

# SAVAGE ARCHIPELS

## LE MANUEL DU HÉROS SAUVAGE !

version 0.3 (29/12/04)

**Auteur** : François-Xavier "FX" Guillois <tnttwister@free.fr>

*d'après l'adaptation de D&D pour Savage Worlds, de Dave Blewer, auteur officiel sur les deux jeux (mille mercis à lui !)*

Ci-dessous SaWo fait référence à Savage Worlds.

**A consulter également** : Savage Archipels – Pouvoirs, Savage Archipels – Equipement, Savage Archipels – Bestiaire, Savage Archipels – Présentation du monde.

**Avant-propos** : les auteurs partent du principe que vous connaissez déjà Savage Worlds ainsi que les règles de base de D&D3. Nous faisons parfois référence aux suppléments de Savage Worlds (Evernight, 50 Fathoms) qui contiennent des règles officielles. Des règles de conversion d20 sont déjà disponibles sur le site officiel de l'éditeur <www.peginc.com>, nous vous conseillons de les lire avant d'avancer dans ce document. A lire également les règles d'Enchantement disponibles gratuitement sur leur site.

## RACES

Dans Archipels, de nombreuses races se croisent ou s'affrontent, même si les humains restent le standard sur lequel on peut compter. Nous vous encourageons à créer d'autres races, avec Savage Worlds, c'est si facile !

### HUMAINS

Humains nous sommes, humains nous resterons. Répandus dans toutes les îles, incontournables, la race des hommes est la seule qu'on peut trouver partout, dans toutes les professions, et à tous les étages de la hiérarchie sociale. La question n'est pas « Pourquoi jouer un humain », mais plutôt « pourquoi jouerais-je une autre race ? »

x **Atout bonus** : les humaines reçoivent un atout gratuit du type qu'ils veulent, du moment qu'ils satisfont les pré-requis.

### NAINS

Ah le charme d'une pilosité faciale exubérante ! Le doux attrait d'un caractère orageux et d'un vocabulaire fleuri ! Vous vous sentez par ces quelques lignes : alors n'hésitez plus, amateur de races aux dimensions économiques, les nains des Archipels ne vous décevront pas :

Velus et bourrus à souhait, les nains aiment à cultiver une certaine distance avec les autres peuples en général. Ils se drapent alternativement dans une (irritante) supériorité énigmatique ou encore dans une (toute aussi irritante) sollicitude empressée, car leur attitude reste, la plupart du temps, guidée par une courtoisie mercantile.

Leur fierté se nomme Crachefer, une extraordinaire et inexpugnable forteresse occupant la totalité de l'île du même nom. C'est là, en effet, que se trouve la plus grande concentration naine entièrement consacrée à l'invention et la mise au point de mécanismes astucieux et autres machines à vapeur. Le gouvernement y est assuré par l'Ekilibrium, un couple de monarques jumeaux liés à une forte empathie : un modèle fortement répandu sur cette île puisque la majorité de la population est ainsi composée de binômes. Et ainsi qu'aiment à le répéter certains gnomes railleurs : " A crachefer, tout va par paires."

x **Connaissance des techniques** : les nains reçoivent un point de compétence supplémentaire en Réparations et obtiennent un +1 pour les jets d'Intellect en rapport avec les artisanats ou la mécanique ou les outils, ainsi que sur les jets d'Agilité pour la création artisanale.

x **Lents** : les Gnomes ont une Allure de 5"

- x **Endurants** : la robustesse légendaire des nains est bien connue, sous la douce fourrure des poils, vous trouvez un roc résistant à l'alcool et aux chocs. +1 en Résistance.

## **ELFES**

Les elfes classiques classifient également parmi les Egarés les bâtards issus des raids elfes ou encore des rares et bien souvent traiguques histoires sentimentales. Condamnés à la solitude dès le plus jeune âge, souvent abandonnés (voire éliminés) dès que se manifestent les premiers traits caractéristiques de leurs origines mixtes, les survivants développent un sens acéré de la survie, les poussant à embrasser des carrières en marge de la société. Les demi-elfes se lient ainsi difficilement, ne donnant leur confiance qu'après de multiples épreuves, aspirant néanmoins secrètement à trouver une "famille", ce qui en fait avec le temps des compagnons particulièrement fiables.

