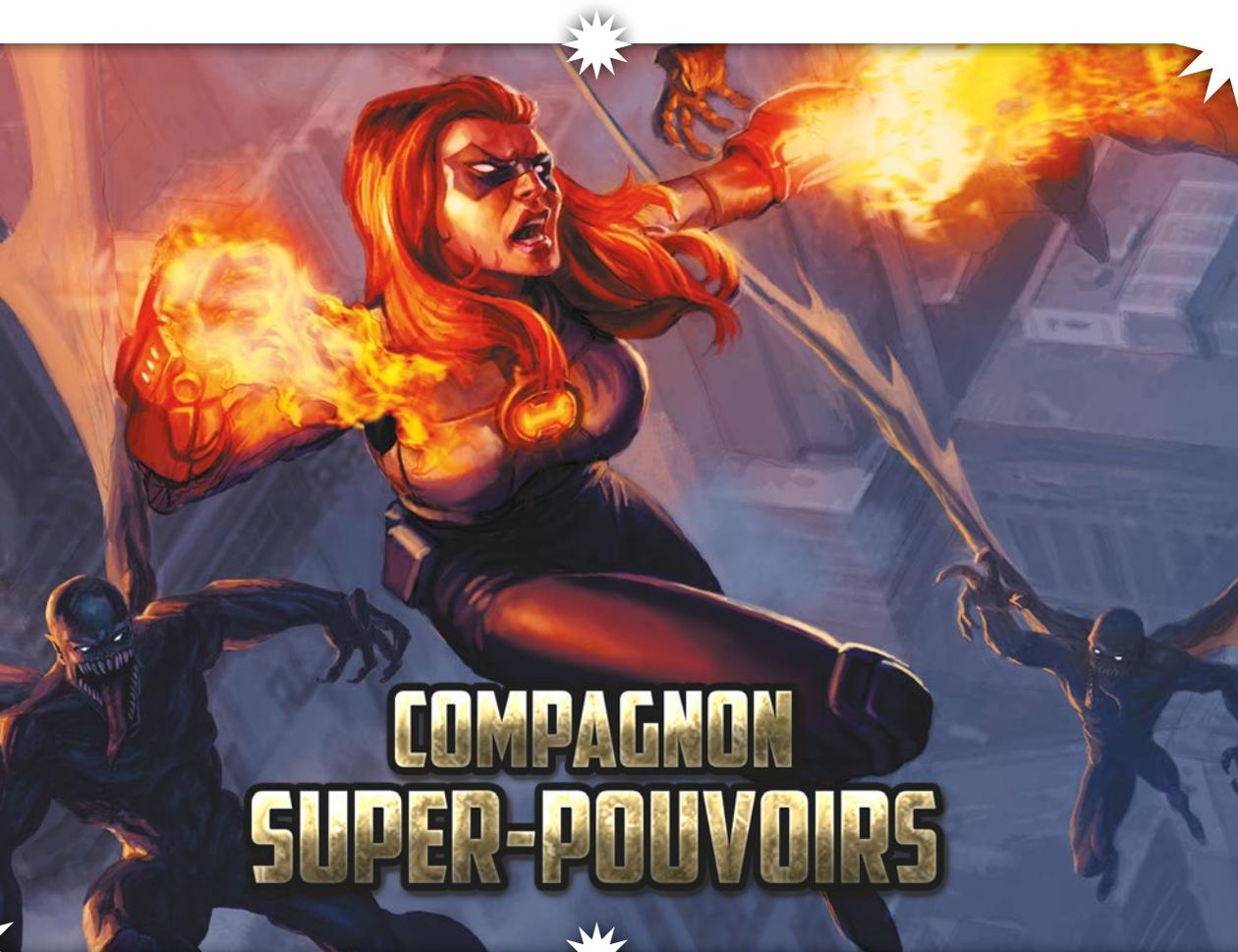


# SAVAGE WORLDS





## UN GRAND POUVOIR IMPLIQUE...

Des gardiens galactiques de l'espace infini jusqu'aux justiciers de la jungle de béton, tous les êtres dotés de pouvoirs et capacités incroyables répondent à l'appel !

