

SAVAGE SPY!



Savage

Spy !

Voici quelques adaptations et ajouts pour jouer des espions pulps avec le système Savage Worlds. Ces règles sont librement inspirées de Spy Craft™ Version 2.0 (AEG™ et Crafty™ Games). Merci à leurs auteurs pour apporter autant d'éléments ludiques sur le monde de l'espionnage.

Tous les éléments liés à la magie ou aux différents pouvoirs sont généralement absent de ces types de Settings.

Nouvel attribut calculé :

Le Stress

Un espion doit tout aussi bien résister aux pressions et agressions physiques qu'aux pressions mentales. Dans certains cas – à la discrétion du MJ – le joueur pourra subir des pressions mentales (intimidation, Moquerie, Persuasion) d'un adversaire et dans le cas d'une action standard autre, mais dans des conditions particulières. Pour ce second cas on attribuera à certaines actions un niveau de stress (généralement de 1 à 3) qui correspond au nombre de degrés de réussite nécessaires pour ne pas subir le stress (en plus de l'action en elle-même). En cas d'échec au nombre de degré de stress, il subit des points de fatigue psychiques (comme les points de fatigues physiques) pouvant le conduire à un effondrement psychique (incapacité). Il faut alors attendre la fin de la scène pour récupérer ces points de fatigue.

Ex : John doit désamorcer une bombe alors que le décompte est à moins de 10s. L'action à un niveau de stress de 2. John doit donc réussir avec deux degré pour ne pas prendre un niveau de fatigue. Il doit faire son jet de Réparer (John a d8) de seuil 4 pour désamorcer. S'il fait 6, la bombe est désamorcée mais John prend un point de fatigue lié au stress, il sera donc pénalisé pour courir après le big boss. S'il fait 8 ou plus, la bombe est désamorcée et John n'a pas subi les effets du stress, ce n'est pas à lui qu'on va la faire (il restait 1s quand le décompte s'est arrêté). S'il fait 3 la bombe n'est pas désamorcée et John a pris un niveau de fatigue (tic, tic, boum...).

La Notoriété

Cet attribut va définir la célébrité d'un agent et la possibilité qu'il soit identifié par le ou les camps adverses. Chaque fois qu'il change de rang le personnage gagne automatiquement un point de notoriété (un Novice partant de 0 point). Chaque acte fort ayant des témoins peut faire augmenter ce score de Notoriété (à la discrétion du MJ – sans en abuser).

Ce score de Notoriété intervient comme malus lorsque l'agent veut être discret ou se faire passer pour quelqu'un d'autre. Il est à noter qu'un agent Légendaire aura beaucoup de mal à ne pas être reconnu (cf. James Bond).

A contrario cela permet d'être identifié par un camp allier et bénéficier d'une aide non prévue en cas de nécessité.

Il est impossible de faire diminuer ce score naturellement.

Les métiers de base d'un espion

Les joueurs sont sensés être des agents d'un ou plusieurs services de renseignement d'une nation. Contrairement à ce que l'on peut trouver dans d'autres Settings, ici les joueurs devront choisir une spécialité dès leur création. Ces spécialités remplacent le choix de la race lors de la création d'un personnage standard. Les univers étant hautement héroïques en général, les personnages bénéficient de plus d'avantage à la création que de normal. Ils ont subi un entraînement qui leur a permis de devenir Agent. Les différentes spécialités à la création d'un personnage :

Avocat :

Les convictions d'un avocat sont ses armes les plus puissantes, cela lui permet de remporter des victoires où d'autres auraient échoués et ainsi de gagner de nombreux amis et alliés dans tous les domaines et secteurs. Il apporte à son équipe une armée virtuelle de supporteurs prêts et volontaires pour apporter leur soutien.

Compétences gratuites :

Persuader : d4 ; Connaissance (Loi) : d4 ; Intimider : d4 ; Soin : d4 ; Observer : d4 ; Investiguer : d4

Avantages :

Connexions ; Menteur Professionnel (si applicable)

Explorateur :

Les Explorateurs sont à leur aise aussi bien pour découvrir des secrets au cœur de la forêt de Bornéo que dans la jungle de béton des villes. Beaucoup d'organisations rassemblent de tels profils polyvalents qui parcourent le globe à la recherche d'endroits et de phénomènes qui échappent à leurs collègues et leur technologie sophistiqué. Les Explorateurs ont une expérience riche sur les lieux exotiques et restent fiables même au cours des missions les plus insolites.