- x **Combattant né** : par leur vie sur les navires et leur professions liées au combat, les elfes ont tous des réflexes et une souplesse supérieure à la moyenne. Ils commencent avec d6 en Agilité au lieu de d4.
- x **Mauvaise réputation** : fils de traître, mercenaires sans foi ni loi, les rumeurs et les vérités sur les elfes sont appréciées dans les tavernes... dans lesquelles ne boivent aucun elfe. Forcément, quand on en voit en vrai, on l'imagine pas vraiment sympa et avec de bonnes intentions. -2 en charisme.
- x **Aura de crainte** : avoir mauvaise réputation, ça a des avantages. Les elfes reçoivent un point de compétence supplémentaire en Intimidation.
- x **Vue perçante** : les elfes ignorent les malus pour distinguer un élément visuel dans le lointain ou à travers un tumulte (taverne, foule, etc). Pour les éléments masqués (brouillard, illusion, dissimulation), ils reçoivent un bonus de +1, mais subissent les malus de situation.
- x **Mal du pays** : Les elfes ne se sentent chez eux que lorsqu'ils sont « chez eux », à Houlemorte. Comme ils sont tout le temps en mer, ils rentrent rarement sur leur île, ils finissent par perdre le moral. Appliquez les règles de Fièvre de Cabine (dans 50 Fathoms) pour les elfes qui prennent le bateau sans rentrer à Houlemorte. La possibilité d'avoir des objets capables de prolonger la période de 30 jours est à la discrétion du MJ.

## **DEMI-ELFES**

En dépit d'un physique avantageux, d'une grâce incontestable et d'une affinité pour les arts occultes, les elfes jouissent d'une réputation relativement détestable à travers les archipels.

Ainsi, leur présence est bien souvent juste tolérée, leurs employeurs se réfugient parfois même derrière une bure de tractation - sorte de combinaison intégrale destinée à limiter tout rapport direct avec l'interlocuteur - pour leur confier leurs missions. Car la nation elfique, marquée par une histoire teintée de trahison et d'infamie (mais dont les véritables détails sont généralement ignorés), s'est tournée vers le mercenariat.

- x **Héritage** : Certains héritent du père, d'autres de la mère, les règles de la génétique permettent ce prodige. Par conséquent, le joueur choisit entre un atout gratuit (héritage humain) ou un d6 en agilité à la place du d4 (héritage elfe).
- x **Délit de gueule d'elfe** : les demi-elfes n'ont pas mauvaises réputations comme leurs parents elfiques, néanmoins ils ne sont guère plus acceptés ni par les humains, ni par les elfes. -2 en charisme.
- x **Autonome** : le mode de vie des demi-elfes repose sur la débrouillardise et l'indépendance. Ils commencent à d6 en Investigation ou en Connaissance de la Rue, au choix.

## **HALFELINS**

Colporteurs des ondes, saltimbanques des océans, les halfelins mènent une existence nomade, poursuivant un voyage sans fin à bord de leurs yoles encombrées. Et même si la véritable raison de cette perpétuelle errance est liée à la perte ancestrale de leur terre originelle, le peuple halfelin vit en symbiose avec le Grand Océan.

À l'intérieur de véritables villages flottants se côtoient plusieurs générations d'une même famille. Celle-ci est soumise à l'autorité, ferme et juste, de l'aïeule du clan surnommée la Mère-grang, garante de l'équilibre de ce microcosme matriarcal. Les différentes

familles se réunissent tous les cinq ans en une grande cérémonie

- x **Chanceux** : les halfelins gagnent un bon point supplémentaire par session. Cumulable avec l'atout Chance.
- x **Petits** : la moyenne pour un Gnome est de seulement 4'. Leur petite taille leur enlève 1 à leur Résistance.
- x **Sensibles** : les halfelins n'ont pas leur pareil pour détecter vos humeurs, faire des tours de magie ou présager de l'influence du destin. Ils commencent avec d6 en Ame au lieu de d4.
- x **Pourchassés** : les halfelins sont pourchassés par plusieurs menaces, à des degrés divers, mais en tant que race. Certaines îles les prennent pour des voleurs et les refusent automatiquement, et les tempestins les traquent pour les détruire. Une fois par session, le MJ peut faire intervenir un traqueur d'halfelin, à moins que le halfelin ne dépense un bon point pour attirer la chance à lui.
- x **Marins dans l'âme** : les halfelins commencent avec d6 en Natation.

## **DEMI-ORQUES**

- x **Travailleur** : extrêmement travailleurs, les demi-orques reçoivent un point de compétence en plus dans une compétence liée à l'artisanat, le savoir, ou leur profession (oui, même combat si le personnage est mercenaire *de profession*).
- x **Paria** : même s'ils sont généralement intégrés dans les populations insulaires, les demi-orques sont mis à l'écart. Leur visage ingrat, leur réputation d'êtres pouvant sombrer dans la violence, et le simple fait qu'ils sont rarement en haut de l'échelle sociale les laisse en marge de la société. -2 en Charisme.
- x **Fort** : leur puissante musculature n'est pas liée qu'à leur travail. Tout petits déjà, ils étaient taillés comme des dockers. Ils commencent donc à d6 en Force au lieu de d4

## **GNOMES**

Les gnomes forment un peuple cocasse pétri de paradoxes et de contradictions. Alors que les grands regroupements gnomes restent exceptionnels et que chaque individu semble s'organiser autour d'une famille réduite à une ou deux générations, il existe en chacun un profond sentiment communautaire, sans doute dû à l'intérêt obsessionnel des gnomes pour la généalogie. Véritable trait racial, cette solidarité ancestrale semble sans faille et lorsqu'un membre de la Maison (le surnom du peuple gnome) a besoin d'aide, son appel est toujours entendu, par un cousin issu de germain, un oncle de son beau-frère, etc. A vrai dire, il est rare que deux gnomes, même originaires de deux îles éloignées, ne se trouvent pas un lien de parenté.