Il faut plus qu'une cape et un costume pour être un héros. Cela demande des tripes, de la détermination et d'être prêt à se sacrifier. Il en faut encore plus pour être un super-héros. Car ces formidables pouvoirs donnent la responsabilité de combattre le mal, de protéger les opprimés et, à l'occasion, de sauver le monde.

...Ou de le diriger !

Le *Compagnon Super-Pouvoirs* pour *Savage Worlds* contient :

- de nouveaux Atouts et Handicaps,
- des règles d'univers comme Mort & Défaite ou Tours de Force,
- de l'équipement,
- des règles pour les quartiers généraux,
- une galerie de super-vilains sournois,
- et, bien sûr, une pléthore de super-pouvoirs simples d'usage et prêts à l'emploi.

Cette version française est également dotée de ses propres super-gadgets : une fiche de personnage dédiée aux supers, une fiche de QG, une fiche de véhicules et trois scénarios inédits pour tester différentes ambiances.

Le *Compagnon Super-Pouvoirs* nécessite le livre de base de *Savage Worlds*.



[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)



[www.peginc.com](http://www.peginc.com)

ISBN :

BBESW03



**COMPAGNON  
SUPER-POUVOIRS**

# CRÉDITS

**Écriture et développement :** Shane Lacy Hensley, Clint Black,  
Paul « Wiggy » Wade-Williams

**Matériel complémentaire et édition :** Adam Loyd, Jodi Black, Matt Cutter,  
Norm « Aucun lien » Hensley, Mike McNeal, Steve Todd, Preston DuBose,  
Ed Wetterman, Joel Kinstle et Piotr Korys

**Illustrations de couverture :** Tomek Tworek

**Illustrations intérieures :** Aaron Acevedo, Storn Cook, Kieron O’Gorman,  
John Hunt, Richard Clark, Cheyenne Wright, Adam Bray

*Dédié à Stan Lee. Excelsior !*

**Pour Black Book Éditions**

**Directeur de publication :** David Burckle

**L’Équipe de Black Book Éditions :** Thomas Berjoan, Eric Bernard, Ghislain Bonnotte,  
Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier,  
Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

**Traduction :** Ghislain Bonnotte, Manuel Ponce, Emin Mzali

**Relectures et retouches :** Ghislain Bonnotte

**Statblocks French Touch :** Ghislain Bonnotte

**Scénarios :** Ghislain Bonnotte, Christian Nommay et Pierre Vigne

**Mise en page :** Laurent Royer



[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)



[www.peginc.com](http://www.peginc.com)

**Remerciements :** XO de Vorcen, sans qui les Super-vilains  
ne seraient pas aussi super lisibles.

*Savage Worlds* et le logo Pinnacle sont © 2020 Great White Games, LLC ;  
DBA Pinnacle Entertainment Group Tous droits réservés.

Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de Pinnacle Entertainment Group.

Version française 1.0 en PDF basée sur l'édition 2 du *Super Powers Companion*.

Édité par Black Book Éditions,  
50 rue Jean Zay, 69800 St Priest, FRANCE  
Imprimé en Union Européenne.

Dépôt légal : janvier 2020.  
ISBN : 978-2-36328-438-9  
ISBN PDF : 978-2-36328-439-6