Compétences gratuites :

Grimper : d4 ; Discrétion d4 ; Conduire : d4 ; Investiguer : d4 ; Survie : d4 ; Observer : d4

Avantages :

Connexions ; Acrobate (si applicable)

Spécialiste de l'Infiltration :

C'est un spécialiste du déguisement et un surdoué pour obtenir la confiance d'une personne, entraîné pour les infiltrations et les opérations de pointe. Il excelle dans la tromperie de personnes en directe (en face à face), une activité des plus importantes dans la plupart des missions d'espionnage.

Compétences gratuites :

Persuader : d6 ; Connaissance (Bureaucratie) : d4 ; Observer : 4 ; Discrétion : d4 ; Conduire : d4

Avantages :

Doppelganger ; Charismatique (si applicable)

Hacker :

C'est un limier électronique capable d'extraire des informations de n'importe quel ordinateur aussi bien protégé qu'il soit. C'est aussi une menace sur les autoroutes de l'information où ses talents pour mettre la pagaille prennent toute leur ampleur.

Compétences gratuites :

Connaissance (Informatique) : d4 ; Connaissance (Sécurité) : d4 ; Connaissances (Electronique) : d4 ; Investiguer : d4 ; Observer : d4 ; Réparer : d4

Avantages :

Mr Fix it (si applicable) ; Hackmaster

Intruder :

L'intruder est le spécialiste de la récupération d'objet et d'informations dans une équipe. Il trouve ce qui est nécessaire quand c'est nécessaire en mettant pour cela tous les moyens en œuvre. Il est exceptionnellement doué pour briser les protections, entrer dans des endroits protégés et s'adapter à tous les impondérables pouvant survenir, cela fait de lui l'un des membres de l'équipes les plus important sur les opérations discrètes.

Compétences gratuites :

Grimper : d4 ; Combat : d4 ; Tripes : d4 ; Crocheter : d4 ; Discrétion : d4 ; Nager : d4

Avantages :

Acrobate (si applicable) ; Sens du Danger

Nouvelles compétences

Pour coller le plus possible aux métiers de l'espionnage j'ai introduit certaines nouvelles compétences :

Falsifier (Intellect) :

Cela permet de se faire passer pour une personne précise (nécessite un atout et une pépite) ou bien masquer sa véritable identité aussi bien sur le plan physique que sur le papier (faux documents). Si la personne ne dispose pas de l'équipement adéquat pour se grimer ou fabriquer les faux documents elle subit un malus de -2. Un adversaire fera un jet en Observer contre le Falsifier du personnage pour détecter la supercherie. A noter que dans le cas d'un grimage physique la notoriété du personnage jouera en sa défaveur.

Avantages spécifiques pour les univers d'espionnage

Voici présenté ici un ensemble d'avantages qui viennent compléter le pack de base de Savage Worlds dédié aux univers d'espionnage Pulp.

- **Menteur professionnel :**

Pré-requis : N, Ame d6

Donne un bonus de +1 sur les jets de Persuasion lorsque l'on essaye de convaincre une personne d'un fait inexact.

- **Expert en Mensonge :**

Pré-requis : S, Menteur Professionnel

Donne un bonus de +2 sur les jets de Persuasion lorsque l'on essaye de convaincre une personne d'un fait inexact.

- **Rat de bibliothèque :**

Pré-requis : N, Intellect d8

Donne un bonus de +2 Pour un Jet d'Investiguer lorsque le personnage se trouve dans une bibliothèque.

- **Double Langage :**

Pré-requis : N, Persuasion d6

Permet en dépensant une pépite de changer l'attitude envers le PJ d'un niveau vers le haut pour la durée d'une scène. La cible ne peut pas être persuadée, sinon elle repart sur son niveau d'attitude précédent. Cela ne peut pas être fait plusieurs fois sur la même cible. Cela ne permet pas d'aller au delà du niveau amical.

- **Doppelganger :**

Pré-requis : N, Intellect d8

Le personnage être maître dans l'art du déguisement, il bénéficie d'un bonus de +2 sur les jets de Falsifier. Par ailleurs en dépensant une pépite il peut prendre l'apparence exacte d'une personne qu'il a déjà rencontrée (nécessite toujours le jet et subit les malus de notoriété).

- **1000 visages :**

Pré-requis : V, Doppelganger, Se déguiser : d10

Le personnage est un tel expert du déguisement qu'on n'arrive plus à connaître sa véritable identité. Cela permet ainsi de réduire d'un point son Score de Notoriété. Cet atout peut être pris plusieurs fois.

- **Hackmaster :**

Pré-requis : N, Investiguer : d8

Le personnage est un véritable expert en sécurité et cryptage informatique. Cela lui permet d'avoir un bonus de +2 lorsqu'il tente d'obtenir une information protégée sur les réseaux informatiques ou pour accéder à un système protégé.

