

OLD SCHOOL SAVAGE WORLDS

CRÉATION DE PERSONNAGE

Le joueur choisit la **race** de son personnage : humain, elfe ou nain. Les modificateurs raciaux à appliquer sont ceux figurant p.11-12 des règles de base de Savage Worlds.

Le joueur choisit ensuite la **classe** de son personnage : guerrier, rôdeur, voleur, magicien ou clerc. Il démarre avec un D6 dans l'attribut privilégié de sa classe (ou un D8 si sa race lui donne déjà un niveau D6) et dispose de 4 points pour augmenter les Attributs de son personnage. Le personnage reçoit automatiquement la Capacité spéciale de sa classe.

Le personnage reçoit 15 points de **Compétences**, qu'il ne peut utiliser que pour augmenter des compétences figurant dans la liste de Compétences privilégiées de sa classe.

Les compétences Driving, Gambling, Guts, Knowledge et Piloting ne sont pas utilisées. Si nécessaire, on utilise l'Attribut Spirit à la place de la compétence Guts pour effectuer les tests de peur et l'Attribut Smarts à la place de la compétence Gambling. Tous les tests de Knowledge qui devraient être effectués sont résolus par des jets de *common knowledge*. C'est la compétence Riding qui est utilisée pour conduire un attelage.

Tous les personnages débutent le jeu avec un Atout (en plus de celui conféré par la capacité spéciale de sa classe), choisi par le joueur dans la liste « Atouts de rang Novice » correspondant à la classe de son personnage ou dans la liste d'Atouts de background suivante, commune à toutes les classes de personnages : Ambidextres, (Very) Attractive, et (Great) Luck. Le personnage doit remplir tous les pré-requis fixés pour l'Atout choisi.

Les Atouts suivants ne sont pas considérés comme des Atouts de background et peuvent donc être sélectionnés après la création de personnage, à condition qu'ils figurent dans la liste des Atouts de la classe du personnage et que le personnage remplisse tous les pré-requis correspondants : Alertness, (Improved) Arcane Resistance, Berserk, Brawny, Fast Healer et Quick.

Au lieu de choisir un Atout, le joueur peut recevoir deux points de compétences supplémentaires, qu'il ne peut dépenser que pour augmenter une ou deux compétences parmi la liste de Compétences privilégiées de sa classe de personnage. Il peut également, toujours à la place d'un Atout, augmenter d'un niveau l'Attribut privilégié de sa classe. Le joueur ne peut pas choisir de doter son personnage de Handicaps, ceux-ci étant laissés de côté pour simplifier le jeu et le rendre plus héroïque.

Le joueur achète ensuite l'**équipement** de son personnage avec les 500 pièces de cuivre qu'il reçoit en dotation de départ. Pour faire simple, 1 pièce de cuivre correspond à 1\$. Une pièce d'argent correspond à 10 pièces de cuivre, 1 pièce d'or à 10 pièces d'argent (et donc à 100 pièces de cuivre).



DESCRIPTION DES CLASSES

Guerrier



Capacité spéciale : Le personnage reçoit gratuitement un Atout de rang Novice supplémentaire, à choisir dans la liste d'Atouts de la classe de guerrier. De plus, il peut décider de convertir 3 de ses points de Compétences initiaux en un Atout supplémentaire, à choisir dans la liste d'Atouts de la classe de guerrier. Dans ce cas, il ne reçoit donc que 12 points de compétence.

Attribut privilégié : Strength

Compétences privilégiées : Fighting, Intimidation, Notice, Riding, Shooting, Throwing

Atouts de rang Novice : Berserk, Brawny, Command, Common Bond, Danger Sense, Fast Healer, First Strike, Fleet-Footed, Florentine, Hard To Kill, Natural Leader, (Improved) Nerves Of Steel, Quick, Quick Draw, Steady Hands, Trademark Weapon, Two-Fisted

Atouts de rang Seasoned : Block, Combat Reflexes, Dead Shot, Dodge, Frenzy, Hold The Line, Inspire, (Improved) Level-Headed, Marksman, Mighty Blow, Sweep

Atouts de rang Veteran : Fervor, Harder To Kill, Improved Block, Improved Dodge, Improved Frenzy, Improved Sweep, Improved Trademark Weapon

Atout de rang Heroic : Improved First Strike

Atouts de rang Legendary : Followers, Professional (*uniquement dans l'Attribut privilégié ou une Compétence figurant dans la liste privilégiée de la classe*), Expert (*idem*), Master (*idem*), Sidekick, (Improved) Tough As Nails, Weapon Master (Master Of Arms)

Rôdeur

Capacité spéciale : Le personnage reçoit gratuitement l'Atout Woodsman.

Attribut privilégié : Vigor

Compétences privilégiées : Boating, Climbing, Fighting, Healing, Notice, Riding, Shooting, Stealth, Survival, Swimming, Throwing, Tracking

Atouts de rang Novice : Beast Bond, Beast Master, Common Bond, Danger Sense, Fast Healer, First Strike, Fleet-Footed, Florentine, Hard To Kill, (Improved) Nerves Of Steel, Quick, Quick Draw, Trademark Weapon, Two-Fisted

Atouts de rang Seasoned : Block, Combat Reflexes, Dodge, (Improved) Level-Headed, Marksman

Atouts de rang Veteran : Improved Block, Improved Dodge, Improved Trademark Weapon

Atouts de rang Legendary : Professional (*uniquement dans l'Attribut privilégié ou une Compétence figurant dans la liste privilégiée de la classe*), Expert (*idem*), Master (*idem*)



Voleur



Capacité spéciale : Le personnage reçoit gratuitement l'Atout Thief.