# TABLE DES MATIÈRES

<b>CRÉDITS</b>	<b>2</b>	<b>RÈGLES D'UNIVERS</b>	<b>15</b>
<b>HÉROS</b>	<b>7</b>	<b>Combat de comic book</b>	<b>15</b>
<b>Créer un personnage</b>	<b>7</b>	Attaques combinées	15
Race	8	Coup de grâce	16
Traits	8	Défenseur désarmé	16
Super Karma	8	Projection	16
<b>Niveaux de Pouvoir de campagne</b>	<b>9</b>	Synergie	16
Limite de Pouvoir	9	<b>Mort et défaite</b>	<b>17</b>
<b>Nouveaux Handicaps</b>	<b>10</b>	Revenir d'entre les morts	18
Allergie (Mineur/Majeur)	10	<b>Tours de force</b>	<b>18</b>
Apparence remarquable (Mineur)	10	<b>Ruses de Pouvoir</b>	<b>18</b>
Dépendance (Majeur)	10	<b>Super-Force</b>	<b>19</b>
Être cher (Majeur)	11	<b>ÉQUIPEMENT</b>	<b>21</b>
Fan de monologues (Majeur)	11	<b>Équipement personnel</b>	<b>22</b>
Folie (Mineur/Majeur)	11	Armure	23
Gimmick (Majeur)	11	<b>Armes de combat au corps à corps</b>	<b>24</b>
Implacable (Mineur/Majeur)	12	<b>Armes à distance</b>	<b>25</b>
Maladie au stade terminal (Majeur)	12	<b>Munitions spéciales</b>	<b>26</b>
Morphologie atypique (Majeur)	12	<b>Véhicules</b>	<b>27</b>
Négation de Pouvoir (Majeur)	12	Char d'assaut	27
Pas de taille (Mineur)	13	Mini-sous-marin	27
Point faible (Majeur/Mineur)	13	Transport d'équipe à répulseurs	28
<b>Nouveaux Atouts</b>	<b>13</b>	Transporteur de personnel blindé	28
Atouts de background	13	Notes sur les véhicules	28
Arcanes (Super-pouvoirs)	13	<b>POUVOIRS</b>	<b>29</b>
Le Meilleur qui soit	13	Activation	30
Atouts de combat	13	<b>Modificateurs génériques</b>	<b>30</b>
Encaisser comme un champion	13		
Maîtrise	13		
Sens du combat	14		
Sens du combat amélioré	14		
Atouts de commandement	14		
Chef d'équipe	14		
Atouts sociaux	14		
Dynamique Duo	14		
Esprit d'équipe	14		



Activation requise (-1) _____	30	Enfouissement (2) _____	49
Appareil (-1/-2) _____	30	Entrave (3) _____	49
Attaque pour toucher à distance (+2) _	31	Étourdissement (2) _____	49
Conditionné (-1/-2) _____	31	Être artificiel (8) _____	50
Interchangeable (+2) _____	31	Explosion (2/Niveau) _____	50
Lent à activer (-1) _____	32	Forme Altérée (3) _____	50
Limitation (-1/-2) _____	32	Guérison (5) _____	51
Projectile (+1) _____	33	Illusion (2/Niveau) _____	52
<b>Pouvoirs</b> _____	<b>33</b>	Imitation (1/Niveau) _____	52
Absorption (2) _____	33	Immunité aux poisons/	
Acolyte (5) _____	33	Immunité aux maladies (1) _____	53
Actions supplémentaires (3/Niveau) _	34	Inédie (1) _____	53
Anaérobie (2) _____	35	Infection (3) _____	53
Annulation (4) _____	35	Intangibilité (5) _____	54
Aquatique (2) _____	35	Interface (2) _____	55
Armure (1/Niveau) _____	36	Invention (2/Niveau) _____	56
Asomnie (1 / 2) _____	36	Invisibilité (4/Niveau) _____	56
Attaque à distance (2/Niveau) _____	36	Jeunesse éternelle (1) _____	57
Attaque de mêlée (2/Niveau) _____	37	Lecture des pensées (3) _____	57
Aura de dégâts (3/Niveau) _____	38	Marche sur les murs (1) _____	58
Balancement (2) _____	38	Membres supplémentaires (3/Niveau) _	58
Bond (1-5) _____	39	Mort-vivant (10) _____	58
Caméléon (3) _____	39	Parade (1/Niveau) _____	59
Changement de forme (Variable) _____	40	Paralysie (3) _____	59
Conscience (+3, +5) _____	40	Peur (3) _____	60
Contrôle d'énergie (5) _____	40	Poison (3) _____	60
Contrôle de force (2/Niveau) _____	42	Porte-poisse (2) _____	60
Contrôle de matière (2/Niveau) _____	42	Possession (8) _____	61
Contrôle des animaux (2/Niveau) _____	44	Rapetissement (4) _____	61
Contrôle des plantes –		Réflexes extraordinaires (4/8) _____	62
voir Contrôle de matière _____	45	Régénération (2/Niveau) _____	62
Contrôle mental (5) _____	45	Résistance (1/Niveau) _____	63
Croissance (3/Niveau) _____	45	Sans peur (2) _____	63
Décomposition (4) _____	46	Sbires (2/Niveau) _____	63
Déflexion (1/Niveau) _____	46	Sens augmentés (1/Niveau) _____	64
Don des langues (1) _____	47	Sens du danger (2) _____	64
Doué (2) _____	47	Super-Atout (2/Niveau) _____	64
Duplication (3 / Niveau) _____	47	Super-Attribut (2/Niveau de dé) _____	65
Dysfonctionnement (3) _____	47	Super-Compétence (1/Niveau de dé) _	65
Élasticité – Voir Forme altérée _____	48	Super-sorcellerie (2/Niveau) _____	65
Émission (2) _____	48	Télékinésie (2/Niveau) _____	67
Endurance (1/5/10) _____	48	Télépathie (2) _____	67
		Téléportation (3) _____	68