- **Toi t'es mon copain :**

Pré-requis : N, Ame : d6

Permet de récupérer un bonus de +1 à un jet de Connaissance de la Rue, pour récupérer des informations sur une personne ou un lieu. Permet également d'ajouter son bonus de Charisme à un tel jet.

- **Conduite offensive :**

Pré-requis : N, AS de la route

Permet de faire une action de Tir en même temps qu'une action de conduite. Cependant le personnage subit les autres malus habituels pour une double action : -2 pour la main non directrice et -2 pour les plateformes instables (uniquement pour le Tir).

Atouts de Combat basiques

- **Endurci au combat :**

Pré-requis : N

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 pour déterminer le résultat de stress d'une action en combat. Si son résultat au dé est de 6, cela comptera comme un 8 pour déterminer s'il subit au non du stress.

- **Expert en désarmement :**

Pré-requis : N, Agilité d8

Bonus de +2 lorsque l'attaque est faite pour désarmer un adversaire.

- **Combat coordonné**

Pré-requis : N, Combat d8, Intellect d6

Le personnage est entraîné au combat avec un coéquipier. En plus du bonus standard d'attaque à plusieurs il bénéficie d'un bonus de +1 au combat contre son adversaire et fourni un bonus de +1 à la parade de son coéquipier.

- **Expert en combat coordonné :**

Pré-requis : S, Combat Coordonné

Bonus de +1 aux dégâts lorsqu'on attaque avec un coéquipier.

- **Maitre en combat coordonné :**

Pré-requis : V, Expert en combat coordonné

Bonus de +1 en parade lorsqu'on attaque avec un coéquipier et bonus supplémentaire de +1 aux dégâts.

Atouts de Combat à distance

- **Expert en arme automatique**

Pré-requis : S, Tir d8

Permet de ne pas avoir le malus de -2 en cas de tir automatique en rafale.

- **Dans le mille !**

Pré-requis : N, Agilité d8

Avec un malus de -1 au jet de Tir cela permet d'avoir un bonus de +1 aux dégâts.

- **Tireur d'élite**

Pré-requis : S, Tir d8

Permet d'obtenir un +1 sur les jets de Tir à moyenne portée.

- **Snipper**

Pré-requis : S, Tir d8, Observer d6

Permet d'obtenir un +1 sur les jets de Tir à longue portée. Par ailleurs le bonus de couverture est divisé par deux (Leger = 0, moyen = -1, forte = -2).
Cela nécessite cependant l'utilisation d'un viseur.

- **Artiste du Calibre**

Pré-requis : N, Agilité d6

Permet de faire des manœuvres (inutiles) impressionnantes avec son arme sans l'utiliser. Cela donne un bonus de +1 au jet de persuasion ou d'intimidation avec un pistolet.

Atouts de combat au corps à corps

- **Combattant vicieux**

Pré-requis : N, Combat d6

Donne un bonus de +1 au dégât en corps à corps sans arme ou avec de petites armes (pas plus gros qu'un couteau), ainsi qu'un +1 à la Parade contre un adversaire désarmé.

- **Double Combo :**

Pré-requis : S, Combat d8

Permet de faire une seconde attaque dans le tour (la seconde ayant lieu après le dernier rang d'initiative). Par contre le malus de -2 persiste sur toutes les actions.

Atouts liés à la conduite

- **J'assume !**

Pré-requis : S, Conduite d8

Permet de ne pas tenir compte d'un niveau de pénalité de dégât du véhicule pour faire les jets de conduite.

- **Tiens bon la barre !**

Pré-requis : N, Force d6

Permet d'avoir un d6 de moins aux dégâts d'une collision en véhicule.

- **A fond les ballons !**

Pré-requis : N, Conduite d8

Permet de doubler l'accélération d'un véhicule dans le round au détriment d'un malus de -1 sur le jet de conduite. Dans le cas d'utilisation du système de Poursuite faite comme si la vitesse max était de 25% supérieur à la réalité du véhicule pour déterminer les bonus.

- **Conducteur instinctif**

Pré-requis : N, Conduite D6

Donne un bonus de +1 aux jets de conduite.

- **Need for Speed**

Pré-requis : S, Ace de la route

Diminue les malus lié à une forte accélération en conduit : -1 pour 15+ et -2 pour 30+.

- **Sprinteur**

Pré-requis : N, Force d8

Dans le cas du calcul de la distance pour une course, la base n'est plus 6+1d6 mais 8+1d8. Néanmoins un jet de Vigueur est nécessaire. En cas d'échec un niveau de fatigue est pris.

Atouts de discrétion