

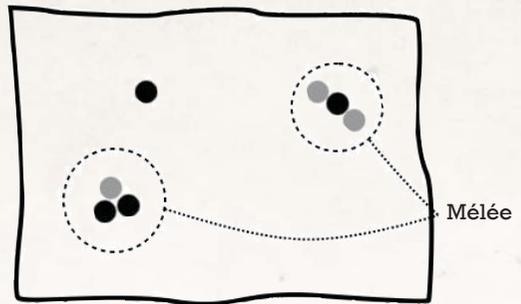


COMBAT ABSTRAIT DANS SAVAGE WORLDS

Zones

Les zones sont des une façon de décomposer de champ de bataille en plusieurs parties réduites. Une zone peut contenir un nombre quelconque de combattants (qui peuvent à leur tour être engagés dans plusieurs corps à corps au sein de la même zone — voir ci-dessous). Les zones du champ de bataille ont tendance à être assez différentes l'une de l'autre, avec chacune ses particularités, mais il est tout à fait envisageable d'avoir des zones similaires : un très long couloir pourrait être représenté par exemple par 3 zones contigües.

Zone



Quelques trucs

► Une zone de bataille devrait comprendre aux alentours de 5 zones, afin de préserver les avantages inhérents aux armes à longue portée et de créer une impression d'espace.

► Le secret, c'est de les remplir d'éléments intéressants de décor : des moyens de se mettre à couvert, des pièges, des murs, avec ou sans fenêtres, des murets, des balcons, des bars, des bidons d'essence, des tapis roulants, des chandeliers, des failles, ou n'importe quoi qui peu inciter les joueurs à agrémenter leurs actions de descriptions flamboyantes et à utiliser les Ruses.

► Dessinez une carte approximative des lieux, et découpez la en zones, en prenant bien soin de bien préciser les zones qui sont reliées entre elles, ainsi que la manière dont elles sont

connectées (une lourde porte, de la distance, une falaise ou une échelle par exemple).

Mêlées

Les combats au sein d'une même zone peuvent faire partie d'une mêlée, c'est à dire un ensemble de combattants au corps à corps.

Au sein de chaque mêlée, les règles suivantes s'appliquent :

► Des personnages alliés combattant un même adversaires bénéficient normalement des bonus d'**Attaque à plusieurs**.

► **Rompre le combat** revient à quitter une mêlée, et provoque les attaques gratuites habituelles.



Mouvement

Un personnage dispose chaque round d'un Mouvement de 1, ce qui lui permet de :

- ▶ passer de sa zone à une zone adjacente,
- ▶ entrer dans une mêlée avec un personnage se trouvant dans la même zone.

▶ sortir d'une mêlée (encourant les attaques gratuites habituelles), pour se retrouver dans la même zone, non engagé en corps-à-corps.

Bloquer un ennemi

Pour bloquer un ennemi et l'empêcher de bouger, entrez au corps-à-corps avec lui, et encore mieux, initiez une empoignade. Être en attente permet également de lui coller aux basques en cas de besoin.

Pousser un ennemi

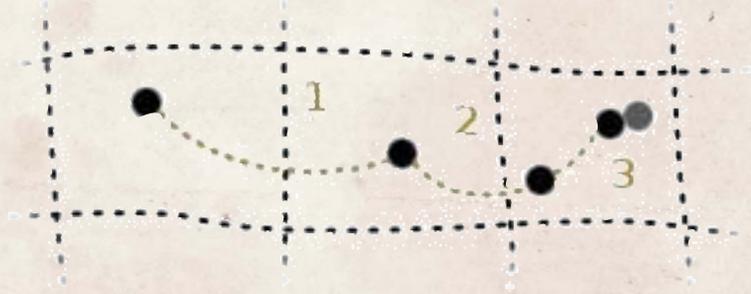
L'action **Pousser** permet de faire sortir la cible d'une mêlée (ou de la faire rentrer dans une !), mais une Relance sur le jet opposé de Force est nécessaire pour faire changer la cible de zone.

Courir

Courir est désormais un jet d'Agilité (ou d'athlétisme si vous avez choisi d'avoir cette compétence dans votre univers). Un succès permet de bénéficier d'un point de Mouvement supplémentaire, et de deux dans le cas d'une Relance. Un personnage qui choisit de courir subit le malus d'Actions multiples habituel.

EXEMPLE

Torgan, le jeune voleur, décide de donner tout ce qu'il a pour parcourir le plus de distance possible ce round. Il fait un jet d'Agilité, et obtient une Relance ! Il dispose ainsi de 3 points de Mouvement. Il peut ainsi se déplacer de deux zones et en plus engager le combat contre l'horrible Broo.



Portées

Les portées se comptent désormais en zones, en commençant par 0, ce qui signifie que la cible doit se trouver dans la même zone que le personnage. Pour convertir les portées des armes, utilisez les conventions suivantes :

- ▶ Les portées de moins de 12 cases sont équivalente à une Portée de 0.
- ▶ Divisez ensuite les portées par 12 pour obtenir les Portées en zones.
- ▶ Les Portées augmentent toujours de par rapport à la Portée inférieure, même si la division indique le contraire.

EXEMPLE

Une portée de 12/24/48 équivaut à une Portée en zones de 1/2/4. Une portée de 3/6/12 devient 0/1/2.

Un pouvoir indiquant une portée de Int. x 2 correspond à une portée de 0 pour un Intellect de d4, de 1 pour un Intellect de d6 à d10 et de 2 pour un Intellect de d12.

Aires d'effets et gabarits

- ▶ Un **Petit Gabarit** permet d'affecter soit un personnage seul ou l'ensemble des personnages engagés dans une mêlée,
- ▶ Un **Gabarit Moyen** couvre une zone entière,
- ▶ Un **Grand Gabarit** couvre deux zones adjacentes,
- ▶ Un **Gabarit de Cone** permet de cibler un personnage isolé et l'ensemble des personnages engagés dans une mêlée au sein d'une même zone.

Dispersion des grenades

Les grenades mal lancées échouent dans une zone adjacente tirée au hasard. Il est toujours possible de faire un jet d'Agilité pour se sortir de la zone d'explosion d'une grenade.

Atouts, Handicaps & Pouvoirs

Les Atouts, Handicaps et Pouvoirs suivants sont modifiés avec ces règles :

- ▶ **Véloce** — +2 aux jets de course de Dé Joker à d10,
- ▶ **Commandement** — Affecte la zone du personnage,
- ▶ **Grande aura de commandement** — Affecte la zone du personnage et toutes les zones adjacentes,
- ▶ **Boiteux** — -2 aux jets de course de Dé Joker à d4,
- ▶ **Obèse** — -2 aux jets de course de Dé Joker à d4,
- ▶ **Unijambiste** — -2 aux jets de course de Dé Joker à d4. Impossible de courir sans prothèse ou jambe de bois,
- ▶ **Vitesse** — le Mouvement de base passe à 2, et avec une Relance, courir devient une action gratuite.