## TABLE DES MATIÈRES

Tempête (3) _____	69	Le repaire du méchant (43) _____	83
Tourbillon (2) _____	70		
Tremblement de terre (2) _____	70		
Vitesse (Variable) _____	71		
Vol (2-20) _____	73		
<b>Résumé des Pouvoirs</b> _____	<b>74</b>		
<b>QUARTIERS GÉNÉRAUX</b> _____	<b>77</b>	<b>GALERIE DE SUPER-VILAINS</b> _____	<b>85</b>
<b>Créer un QG</b> _____	<b>77</b>	<b>Citoyens</b> _____	<b>86</b>
<b>(1) Bâtiment</b> _____	<b>78</b>	<b>Policiers</b> _____	<b>86</b>
Taille _____	78	Flic _____	86
Localisation _____	78	★Déetective _____	86
<b>(2) Condition</b> _____	<b>78</b>	Soldat _____	87
<b>(3) Pièces</b> _____	<b>79</b>	Unité IASC _____	87
Atelier (+2) _____	79	<b>Criminels</b> _____	<b>87</b>
Bibliothèque/Labo spécialisé (+2) _____	79	Brute _____	88
Bibliothèque/Salle des ordinateurs (+1) _____	79	Lieutenant _____	88
Cellules de sécurité (+1) _____	79	★Boss _____	88
Centre de commande (+1) _____	79	<b>Atlantes</b> _____	<b>89</b>
Centre médical (+2) _____	80	Exilé Hybride _____	89
Cuisine et coin repas (+1) _____	80	Marine atlante _____	89
Garage (+2) _____	80	★Marine atlante d'élite _____	90
Générateur (+1) _____	80	<b>Les Rejets des ténèbres</b> _____	<b>90</b>
Hangar (+4) _____	80	★ <b>Kaiju-Kin (monstre géant)</b> _____	<b>92</b>
Quartiers personnels (+1 par 4 héros) _____	81	<b>Super-vilains Pulp</b> _____	<b>93</b>
Salle d'entraînement (+2/+4) _____	81	★Boomer _____	93
Téléporteur (+1 à +8) _____	81	★Électron _____	94
<b>(4) Extras pour le QG</b> _____	<b>81</b>	★Grapple _____	94
Accès sécurisé (+1) _____	81	★Ninja _____	95
Bien caché (+3) _____	81	★Ratkin _____	96
Camouflée (+2) _____	81	★Snoop _____	97
Défenses (Spécial) _____	82	★Valet de Trèfle _____	97
Module d'évasion (+1) _____	82	<b>Justiciers des rues</b> _____	<b>98</b>
<b>Exemples de QG</b> _____	<b>82</b>	★Arrowhead _____	98
Le QG du Justicier (5) _____	82	★Bear _____	99
Premier quartier général (10) _____	83	★Black Samurai _____	99
Station spatiale orbitale (23) _____	83	★Blood Widow _____	100
		★Chainsaw _____	101
		★Clone _____	101
		★Le Crabe _____	102
		★Decay _____	103



★Ghoul	103
★Gladius	104
★Gravel	105
★Grenadier	106
★Hammer	107
★Hangman	108
★Hell's Angel	108
★Hunter	109
★Huntsman	110
★Jackdaw	110
★Lycanthropus	111
★Mako	112
★Medusa	113
★Mole	114
★Nocturn	114
★Panzer	116
★Pod	116
★Reichführer	117
★Sickle	118
★Spider	119
★Spore	119
★Striptease	120
★Stuka	121
★Supernova	122
★Tempest	122
★Troglydte	123
★Tsunami	123
★Überfrau	124

