Règles Savage Fate

**Personnages :**

Choisir 3 **Atouts** :

1 Concept

1 Défaut

1 Atout lié au groupe (optionnel)

**Compétences :**

Artisanat

Athlétisme

Combat

Commandement

Discrétion

Enquête

Erudition

Informatique

Jeu

Médecine

Perception

Persuasion

Pilotage

Relation

Représentation

Ressource

Sorcellerie

Subornation

Survie

Technologie

Tir

Vol

*Choisir 6 compétences favorites (cochée)*

15 points de compétences. Chaque type de dé coute 1 point pour 2 compétences favorites. 1 pts/niveau pour les non favorites. Niveaux : d4-d6-d8-d10-d12

**Prouesses (Magie/Psy/Cyber/Art martiaux/Coup Spéciaux/autre)**

2 prouesses avec 3 choix chacune avec une limitation par prouesse. **Super Héros : 10 pts de Prouesses min 2**

**prouesses (+1 Limitation).**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom** | **Description** | **Exemple** |
| Bonus Dommages | +3..+7 (+4 pour les risques) dommages Corps à corps (+2/Niv) ou  +2..+6 (+4 pour les risques) dommages à distance (+2/Niv) | Equipement d'Arme / sort / cyber |
| Armure | +3 armure (max 2 fois **ou 4 fois pour SH**) | cyber/sort |
| Utilisation non conventionnelle | Permet d'utiliser une compétence à la place d'une autre | Ex : sorcellerie pour des soins, stealth pour attaque surprise |
| Effet particulier | Ajoute un effet particulier | Invisibilité, met le feu (pas de durée), paralyse (3 rounds) |
| Durée étendu | Un effet qui dure une scène |  |
| Portée étendu | La prouesse fonctionne au-delà de la ligne de vue. |  |
| Zone d'effet | Affecte un groupe => +X Dommages vs groupe (X = Nombre de membres du groupe) |  |
| Bonus aux jets | +1 sur un jet (max 2 fois) | Ace du pilotage, Smartlink, ... |
| Limitation de l'effet | Par limitation | Ex : non fonctionnel sur les objets, extrêmement bruyant, très visible, condition particulière (complètement dans la matrice), objet (peut être volé), 1/scène, coche 1 atout, … |
| **Compétence\*** | D12 en compétence ou + 2 après D12 | Super Ingénierie |
| **Vitesse\*** | Mouvement X2, puis 100 km/h, puis Mach 1, puis Mach 10, puis vitesse de la lumière. |  |

**\*Uniquement pour les Super Héros**

Exemples :

Soins magiques : Utilisation non conventionnelle de sorcellerie +2 sur sorcellerie

Mage du feu : +3 aux dommages des sorts de feu et +1 dommage d'enflammé

Invisibilité : Effet particulier invisible, durée scène, +1 discrétion

Datajack : +2 jets informatique, effet particulier 3 armure dans la matrice

Armure dermale : +3

Smartlink : +2 Tir et effet particulier contrôle des armes smartlink (éjection/nombre de munition, …)

Ace du volant : +2 sur pilotage

Cyber griffes : +3 dmg de CoC +1 Combat, Effet Particulier retractable

**Equipements** *:* choisir 3 équipements. Un équipement peut donner 1 niveau de prouesse 1fois/scène :

Couteau de survie : +1 sur un jet de combat 1/scène ou +3 DMG au corps à corps 1/scène

Gillet pare-balle : +3 d'armure 1/scène

Grenade incendiaire : Incendie 1/scène

Sniper : +1 sur jet de tir 1/scène ou +1 DMG à distance 1/scène

Cyberdeck : +1 Informatique 1/scène

**Système :**

**Atouts :**

Les atouts représentent des faits avérés dans le jeu. Si un personnage a un atout alors ce qu’il représente est vrai. Ex : possède une Ferrari, grand et fort, chef du gang des All guns, …

*Création d'atouts* par jet de compétence. 1 Utilisation gratuite si jet réussi avec 1 de marge. 1 raise +1 gratuite. Utilisable pour le groupe.