Attribut privilégié : Agility

Compétences privilégiées : Climbing, Fighting, Lockpicking, Notice, Persuasion, Repair, Shooting, Stealth, Streetwise, Swimming, Taunt, Throwing

Atouts de rang Novice : Acrobat, Alertness, Charismatic, Common Bond, Connections, Danger Sense, First Strike, Fleet-Footed, Florentine, Quick, Quick Draw, Steady Hands, Strong Willed, Trademark Weapon, Two-Fisted

Atouts de rang Seasoned : Block, Combat Reflexes, Dodge, (Improved) Level-Headed, Marksman

Atouts de rang Veteran : Improved Block, Improved Dodge, Improved Trademark Weapon

Atouts de rang Legendary : Professional (*uniquement dans l'Attribut privilégié ou une Compétence figurant dans la liste privilégiée de la classe*), Expert (*idem*), Master (*idem*)

Magicien

Capacité spéciale : Le personnage reçoit gratuitement l'Atout Arcane Background (Magic). Le joueur choisit trois pouvoirs dans la liste de pouvoirs de rang Novice disponibles pour les magiciens.

Attribut privilégié : Smarts

Compétences privilégiées : Fighting, Healing, Investigation, Notice, Persuasion, Shooting, Spellcasting, Streetwise

Atouts de rang Novice : (Improved) Arcane Resistance, Beast Bond, Beast Master, Charismatic, Common Bond, Connections, New Power, Power Points, Strong Willed, Wizard

Atouts de rang Seasoned : Power Surge, Rapid Recharge, Soul Drain

Atouts de rang Veteran : Improved Rapid Recharge

Atouts de rang Legendary : Professional (*uniquement dans l'Attribut privilégié ou une Compétence figurant dans la liste privilégiée de la classe*), Expert (*idem*), Master (*idem*), Sidekick

Pouvoirs de rang Novice : armor, beast friend, bolt, boost/lower trait, burrow, burst, deflection, detect/conceal arcana, elemental manipulation, entangle, environmental protection, fear, light, obscure, shape change, speak language, speed, stun

Pouvoirs de rang Seasoned : barrier, blast, dispel, invisibility, quickness, telekinesis, teleport

Pouvoirs de rang Veteran : fly, puppet, zombie



Clerc

Capacité spéciale : Le personnage reçoit gratuitement l'Atout Arcane Background (Miracles). Le joueur choisit deux pouvoirs dans la liste de pouvoirs de rang Novice disponibles pour les clercs.

Attribut privilégié : Spirit

Compétences privilégiées : Faith, Fighting, Healing, Investigation, Notice, Persuasion, Riding, Shooting

Atouts de rang Novice : (Improved) Arcane Resistance, Champion, Charismatic, Common Bond, Connections, Danger Sense, Fast Healer, First Strike, Healer, Holy Warrior, New Power, Power Points, Strong Willed, Trademark Weapon

Atouts de rang Seasoned : Block, Combat Reflexes, (Improved) Level-Headed, Power Surge, Rapid Recharge

Atouts de rang Veteran : Improved Block, Improved Rapid Recharge, Improved Trademark Weapon

Atouts de rang Legendary : Followers, Professional (*uniquement dans l'Attribut privilégié ou une Compétence figurant dans la liste privilégiée de la classe*), Expert (*idem*), Master (*idem*)

Pouvoirs de rang Novice : armor, boost/lower trait, deflection, detect/conceal arcana, entangle, fear, healing, light, obscure, smite, speak language, stun

Pouvoirs de rang Seasoned : barrier, dispel, quickness



Pouvoir de rang Veteran : *greater healing*

PROGRESSION DU PERSONNAGE

Au-delà de son rang, on prend également note du **niveau du personnage**, égal à 1 + le nombre de *leveling ups* qu'il a déjà effectué (soit 1 + XP/5). Par exemple, un guerrier atteignant le rang Seasoned devient dans le même temps un guerrier de niveau 5. Un *leveling up* devient donc une **montée de niveau**.

Les personnages **progressent avec l'expérience** comme décrit p.57 des règles de base de Savage Worlds. Un personnage qui monte de niveau ne peut choisir un nouvel Atout que dans la liste d'Atouts de sa classe pour le rang qu'il atteint (ou dans celles de rang inférieur). Le personnage doit remplir tous les pré-requis fixés pour l'Atout choisi. Il ne peut de plus choisir d'Atout de background, à l'exception de ceux pour lesquels cette restriction a été levée et qui figurent dans la liste de sa classe. Il peut acquérir ou augmenter n'importe quelle Compétence, mais le coût pour les Compétences ne figurant dans la liste privilégiée de sa classe est doublé (2 points si le score visé est inférieur à l'Attribut directeur, 4 points sinon). En revanche, il peut augmenter n'importe lequel de ses Attributs, sans tenir compte de l'Attribut privilégié de sa classe (mais toujours une seule fois par rang).



Savage Worlds is a trademark of Great White Games, doing business as Pinnacle Entertainment Group. This work is not an officially licensed product and has no affiliation with Pinnacle / Great White Games.

All pictures are © Wizards Of The Coast.
Non-commercial fan work : Please do not sue.