**Super-vilains classiques** 125

★L'Alchimiste	125
★Ange des ténèbres	126
★Beachhead	127
★Black Hole	128
★Brimstone	128
★Controler	130
★Crusader	131
★Derviche tourneur	131
★Fixer	132
★Flux	132
★Harlequin	133
★Ice Queen	135
★Le Joueur de flûte	136

★Katyusha	136
★Kilowatt	137
★Magnetron	138
★Monster	139
★Le Nécromancien	139
★Octopon	140
★Oktober	141
★Tachyon	142
★Tank	143
★T-Rex	144
★La Voyante	145

**Poids lourds** 146

★Baba Yaga	146
★La Déesse	147
★La Faucheuse	148
★Mictlantecuhtli	149
★Surtur	150
★Thuggee	151

**Menaces Cosmiques** 152

★Asmodée	152
★Halifax	154
★Vulcain	155

**SCÉNARIOS** 157

**Gros poissons à Delta City** 157

**Delirium tremens** 160

**Troubles à Néo City** 163

**INDEX** 168

**ENCARTS ET TABLES** 172

**APPENDICES** 173

Feuille de personnage	173
Fiches de super-pouvoirs	174
Fiche de QG	175
Fiches de véhicule	176



ou accomplir une tâche précise prenant au moins une action à réaliser.

Quoi qu'il en soit, il est totalement incapable d'utiliser le moindre de ses Pouvoirs s'il ne peut pas accomplir ce « rituel », y compris les Atouts ou les augmentations de Traits qui dérivent de ses Pouvoirs.

Deux personnages : si votre personnage se transforme en quelqu'un de totalement différent, les deux « personnages » doivent être créés séparément, la personne « normale » étant un personnage Novice normal. Lors d'une progression, un seul des deux personnages peut bénéficier de cette dernière.

### **Implacable (Mineur/Majeur)**

Le personnage fera n'importe quoi pour accomplir ses buts. En version Majeure, il fera du mal à quiconque et à tous ceux qui se mettront sur son chemin. En version Mineure, il n'essaiera de faire réellement mal qu'à ceux qui s'opposent directement à lui.

### **Maladie au stade terminal (Majeur)**

Votre personnage souffre d'une maladie incurable au stade terminal et va bientôt mourir. Au début de chaque session de jeu, tirez une carte. Une figure signifie que les symptômes de votre héros sont actifs cette session. Quels que soient les détails, il subit un malus de -1 à tous ses jets de Traits à cette partie.

Un Joker signifie que votre personnage est sur le point de mourir. À un moment dans la session de jeu, de préférence après avoir accompli un but important ou après un acte de rédemption personnel, il meurt. Le meneur de jeu devrait toujours donner à un héros mourant quelques derniers Rounds d'action pour réaliser un noble sacrifice.

### **Morphologie atypique (Majeur)**

Votre personnage a une apparence étrange et dérangeante pour les humains : une boule d'énergie, une amibe dotée des tentacules, un gros cerveau flottant dans les airs, etc. Il subit un malus de -4 à son Charisme, et sa physiologie est quasiment impossible à comprendre pour les humanoïdes. Les jets de Soins pratiqués sur sa personne subissent un malus de -4. Les échanges sociaux, et même de simples déplacements devraient poser quelques problèmes : impossible de rentrer dans un restaurant, d'enfiler une veste ou de rentrer dans une voiture, en fonction de la forme choisie.

Votre forme peut vous apporter des Pouvoirs, mais ces derniers doivent être achetés via des Pouvoirs. Une boule d'énergie lumineuse qui souhaite passer à travers les murs, par exemple, devra posséder le Pouvoir *Intangibilité*. En d'autres termes, si un personnage n'a pas un Pouvoir donné, en aucun cas sa forme ne pourra le lui offrir gratuitement, peu importe la description qui en est faite.