Atout de personnage : utilisable une fois chacun :

Permet de refaire un jet ou +2 sur le résultat, absorber 10 Dmg, +8 Dmg, utiliser une compétence à la place d’une autre, tirer une nouvelle carte d'initiative.

Peut-être utilisé pour contraindre une situation => personne contrainte récupère une utilisation d'un atout utilisé.

Le joueur/MJ doit expliquer pourquoi cet atout lui donne un avantage dans la situation actuelle.

Donne toujours +2 sur un jet qui correspond à cet atout (vieux médecin rochon + 2 sur médecine, tireur d’élite +2 Tir au sniper, jeune gigolo +2 Subornation pour séduire, …)

**Atout de groupe :**

Utilisable 1 fois par séance en cochant un atout du personnage. (ex les mercenaire de Duquesne, les héros de la vallée, l'équipage du Serenity…)

Au lieu d'acheter un atout avec un niveau d'avancement, un joueur peut ajouter une utilisation gratuite par séance à l'atout de groupe.

|  |  |
| --- | --- |
| *Récupération* | Si repos complet (demi-journée / nuit / grosse fête) récupération de l'utilisation d'un atout du personnage. Si utilisation du défaut (par MJ/joueur) récupération d'une utilisation d'un atout choisi par le joueur. |
| *Risques :* | Un joueur peut prendre un risque : -1 catégorie de dé sur la compétence (d8->d6). Si réussi => obtient 1 point de Prouesse/risque. A utiliser immédiatement et fonctionne pour la durée du jet en cours. +1/+2 Bonus si la description est bonne. |

**Combat :**

*Dommages* : Marge de succès + Bonus - Armure => blessure. Peuvent être Sociaux / Mentaux / Physique

*Manœuvre* => créer un atout temporaire. +1/+2 Bonus si la description est bonne.

*Défaite* : Un PJ/PNJ peut concéder le combat => choisit avec l'adversaire la façon de concéder (mort feinte, capture, fuite, …)

*Hors combat* : Un personnage est hors combat (inconscient, mort, capturé, fou, se rend) s'il ne peut pas absorber les dégâts avec ses blessures.

*Différence de Catégorie de taille/puissance* : pour chaque niveau de différence +4 DMG +1 Tir/Combat +5 Armure.

*Effet qui dure* : Atout Enflammé, acide, … : X DMG (X=Nombre de round qu'a duré l'effet) jusqu’à ce qu'une action diff 4 l'annule.

*Jets des PNJs* : Les Groupes de PNJs et Lieutenants ne jettent pas de dés, leurs jets sont simulés par une valeur fixe (voir tableau) pour les jets d'opposition.

***Les boss jettent leurs dès normalement.***

*Défense :* Le Joueur décrit comment il se défend : vers 1 jet de défense gratuit par tour. -1 type de dé par jet de défense supplémentaire.

*Défense Totale :* Peut sacrifier son action du tour pour faire une défense totale : pas de malus de défense multiple.

**Niveaux de blessures**

Pour les Personnages Joueurs et Personnages Non-joueurs principaux :

1. Superficiel 10 + rang : tout est récupéré après une nuit de sommeil.
2. Leger Aspect 8 : Une scène complète
3. Modéré Aspect 12 : Une session complète
4. Grave Aspect 16 : Une aventure complète

**Soins**

Médecine 4 => 2 pt + marge X 2

=> Leger 4, Modéré 5, Grave 6 : lance la guérison.

