

# *Systeme Black Powder*

## Concepts

Le système Black Power met en avant les principes suivants :

- Le joueur n'a plus besoin de dépenser des points pour utiliser ses pouvoirs
- Certains pouvoirs sont génériques, d'autres sont réservés à des spécialistes (notamment pour les sorts liés à des panthéons divins)
- Pour les spécialistes, lancer des sorts peut aller plus loin et plus facilement.
- Un utilisateur de pouvoir doit avoir accès à l'ensemble des pouvoirs de sa catégorie autour du rang Vétéran/Héroïque.

## Fonctionnement

### Modification des Atouts

L'utilisateur d'Arcane doit acheter l'Atout Arcane correspondant, comme dans les règles initiales.

L'Atout "nouveau pouvoir" est remplacé par l'Atout "nouveau domaine", qui lui permet de se spécialiser dans sa pratique occulte (exemples : feu, air, illusion, temps, dieu untel, etc). On peut l'acheter au maximum une fois par rang.

L'Atout "Points de Pouvoir" fonctionne comme indiqué dans les règles, mais les points de pouvoir servent à acheter des nouveaux pouvoirs (comme dans Necessary Evil).

Les Atouts de recharge rapide sont annulés.

### Achat des pouvoirs

Le coût des pouvoirs ne dépend pas de leur effet mais de la difficulté pour le personnage de les apprendre. Les pouvoirs sont répartis en quatre catégories.

Les pouvoirs communs coûtent 1PP et sont accessibles à tout le monde.

- Les pouvoirs ouverts coûtent 2PP et sont associés à un ou plusieurs domaines, mais sont accessibles à tout le monde.
- Les pouvoirs fermés coûtent 3 PP, sont associés à un domaine unique, et ne peuvent être acquis que par ceux qui maîtrisent le domaine.
- Enfin les pouvoirs légendaires coûtent 5 PP, sont associés à un domaine unique, et ne peuvent être acquis que par ceux qui maîtrisent le domaine et qui ont un niveau légendaire.

### Drain et utilisation des pouvoirs

Le Drain est un mot générique pour désigner un échec imprévu dans l'utilisation d'un pouvoir, qui occasionne des contre-parties. L'application du Drain dépend de la source du pouvoir. Dans le cas le plus classique où le personnage puise dans des forces occultes pour aboutir à ses fins, il écope d'un niveau de Fatigue. A l'inverse, si la source de pouvoir est indirecte (stockée dans des objets), celui-ci connaît un dysfonctionnement qui peut occasionner des blessures légères et une surprise soudaine : l'utilisateur de l'objet est Secoué.

Le personnage peut utiliser ses pouvoirs de deux manières :

**Forme traditionnelle** : C'est celle qui consiste à appliquer un rituel prédéterminé (formule de sorts, invocation de phrases sacrées, explication d'un mentor, etc) sans chercher à comprendre les dessous du fonctionnement du pouvoir. Le joueur fait un jet dans la compétence associée à son pouvoir. Un jet de 3 ou moins lui occasionne un Drain. S'il fait un 1 sur son dé de Trait, il subit 2 Drains (2 rangs de Fatigue ou 1 blessure).

**Forme intuitive** : Cette forme permet au personnage de se servir de ses connaissances pour improviser un effet magique autour d'une base qu'il connaît déjà. Elle permet de lancer plus facilement des pouvoirs simples, mais devient très délicate à réaliser pour les pouvoirs les plus complexes. Le mode d'emploi de la magie intuitive se trouve en fin de cet article.

## Les domaines

Outre donner accès à un éventail plus large de pouvoirs, les domaines offrent plusieurs avantages. Ils permettent d'utiliser sur tous les pouvoirs associés au domaine la voie intuitive. Celle-ci permet au spécialiste de prendre plus de libertés vis à vis des rituels imposés par son arcane et trouver des moyens pour lancer ses pouvoirs plus vite et mieux. Les domaines accordent également un bonus de +2 à leurs jets pour les jets en opposition si les opposants ne bénéficient pas des mêmes facilités. Enfin, les pouvoirs associés au domaine s'améliorent plus facilement (voir paragraphe expérience et pouvoirs).

## Améliorations de pouvoir

La nouveauté principale de ce système de magie est de proposer des améliorations de pouvoir, qui se répartissent comme suit :

- **La portée** : augmente la portée actuelle de la portée initiale du sort.