Même si les relations entre communautés sont espacées, le penchant pour le voyage de nombre de gnomes permet toujours de maintenir un semblant de contact. De plus les gnomes, naturellement versés dans l'art complexe de la cryptographie, ont développé nombre de langages secrets, de codes complexes, de signes qui leur permettent de laisser des traces de leur passage contenant de précieuses informations pour leurs congénères qui viendraient à emprunter le même chemin : emplacement d'un piège dans un donjon ou qualité de la nourriture servie dans une auberge.

- x **Malins** : les gnomes sont très malins, ils commencent donc avec un Intellect de d6 au lieu de d4
- x **Appel de la mer** : les gnomes adorent voyager et voir du pays. Ils commencent à d6 en Connaissance(Archipels).
- x **Lents** : les Gnomes ont une Allure de 5''
- x **Petits** : la moyenne pour un Gnome est de seulement 4'. Leur petite taille leur enlève 1 à leur résistance.
- x **Communication avec les petits animaux** : La capacité des gnomes à communiquer avec les animaux s'appliquent à tous les types d'oiseaux marins et aux petits animaux qu'on trouve en ville, tels les rats et les pigeons.

## **ATOUTS ET HANDICAPS**

---

### **NOUVEAUX ATOUTS DE COMBAT**

#### **Armure Fétiche (Trademark Armor)**

**Type d'Atout :** Combat

**Pré-requis :** Novice, Force d10+

Votre héros possède une armure unique. Peut être que votre famille la conserve depuis des générations, ou possède-t-elle un nom et une histoire. Quelque soit la raison pour la laquelle cette armure vous va particulièrement bien, elle pèse la moitié de son poids pour calculer l'encombrement. Cet atout peut être appliqué aux boucliers.

### **Armure Fétiche Améliorée (Improved Trademark Armor)**

**Type d'Atout:** Combat

**Pré-requis:** Veteran, Armure Fétiche

Comme au-dessus, mais vous permet de gagner +2 en Parade.

### **Parade de projectiles (Arrow Cutting)**

**Type d'Atout:** Combat

**Pré-requis:** Novice, Agilité d10+, Attaque Eclair.

Les tentatives pour vous toucher avec un projectile sont traités comme Armes à distance en combat rapproché ("Ranged Weapon in Close Combat"). Cela ne marche que si le projectile n'est pas plus rapide qu'un trait d'arbalète. Si vous êtes sans arme et que vous utilisez cet Atout, l'attaquant reçoit un bonus de +2 à son Tir, selon la règle du défenseur désarmé.

### **Tir Lointain (Far Shot)**

**Type d'Atout:** Combat

**Pré-requis:** Novice, Perception d8+, Tir ou Lancer d10+

Les projectiles vont souvent plus loin que là où la personne qui tire avait effectivement visée. Cet atout vous permet d'augmenter de 50% la portée des armes de trait ou de jet.

### **Bagarreur (Brawler)**

**Type d'Atout:** Combat

**Pré-requis:** Novice, Combat d6+

Les bagarreurs ignorent la règle du Défenseur Désarmé en combat de mêlée.

### **Pas chassé (Sidestep)**

**Type d'Atout:** Combat

**Pré-requis:** Novice, Agilité d8

Lorsque que vous êtes la cible d'une attaque libre, lorsque que vous vous désengagez d'un combat ou que vous êtes attaquée par l'Attaque tournoyante par exemple, votre cible souffre d'un -2 à son jet de combat.

### **Coup Précis (Precise Shot)**

**Type d'Atout:** Combat

**Pré-requis:** Aguerri, Tireur d'Elite

Votre personnage ne touche des Innocents que s'il tire un jet sur son jet de Tir et sur son dé de Héros.

### **Ennemi Ancestral (Hated Enemy)**

**Type d'Atout:** Combat

**Requirements:** Aguerri, Savoir (choisir une race ou un peuple ennemi) d8+

Pour une raison quelconque, le personnage avec cet atout nourrit le souhait d'éliminer chaque membre d'un peuple ou d'une race de la surface du monde. A chaque fois qu'il tue un des membres de cette race dont la force et la Résistance sont au moins aussi hautes que les siennes (armure et améliorations comptées) en combat singulier, il gagne un bon point. Si le personnage reçoit une forme d'aide de n'importe quelle source, il perd le bon point.