**Personnages Non Joueurs :**

**Groupe de PNJ** (avec 1 atout) :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Faibles | Moyens | Forts |
| Difficultés/compétences +1/2 PNJs | 3 | 4 | 6 |
| Dommages |  | +2 | +4 |
| Points de blessure (X Nb Pnjs) | 3 | 5 | 7 |
| Attaque spéciale | +1 diff | +1 diff/Dmg | +2 diff/Dmg |

**Lieutenant** (avec 2 atouts)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Faible | Moyen | Fort |
| Difficultés et compétences +1/2 PNJs qu'il dirige | 4 | 5 | 7 |
| Dommages | +2 | +4 | +6 |
| Points de blessures | 10 | 14 | 18 |
| Niveau de blessures | - | Grave | Modéré + Grave |
| Attaque spéciale | +1diff/Dmg | +1 ou +2 diff/Dmg | +2 diff/Dmg |

**Boss :**

Créé et fonctionne comme un Personnage Joueur.

**Règles Optionnelles :**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Stress* | |  |  |  | | --- | --- | --- | | o | o | o |   Utilisation d'un atout +1 Stress  Repos complet : -1 Stress  Activation du Défaut du personnage : -1 Stress.  Si le moniteur de Stress est rempli : Création d'un Atout Crise de Panique /Paranoïa/Folie passagère et activation d'une contrainte gratuite sur cet Atout. |
| *Fonds* | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | -2 |  | -1 |  |  | 0 |  | +1 |  | +2 | | o | o | o | o | o | o | o | o | o | o |    Consommer un point de fond => Donne un bonus sur un jet de Relation / Ressource / Persuasion / Subornation. Si fonds < –2 => faillite (vente de l’entreprise/vaisseau et du matériel des Pjs). |

**Evolution des personnages :**

**Avancement (**1 avancement par 1-2 séances) :

|  |
| --- |
| +1 Atout (1 fois par Rang) |
| +5 points (**10pts SH**) de blessures superficielles (1 fois par Rang) |
| Points de prouesse : 1+Rang (1 fois par Rang) |
| 3 équipements (1 fois par rang) |
| Améliorer 2 compétences favorites (cochées) ou 1 compétence non favorite (non cochée) |
| 1 nouvelle compétence |

***Rang de personnage*** (par avancements obtenus)

0-3 Novice

4-7 Expérimenté

8-11 Vétéran +1 Compétence Favorite. Limite => D12+1

12-15 Héroïque

16-19 Légendaire Limite => D12+2

20-23 Incroyable +1 Catégorie de Puissance

24-27 Surnaturel 1 atout décoché par scène

28-31 Incroyable 2 Prouesses Maximum par rang D12+3

32-35 Superbe 2 Atouts Maximum par rang

36-39 Hors norme +10 points superficielles à la place de 5

40-43 Demi dieu +1 Compétence Favorite. Compétences Max D12+4

24-27 Surnaturel 1 atout décoché par scène

28-31 Incroyable 2 Prouesses Maximum par rang D12+3

32-35 Superbe 2 Atouts Maximum par rang

36-39 Hors norme +10 points superficielles à la place de 5

40-43 Demi dieu +1 Compétence Favorite. Compétences Max D12+4

**Moments de calmes :**

Lorsque rien d'intéressant ne se passe :

1. Annoncer des péripéties futures (in ou hors champ).
2. Séparer-le groupe ou un Personnage.
3. Capturer un Personnage.
4. Mettre un personnage dans l’embarras, dans une situation dangereuse.
5. Infliger des dégâts.
6. Ôter ou confisquer un équipement, un atout, un état.
7. Réclamer le prix d’un bien ou d’un service.
8. Déclenche les défauts d’un équipement, atout ou état.
9. Présenter-une opportunité, avec ou sans prix à payer.
10. Retourner leur Action contre eux.
11. Créer une situation dans laquelle excelle un Personnage.
12. Choisir une Action dans une liste (menace, lieu, monstre, etc.)
13. Révéler un élément dérangeant.
14. Révéler un plan d’ensemble.
15. Faire sentir le poids du monde sur leurs épaules
16. Réclamer le prix de leurs engagements et promesses
17. Faire exploser quelque chose
18. Lancer un combat
19. Faire entrer un/des PNJs connus
20. Ajouter un enjeu supplémentaire (plot twist)