- **La durée** : augmente la durée actuelle de la durée initiale du sort.
- **Amélioration quantitative de l'effet** : basiquement joue sur les bonus / malus. Ajoute +/-1 sur un bonus/ malus existant (par exemple sur le Boost / Lower Trait)
- **Etendue de l'effet** : permet de superposer plusieurs burst templates.
- **Nombre de cibles** : augmente d'1 le nombre de cibles affectées. Si un pouvoir n'a pas de cible définie, une amélioration sur le nombre de cibles permet de multiplier les sources d'action : un personnage qui utilise un pouvoir perceptif pourra obtenir des informations de plusieurs endroits simultanément ; sur un pouvoir de zone, le personnage pourra moduler les effets dans la zone sur plusieurs points, etc...

L'amélioration de pouvoir ajoute la valeur initiale à la valeur actuelle ; par exemple, si la portée initiale est de (Intellect x 100 yards), la première augmente double cette valeur, la seconde rajoute encore (Intellect x 100 yards), soit 3 x Intellect x 100 yards.

## Expérience et pouvoirs

A chaque degré (raise) obtenu, le joueur peut :

- obtenir une amélioration de pouvoir sur le pouvoir qu'il utilise.
- accumuler un point d'expérience de pouvoir (PPX).

Un personnage peut entre deux scénarios dépenser 5 PPX pour :

**Augmenter le rang d'un pouvoir** : un pouvoir au niveau Aguerri devient Vétéran, puis Héroïque, puis Légendaire. Chaque augmentation de rang permet au joueur de dépenser 4 accumulations définitives pour son pouvoir.

**Augmenter une compétence liée à un Atout Arcane** : cette augmentation est soumise aux règles de Savage Worlds. Si vous dépassez le niveau de votre attribut, c'est 10 PPX qu'il vous faudra au lieu de 5.

## La voie intuitive

La voie intuitive présentée utiliser **les cartes** plutôt que les dés – à la manière de la tentation du démon des Hucksters dans Deadlands Reloaded.

### Fonctionnement

Lorsqu'il utilise un pouvoir, le joueur peut tirer autant de cartes qu'il le souhaite. Comme au Black Jack, il doit se battre contre la banque (le MJ) et faire le score le plus proche de son Target Number.

**Difficulté** : Le Target Number est égal au nombre de faces du dé de la compétence utilisée. Par exemple, si un magicien a d8 en Spellcasting, son TN est de 8, et il doit donc faire au maximum 8.

**Nombre de cartes et annulations** : Le MJ et le joueur peuvent tirer autant de cartes qu'ils le veulent. Le MJ a le droit d'annuler un tirage de cartes par rang du pouvoir lancé. Le personnage a quand a lui le droit d'annuler une seule carte, privilège d'être Wild Die. Les cartes annulées sont retournées, et ne comptent pas dans le décompte du nombre de cartes tirées.

**Réussite** : Pour que le pouvoir réussisse, il faut que le score atteint par l'ensemble des cartes ne inférieur ou égal au TN, mais aussi que le MJ est réalisé un score moins bon. En cas d'égalité sur les scores entre MJ et joueur, c'est celui qui a le plus de cartes qui l'emporte. Si tout est identique, c'est la banque (le MJ) qui l'emporte.

**Echec et Drain** : S'il dépasse son TN, le personnage a tenté quelque chose de trop difficile, et n'arrive pas à obtenir les effets escomptés. A l'inverse, si c'est la banque qui gagne (le MJ), le lancement du pouvoir échappe au contrôle du personnage, qui subir alors un Drain. S'il obtient une carte de valeur 1 et que c'est le MJ qui a gagné, le personnage a commis une maladresse et subit un double Drain (lire également les règles spécifiques pour les domaines).

### Valeur des cartes

- Toutes les cartes de 1 à 9 valent la valeur attribuée à leur carte.
- Les figures valent 10.
- L'As vaut soit 10, soit 1, au désir du joueur.
- Le Joker prend la valeur souhaitée par le joueur.

### Voie intuitive et domaines

Si le joueur possède un ou plusieurs domaine, il doit choisir une couleur par domaine : carreau, trèfle, coeur ou pique.

**Avantage sur les degrés** : Si l'ensemble des cartes tirées sont dans la couleur du domaine associé au pouvoir, le joueur obtient un degré également.

**Avantage sur les échecs** : Les 1 qui sont dans une couleur d'un domaine possédé par le joueur ne provoquent pas de double Drain.

### Pouvoirs et degrés

Le joueur obtient un degré (raise) s'il :

- obtient la valeur exacte du score,
- s'il a tiré 3 cartes ou plus,
- s'il possède un domaine et que la couleur de toutes ses cartes corresponde à la couleur choisie pour ce domaine,
- s'il a tiré un Joker.