## NOUVEAUX ATOUTS PROFESSIONNELS

### Athlete

**Type d'Atout:** Professionnel

**Pré-requis:** Novice, Agilité d8+, Vigueur d8+

Ceux qui ont reçu un entraînement en endurance ou qui sont naturellement endurants peuvent avoir cet atout. Il ajoute +2 à tous les jets pour lesquels la force ou l'endurance sont mis en jeu (comme les poursuites, les jets de nage ou de lever de poids), et +1 pour le jet de dommage des armes de jet.

## CONVERTIR LES DONNS D20 VERS SAVAGE WORLDS

Don (en VO)	Conversion
Blind-Fight Feat	Ce don permet au personnage de relancer un jet raté de Dissimulation. Pour Savage Worlds, un haut score en Perception et l'Atout Vigilance (Alertness).
Armor Proficiency	L'atout Armure Fétiche (Trademark Armor)
<i>Cleave and Great Cleave Feats</i>	Ce don permet lorsqu'un PNJ tombe sous votre coup d'enchaîner sur une nouvelle et immédiate attaque de mêlée sur un adversaire à portée de lame. L'atout Attaque Tournoyante (Sweep) couvre cet aspect.
Combat Casting Feat	Ce don permet au lanceur de sort d'ignorer les sources de distraction et lancer tout de même son sort. La règle qui est la plus proche dans <i>Savage Worlds</i> est la règle de Disruption, mais le lanceur doit tout de même s'assurer d'avoir un bon niveau en compétence d'Arcane.
Combat Reflexes Feat	Cela correspond à l'Atout "Attaque Eclair".
Brew Potion, Craft Magic Arms and Armor, Craft Rod, Craft Staff, Craft Wand, Craft, Wondrous Item and Forge Rings Feats	Tous ces dons sont couverts par les Atout Enchantement et Enchantement Amélioré (Improved Enchant) que vous pouvez trouver sur le site de Pinnacle.
Deflect Arrows Feat	Cela doit être intégré dans les pouvoirs de Moine, à voir avec le MJ sur la gestion (pouvoir, ou atout spécifique)
Dodge Feat	Malgré son nom, cela correspond à l'Atout Science de la Parade (Block).
Enlarge Spell, Empower Spell, Extend Spell, Heighten Spell, Maximize Spell, Quicken Spell, Silent Spell, and Still Spell Feats	Voir les règles sur les pouvoirs
Endurance Feat	Ce don se traduit dans <i>Savage Worlds</i> par une Vigueur élevée. Voir également l'Atout Professionnel d'Athlete (voir ci-dessus)
Extra Turning Feat	Les Guerriers Saints ou Maudits sont capables de repousser les morts-vivants. Prenez l'Atout Points de Pouvoirs pour être sûr que votre personnage aura assez de pouvoir en stock.
Exotic Weapon, Weapon Focus and Weapon Specialization Feats.	Corresponds à l'Atout Arme Fétiche (Trademark Weapon).
Expertise Feat	Corresponds à l'Atout Science de la Parade (Block) et Science de la Parade suprême (Improved Block).
Far Shot Feat	Ce don augmente la portée d'une arme de trait ou de tir de 50%, et double la portée des armes de jet.
Fly-By Attack, Multiattack, Multidexterity and Multiweapon Fighting Feats	Ce sont des capacités spéciales que certains monstres ont.
Great Fortitude Feat	Une Vigueur élevée couvre ce don