### **Négation de Pouvoir (Majeur)**

L'exposition à une certaine substance ou à une condition prive votre héros de tous ses super-pouvoirs, y compris les Traits et les Atouts achetés avec des Points de Pouvoir. Le quasi-contact avec la substance oblige le héros à faire un jet de Vigueur chaque Round. Si le jet est un Échec, son Allure est réduite à 1 et il souffre de Fatigue qui peut causer sa mort. Cela continue tant qu'il est exposé et pendant 2d6 Rounds après que la substance soit enlevée ou qu'il soit protégé d'une quelconque manière. Un niveau de Fatigue est récupéré par minute après que la substance a été enlevée.

La substance devrait être peu commune ou évitable, comme de l'or, un terrain consacré ou l'immersion dans l'eau. De très rares substances – des morceaux de votre planète natale,

jets de Trait -2/-4 jusqu'à son prochain Round, non cumulable avec Diminution de Trait. Dégâts : 2d6 sur Succès d'Âme. Annulation : sur Succès d'Âme (-2/-4 si extrêmes), annule dégâts d'électricité dans zone ou dégâts/2 si attaque directe dans zone.

**2 Télékinésie :** For d10, 12 cases. Actions multiples possible. Soulever créature vivante : jet opposé d'Âme, sur Succès, 2d6 cases/Round, écraser cible contre obstacle : dégâts d10, lâcher : dégâts chute. (Électricité statique)

## ★ **Magnetron**

Simon Gallowham a pas mal roulé sa bosse. Il a conçu le costume de Magnetron dans les années 50, quand il était étudiant ingénieur. Lors de sa glorieuse carrière de super-vilain, durant presque 40 ans, Magnetron est devenu un nom mondialement connu. Il n'a jamais tué de superhéros ou de citoyen innocent, et il ne volait qu'aux très riches pour donner aux associations caritatives. Il est rentré et sorti de prison tellement souvent qu'il connaissait chaque juge par son prénom.

Magnetron a finalement rattrapé son costume en 1995. Incapable de rivaliser avec les super-vilains modernes, qui assassinent sans scrupules et volent n'importe qui, Magnetron était décidé à finir sa vie comme un citoyen ordinaire. La constante augmentation du nombre de super-criminels a mis à mal cette idée, et c'est avec réticence que Magnetron est sorti de sa retraite.

Son retour à la vie publique s'est focalisé sur l'exécution de crimes particulièrement ju-teux avant que des vilains plus violents s'impliquent et, occasionnellement, sur l'arrestation directe de super-vilains particulièrement brutaux.

Gallowham est maintenant un octogénaire et, même si sa vitalité et sa force ont décliné, il

est toujours agile comme un gymnaste olympique. Son costume (il se sert toujours de l'original) ressemble à un robot de film de série B, mais il fonctionne toujours parfaitement après 60 ans.

**Allure :** 5

**Charisme :** -1

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d12	d8	d8

**Compétences :** Combat d10, Connaissance (Ingénierie) d6, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d6, Réparation d6, Réseaux d8, Sarcasme d6, Tir d8.

**Handicaps :** Âgé, Dur d'oreille (Mineur), Mauvaise habitude (radote sur « le bon vieux temps »).

**Atouts :** Arcanes (Super-pouvoirs), Blocage, Contacts.

**Super-pouvoirs :** Super-Atout (3) [Esquive, Grande esquive, Appareil (Costume)], Super-Attribut (3) [For +1, Vig +1. Appareil (Costume, pour Force)].

Parade	Résistance
8	16 (10)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**7 Armure +10 :** Robuste (pas de Blessure si Secoué deux fois). Appareil (Costume blindé)

- **Combatif :** +2 pour annuler Secoué.

**3 Déflexion :** inflige -4 aux attaques à distance, non cumulable avec d'autres pouvoirs. Appareil (Champ magnétique du costume)

- **Grande esquive :** inflige -2 aux attaques à distance, Agi +2 contre les attaques de zone.

### ACTIONS

**7 Attaque à distance :** Tir d8, 3d6, PA 2, 24/48/96, CdT 1, AL. Appareil (Rayons à particules tirés du costume)

**6 Attaque de mêlée :** Combat d10, d12+3d6. AL, Cumulable. Appareil (Gants magnétiques chargés)

**14 Contrôle de force :** For d12+4, Combat d10, Portée 12. Peut soulever des objets, créer des formes grossières, emprisonner des