objets, Improvisé, Jeu, Lance, Sport.
<b>Langues</b> : Argot, Discours, Décrypter, Écrire, Langue ancienne, Sarcasme (existe aussi en Intimidation). Le nombre de Langues parlées est égal à Langues/2 ; Langues (avec Linguiste) ; LanguesX2 (Linguiste expert) ; LanguesX3 (Linguiste maître). L'atout don des langues rajoute Intellect XI/X2/X3 selon le niveau de Linguiste.
<b>Médium</b> : Clairvoyance, Divination, Détection des arcanes, Imposition, Magnétisme, Prémonition, Psychométrie, Spiritisme. Niveau/2 représente le nombre de capacités de Médium possédées... Elle ne peut être boostée que de 2 points en Super-Compétence.
<b>Nature</b> : Calmer animaux, Chasser, Dresser, Équitation éventuellement, Pister, Survie, Trouver nourriture.
<b>Parer</b> : Esquive, Bouclier, Mains nues, Armes une main, Deux armes, Attraper objet lancé. Optionnel : Permet d'acheter Niv/2 Atouts Martiaux sans restrictions de niveau, de trait ou de compétence (seule reste la restriction des dons à posséder). Octroie les bonus suivants : D4-1 Extraction, D4 Grande Extraction, D6 = Esquive, D8 = Blocage, D10 = Grande Esquive, D12 Grand Blocage, D12+ (1 atout martial de plus sans restriction par +1).
<b>Persuasion</b> : Convaincre, Diplomatie, Mentir, Sarcasme ?, Séduire, Sexe.
<b>Pilotage*</b> : Barque, bateaux, gros bateaux, sous-marin... Éventuellement objets volants aussi.
<b>Remarquer</b> : Détecter sentiments, Langage corporel, Trouver objet caché, Voir, Goûter, Écouter, Sentir.
<b>Réparation</b> : Véhicules terrestres, aériens, maritimes, robots, machines, ordinateurs. Sans le savoir-Faire associé, c'est plus du Bricolage.
<b>Réseaux</b> : noble, rue, média, corpo, finance, médecine, nuit, pègre, politique, art, mercenaire, sport, militaire, jet set. Il ne s'agit que de typer, un malus de 1 ou 2 peut être appliqué aux réseaux peu pratiqués. Le nombre de réseaux connus est égal à Réseaux/2 et augmente jusqu'à Réseaux, au feeling, en cours de jeu. En faire gagner 1 par Niveau est conseillé.
<b>Rôle</b> : Barde = Pickpocket, Crochetage, Déguisement, Encourager, Performance, Langage des voleurs. Mage = Préparation de potions, alchimie, fabrication d'objets magiques, glyphes et runes, incantation discrète, méditation. Prêtre = Premiers soins, préparation de potions, alchimie, glyphes et runes, Onguents divers, méditation. Guerrier, chevalier Saint : Art de la guerre, équitation, dressage, langage de bataille, évaluer armes et armures, Tactique. Voleur = Déguisement, Pickpocket, Crochetage, Poisons, Langage des voleurs, Serrurerie. Noble = Équitation, Chasse, Héraldique, Dressage, Étiquette, Évaluer Guerrier-Voleur = Art de la guerre, crochetage, déguisement, langage de bataille, langage des voleurs, équitation. Barbare = Fabrication vêtements, Drogues de combat, Préparation de cataplasme, Équitation, Dressage, Berserker. Archer = Art de la guerre, équitation, Fabrication arcs et flèches, langage de bataille, évaluer armes et armures, Tactique. Ranger = Équitation, Chasse, Dressage, Art de la guerre, Ennemi juré (+1 aux dommages), Compagnon animal. *Donnent un bonus de 1 sur les spécialités associées dans d'autres compétences
<b>Soins</b> : Diagnostic, Premiers soins, Chirurgie, Spécialité médicale (au choix), Traitement, Empathie, Cybertechnologie.
<b>Tir</b> : Armes de poing, Armes d'épaule, Armes automatiques, Armes montées, Armes de Trait, Armes exotiques
<b>Trips</b> : résister à Peur, Intimidation, Douleur, Torture, Privation, Pulsion
<b>Warbeast</b> : bibliothèque, contacts, décrypter, internet, réseaux libraires, occultisme, bonus de 1 si on a la spécialité de Connaissance.

Notes diverses sur les compétences, pouvoirs ou connaissances du personnage.