Don (en VO)	Conversion
Improved Bull Rush	On peut gérer cela comme une nouvelle manoeuvre de combat : Chargez votre adversaire et tentez de le projeter au sol. Jetez un jet de Force en opposition (+2 si vous avez un bouclier moyen ou plus large) . Sur une réussite, il recule devant vous jusqu'à ce que votre mouvement se termine. Sur une augmentation, il est projeté 2" plus loin et est secoué. Vous souffrez d'un -2 ) votre parade jusqu'à votre prochaine action. Sur un 1, vous êtes knocked prone et secoué.
Improved Critical and Improved Disarm Feats	Ces dons augmentent les chances de critiques. Les as en combat ou pour les dommages couvrent assez bien ce point, néanmoins une autre manière de voir les critiques, c'est le coup visé (shots) contre les membres ou la tête, cela donne à l'attaquant des pénalités qui peuvent être évitées grâce à l'atout Tireur d'élite (Marksman) ou de faire l'action de viser tout simplement.
Improved Initiative Feat	Conviennent les atouts Vif (Quick), Tête Froide (Level Headed), et Tête très froide (Improved Level Headed).
Improved Trip Feat	Les Trip attacks sont une variation des manoeuvres de Ruse en combat. Si vous voyez votre personnage utiliser de nombreuses tactiques que la morale réprouve, assurez vous d'avoir une bonne Agilité. Combattant peu honorable se trouve également dans <i>50 Fathoms</i>
Improved Two-Weapon Fighting Feat	Conviennent les atouts Ambidextre (Ambidextrous) ou Attaque à deux armes (Two-Fisted Edge).
Improved Unarmed Strike Feat	Voir règles pour les moines
Iron Will Feat	Simplement un bon niveau en Ame. Vous pouvez prendre l'Atout social Volonté de Fer (Strong Willed) pour être sur.
Leadership Feat	Les personnages de <i>Savage Worlds</i> n'ont pas besoin de don pour avoir des extras ou des alliés. Néanmoins, des atouts de commandement sont recommandés. Pour ceux qui ne veulent pas des cohortes de suivants, ils doivent caresser l'espoir d'atteindre l'Atout Légendaire Acolyte (Sidekick).
Lightning Reflexes Feat	Simplement un bon niveau en Agilité. Prenez l'Atout Acrobat (Acrobat) pour confirmer.
Martial Weapon, Shield and Simple Weapon Proficiency Feats	Simplement les compétences Combat ou Tir
Mobility Feat	<i>Savage Worlds</i> ne gère les attaques d'opportunité que dans deux cas : Si un personnage fuit d'un combat de mêlée, ces adversaire reçoivent une attaque supplémentaire contre lui, et de manière smiliaire quand ils attaque quelqu'un qui utilise l'Atout Attaque Eclair (First Strike)
Mounted Archery Feat	Ce don réduit les malus d'un archer lorsqu'il tire à cheval (ou à dos de dragon). A <i>Savage Worlds</i> utilisez l'Atout Poigne Ferme (Steady Hands).
Mounted Combat Feat	Adaptez l'Atout Professionnel As, en remplaçant les référence à Conduite, Navigation et Pilotage par Cheval (ou Dragon, Rhino, Dino, etc.)
Point Blank Feats	C'est l'Atout Tireur d'Elite (Marksman).
Power Attack Feat	Ce don est couvément par la manoeuvre de combat Attaque Totale (Wild Attack)
Precise Shot Feat	Ce don permet de tirer uen flèche ne pleine mêlée sans avoir peur de toucher un allié.
Rapid Shot Feat	Couvert par les Atouts Double Tir et Doule Tir Amélioré (Double Shot et Improved Double Shot) d'Evernight.
Ride-By Attack Feat	Ce don permet au cavalier d'attaquer une cible et de s'éloigner sans risquer une attaque d'opportunité. Dans <i>Savage Worlds</i> t'c'est déjà une manoeuvre de combat standard vu que le mouvement est une action libre. Si le cavalier souhaite éviter l'action libre que son adversaire obtient lorsqu'il se désengage, il devrait prendre l'Atout Sidestep (décrit au dessus)
Run Feat	C'est l'Atout Rapide (Fleet-Footed)
Shot on the Run Feat	Ce don permet à un archer de bouger avant et après son tir. C'est déjà possible dans les règles de <i>Savage Worlds</i> .
Skill Focus Feat	Ce don est remplacé par de nombreux Atouts Professionnels dans <i>Savage Worlds</i> .
Spell Penetration Feat	Ce don permet à un sort de passer à travers la résistance magique d'une créature (si elle en a).
Spell Focus Feat	Ce don améliore la puissance des sorts d'une école de magie. <i>Savage Worlds</i> ne répartit pas ses sorts en école (mais les règles de pouvoir que je vous propose le font) . Néanmoins, un membre des forums de GWG a fait une très bonne suggestion : utiliser l'Atout Arme fétiche pour un sort, en échangeant Combat ou Tir par leur compétence d'Arcane.
Spell Mastery Feat	Ce don permet au socier de mémiser certains sorts. Le plus proche dans <i>Savage Worlds</i> , c'est l'Atout Magicien (Wizard).

Don (en VO)	Conversion
Spirited Charge Feat	Ce don double les dommages d'un cavalier en charge. Dans <i>Savage Worlds</i> , un cavalier en charge a déjà +4 aux dommages au lieu des +2 normaux.
Springing Attack Feat	Ce don est similaire au Ride-By Attack dans le sens où il permet à un attaquant en mêlée de bouger avant et après son attaque sans provoquer d'attaque d'opportunité. Dans <i>Savage Worlds</i> , c'est déjà une manœuvre de combat standard (le mouvement étant une action libre). Pour le reste, regardez l'atout Sidestep (décrit au dessus).
Stunning Fist Feat	Réservé aux Moines
Sunder Feat	Voir l'Atout équivalent dans Evernight.
Toughness Feat	Simplement un bon niveau en Vigueur. Si votre personnage possède le niveau légendaire, prenez les Atouts Résistant (Tough as Nails) et très Résistant (Improved Tough as Nails).
Track Feat	Simplement une bonne compétence de Pistage, possiblement augmentée par l'Atout Forestier ( Woodsman).
Trample Feat	Ce don permet à une monture d'attaquer la cible. <i>Savage Worlds</i> possède déjà des règles pour ce genre d'attaques.
Two-Weapon Fighting Feat	Combinaison des atouts Ambidextre (Ambidextrous) et Attaque à deux armes (Two-Fisted). Prenez Escrimeur (Florentine) et votre personnage sera réellement mortel !
Weapon Finesse Feat	Ce don permet à votre personnage d'utiliser son bonus de Dextérité pour augmenter ses chances de toucher, plutôt que la force, avec certaines armes légères. Dans <i>Savage Worlds</i> , la compétence de Combat est déjà associée avec l'Agilité.
Whirlwind Attack	L'Attaque Tornado est décrite dans Evernight

## Nouveaux Handicaps

### Illétre (Illiterate)(Minor)

Your character has no interest or aptitude in learning to read and write. Studying hard with a willing tutor and forgoing a level up increase can buy off this Hindrance.

## CONVERSION DES CLASSES D20

Les conseils de conversion d20 disponibles sur le site de Pinnacle indiquent bien qu'il vaut mieux ne pas essayer de trouver une équivalence mathématique dans la conversion des personnages, car les deux systèmes ont des manières de fonctionner très différentes. De manière générale, les Atouts et les Handicaps sont le seul et unique moyen d'arrondir les angles entre *Savage Worlds* et le D20, puisque le combat classique se résume dans le système de Pinnacle par deux compétences et autant de caractéristiques dérivées. Voici quelques conseils qui vous guideront dans cette tâche ardue.

## Les classes guerrières

La conversion des guerriers est assez simple, puisque les héros de *Savage Worlds* sont facilement bons en combat : avec des caractéristiques correctes et une compétence de combat adéquate, on va déjà très loin. Les Atouts viennent rajouter quelques bonus salutaires, et c'est parti, vous avez un bon guerrier.

**Barbare** : le personnage aux pouvoirs de furie est bien représenté dans les Atouts déjà disponibles dans le livre de base. Un barbare aura à bon niveau les compétences de combat, de Tripes, d'Intimidation et de Survie, ainsi que le Handicap Ignorant (Clueless) et Illétre, voir si dessus. Les Atouts Berserk, Athlétique (Brawny) and Rapide (Fleet-Footed) complètent le profil. A mesure que le personnage gagnera en niveaux, il voudra sans doute prendre Attaque Tournoyante (Sweep), Esquive (Dodge) et Frénésie (Frenzy) pour une meilleure force de frappe.

**Rodeur** : A part leur amour de zones dépeuplées et leur haine ancestrale pour des pauvres gens qui leur ont rien fait, les rodeurs sont des guerriers comme les autres (ou moins bons que les autres, pour ceux qui jouent avec D&D3). Pour bien commencer, les handicaps Etranger (Outsider) et Voeu (Vow) vous permettront de récolter quelques points pour accumuler des Atouts intéressants comme : Vigilance (Alertness), Ambidextre (Ambidextrous), Escrimeur (Florentine), Tireur d'élite (Marksman), Forestier (Woodsman), Lien animal (Beast Bond), Maître des Bêtes (Beast Master). L'Atout Ennemi ancestral (voir ci-dessus) est également la chasse gardée des rodeurs.

**Paladin** : Le paladin est un prêtre qui a suivi une voie et un entraînement martiaux. La barrière de D&D n'a donc pas lieu d'être dans

Savage Worlds, vous pouvez très bien créer un personnage qui a des pouvoirs de prêtre ET des atouts et des compétences de combat (le seul problème, c'est que ça coûte plus cher). Côté Atouts, on s'attend donc à Arcane (Miracles), Séduisant (Attractive), tous les atouts de commandement que vous pourrez trouver, les atouts professionnels Champion et Guerrier Sacré (Holy Warrior), Charismatique (Charismatic), Lien Animal (Beast Bond) avec sa monture et en dernier lieu Sens du Danger (pour les histoires de détection du maaaaal). Côté pouvoirs, pas de liste impressionnant, deux ou trois suffisent : Dissipation (dispel), Guérison (healing) et Ravage (smite). C'est pas beaucoup, mais suffisant pour servir son dieu.

## Les classes magiques

Les classes magiques ont en commun la particularité d'utiliser les pouvoirs et les arcanes de Savage Worlds. C'est là que les choses se gâtent, puisque chacun possède sa vision de l'équilibre des pouvoirs et de la vitesse à laquelle ils doivent être acquis par les personnages. Hormis être bon en Intellect et en Ame, il n'y a pas de recette pour faire ce type de personnage, car, on vient de le dire, ça dépend vraiment de la vision du MJ en la matière. Je fournis ici ma vision des choses, tout en sachant qu'elle est n'est pas forcément partagée par tous...

**Barde** : Le barde est l'opportuniste homme à tout faire de D&D. Il se bat avec le guerrier, lance des sorts avec le mage, et en plus ramène sa science dès qu'on parle d'un sujet qu'il connaît. En gros, il ne serait pas dans le groupe, y'a longtemps que vous l'auriez foutu à l'eau avec les nécrosquales. Encore plus dans un monde comme les Archipels, un barde est un bouffon qui a vu suffisamment d'île pour avoir une connaissance globale du monde, des contacts et des secrets en poche. Dans d'autres jeux, il serait désigné soit comme le gros bill du groupe, soit comme le personnage en fin de carrière, mais à D&D, le joueur peut très bien incarner un jeune barde qui ne sait pour ainsi dire rien de la vie et qui souhaite un jour connaître tout des Archipels. Dans les règles de Savage Worlds, la correspondance est directe : rang Novice ! Pour le reste, je vous dirai bien qu'il faut la compétence persuasion et des atouts de commandement, essayer de ne pas avoir trop de points faibles, et espérer avoir un jour la chance de devenir un grand héros, mais ça vous le saviez déjà. J'ai également un Atout professionnel de Barde (accessible à tous), qui permet à un personnage qui utilise son art bardique d'affecter l'esprit de ses victimes à la manière d'un psioniste.

**Prêtre** : les prêtres rentrent parfaitement dans le moule de Savage Worlds. Une fois que vous avez pris votre Arcane (Miracles), augmentez vos compétences de Foi (Faith) et de Soins (Healing). Le Handicap Voeu (Vow) est un passage obligé. Pour le reste, vos orientations influenceront sur vos choix suivants : un prêtre pieux et croyant voudra des Atouts sociaux ou de commandement, les autres essaieront de mixer leurs pouvoirs divins avec des compétences diverses et variées.

**Druide** : comme on peut dire que le paladin est une version guerrière du prêtre, le druide est une version réfléchie du rodeur. Car, on a beau dire, dans un monde medfan, un promeneur dans la nature a du souci à se faire s'il ne sait ni chasser ni se défendre. A la place d'Ennemi Ancestral, le druide aura des pouvoirs en relation avec la nature. Le voeu du Druide est celui de protéger l'équilibre naturel, et c'est un Handicap Majeur. Contrairement à D&D, vous avez parfaitement la possibilité de prendre l'arcane qui vous convient, qui viendront s'ajouter à votre profil de rodeur. Ensuite, vous aurez accès à des atouts professionnels de Druide, qui confirmeront votre titre.

**Sorcier/Ensorceleur** : Ma vision des Archipels prône une magie mal connue et peu utilisée. Depuis la Césure, les pouvoirs ne fonctionnent que sur de courtes distances, et les pouvoirs les plus puissants sont tombés dans l'oubli. Le parcours du personnage reflète donc ce parti-pris, dans lequel le personnage n'aura que peu de pouvoirs au départ de sa carrière, et va devoir passer une grosse partie de son expérience dans l'acquisition d'Atouts qui lui permettront de progresser dans son art, en validant les efforts qu'il a dus réaliser dans les parties. Vous trouverez tous les atouts et les explications nécessaires dans le document sur les pouvoirs. Pour le reste, les sorciers et les ensorceleurs sont des personnages comme les autres, avec des compétences et des caractéristiques portées vers l'Intellect ou l'Ame, généralement.

**Moine** : Mon sentiment est que le moine est un fardeau que les MJs se traînent depuis AD&D à la demande de certains joueurs qui voulaient bastonner avec classe, et les mondes d20 font maintenant en sorte de les placer, à contre-cœur, même si l'esprit du monde ne convient pas du tout (ce qui est généralement le cas dans la plupart des mondes medfan). Un moine philosophant sur un navire, j'avoue que le côté comique de la situation m'amuse jusqu'à ce que je doive lui trouver une place logique dans l'aventure. Les îles ont ordinairement au moins un monastère dans un coin, du moins quand il n'a pas un camp d'entraînement de paladins à la place. Je ne peux pas vraiment vous conseiller sur le moine, puisqu'il peut être joué comme un philosophe qui a pris des cours de self-défense, un guerrier qui se perfectionne dans le combat à mains nues, ou alors un être à la recherche du développement physique ultime. Savage Worlds gère de toute façon tous les profils, mais le moine, frustré de ne pas avoir de place attréée, risque vite de vous faire double emploi avec le barde dans un groupe, à vouloir négocier, se battre, résoudre les énigmes et jouer au « même pas peur, même pas mal ». Quoiqu'il en soit, personnellement je les gère comme les bardes, ils créent le profil qui leur plaît, et ensuite il prennent un Atout professionnel de Moine qui leur permet d'avoir des pouvoirs limités gérés comme des super pouvoirs.

## Les autres classes



Pince-mi et pince-moi tombent à l'eau, que reste-t-il ? Le roublard qui a embarqué le navire après avoir poussé ses deux collègues, bien sûr !

**Le roublard** est la classe la plus courante dans les Archipels. D'abord parce qu'à D&D, toutes les compétences nécessaires pour repérer et faire des acrobaties ou grimper aux cordes sont dans cette classe. Ensuite parce que dans un monde de piraterie et d'aventures, le commun des mortels est plus souvent opportuniste que suivant une destinée claire et connue. Dans Savage Worlds, vous apprécierez également de pouvoir vous lâcher sur les Handicaps moraux, ce que le joueur voit aurait bien aimé faire pour avoir des Atouts supplémentaires mais qu'il n'a pas fait – parce que ce genre de défauts ne convient pas à toutes les professions. Quelques suggestions : Curieux (Curious), Cupide (Greedy), Recherché (Wanted) pour les Handicaps, Vigilance (Alertness), Vif (Quick), Esquive (Dodge), Acrobate (Acrobat) et bien sûr Voleur (Thief).

## Les classes de prestige

Le D20 fourmille de classes de prestige, qui permettent une personnalisation du personnage que Savage Worlds fait très facilement, par les Atouts. Convertir une classe de prestige est donc un jeu d'enfant si vous maîtrisez suffisamment les règles. Voici le principe : vous faites une chaîne de quatre ou cinq atouts professionnels dont le niveau inférieur est forcément un pré-requis pour l'Atout que vous faites. Les pré-requis servent également pour le premier Atout que vous faites pour la classe à limiter l'accès des personnages à la classe en question. Il est également conseillé d'indiquer un rang minimum logique en condition de chaque Atout, afin que l'évolution du personnage soit progressive, même s'il pouvait acheter de nombreux atouts. Pour le reste, il faut trouver trois ou quatre aspects principaux de la classe et les traduire en Atout valable pour Savage Worlds, voilà le seul point qui nécessite une petite expérience préalable avec le système. Néanmoins, même en pleine campagne, créer une nouvelle classe de prestige vous prendra moins d'une demi-heure, équilibrage et écriture compris.

### Exemple de classe (en VO) : Arcane Archer

Arcane Archer's can create magical arrows and imbue them with many different powers. The best way of doing this is through a linked path of Edges.

#### **Arcane Archer**

**Type d'Atout:** Professional Edge

**Pré-requis:** Half-elf or elf; Arcane Background (Magic), Marksman, Trademark Weapon (bow or crossbow)

Arrows fired by the arcane archer become magical and inflict +1 damage. Such enchanted arrows glow with a magical nimbus.

#### **Imbue Arrow**

**Type d'Atout:** Power Edge

**Pré-requis :** Arcane Archer

Spells known by the arcane archer can be cast onto her arrow. Cast the spell as normal and if successful the arrow becomes imbued with the spell. The Power Points used to imbue the arrow do not return until the arrow is used or destroyed and even then they return at the normal rate. The Spellcasting roll determines the effects of the spell once it is used. – The Wizard Professional Edge does not reduce the Power Point costs of spells used to imbue arrows.

. The spell is then triggered when the arrow reaches it's target, allowing the arcane archer to extend the range of certain spells such as *armor* or even *fly*. The arrow is consumed by the spell when fired and does not cause any damage itself.

#### **Seeker Arrow**

**Type d'Atout:** Power Edge

**Pré-requis:** Veteran; Imbue Arrow

For the cost of 2 Power Points the arcane archer can launch any arrow at a target known to her within range, and the arrow travels to the target, even around corners. Only an unavoidable obstacle or the end of the arrow's range prevents the arrow's flight. This ability negates cover and darkness modifiers, but otherwise

the attack is rolled normally.

### **Phase Arrow**

**Type d'Atout:** Power Edge

**Pré-requis:** Heroic; Seeker Arrow

For the cost of 5 Power Points the arcane archer can launch an arrow at a target known to her within range, and the arrow travels to the target in a straight path, passing through any non-magical barrier or wall in its way. This ability negates cover, darkness, and even armor modifiers, but otherwise the attack is rolled normally.

### **Hail of Arrows**

**Type d'Atout:** Combat Edge

**Pré-requis:** Heroic; Phase Arrow

The arcane archer can fire an arrow at every target within range up to a maximum number of targets equal to her Shooting skill at a -2 penalty to her Shooting skill. Resolve each damage roll separately. The hero must be careful for this ability can quickly exhaust her supply of arrows if not used sparingly.

A character may not use Hail of Arrows in the same round that she uses Marksman.

### **Death Arrow**

**Type d'Atout:** Legendary

**Pré-requis:** Legendary, Hail of Arrows

The arcane archer can enchant an arrow of Death. Doing so takes a day and the character can only enchant one arrow at a time – Once it is used another one can be crafted. The damage has all the powers of a Phase Arrow and its damage cannot be soaked.