

Fiche de personnage Savage Worlds, Cartes d'état et Jetons

Objectif

Cette fiche de personnage accessoirisée est conçue pour jouer à *Savage Worlds* avec mes enfants en leur donnant des manipulations à faire. L'un sait déjà lire, l'autre connaît tout juste ses chiffres.

Fiche de personnage (pages 2 ou 3)

Elle est générique et simplifiée. Les scores les plus souvent utilisés sont mis en exergue par l'usage d'icônes permettant une identification rapide. Le but avoué est que même un enfant n'ayant pas encore appris à lire en dehors des chiffres ait une relative autonomie concernant ces scores.

La fiche est fournie avec un fond blanc ami des imprimantes et un fond représentant le fameux hêtre de Ponthus en forêt de Brocéliande. Je cherchais une image reposante mais inspirante et recyclable dans tout univers où la nature est présente.

Cette fiche ne possède pas de jauges d'état (blessure et fatigue) mais des cartes dédiés (cf. explication ci-dessous).

Cette fiche possède deux caves, une pour les jetons, l'autre pour la magie. Vous pouvez au choix :

- Y noter les jetons disponibles ou les points de pouvoir restants,
- Tenir ce décompte en y déposant une carte correspondante par point (cf. explication ci-dessous),
- Tenir ce décompte en y déposant un jeton de poker correspondant par point.

Cartes d'état (pages 4 ou 5)

Ces cartes peuvent être utilisées avec toute fiche *Savage Worlds* en lieu et place des jauges pour ne pas écrire et gommer sans cesse sa feuille. Elles se glissent simplement sur le côté de la feuille en laissant dépasser l'état correspondant puis en faisant pivoter la carte en cas d'évolution.

Il existe une planche avec blessure et fatigue et une seconde incluant également la jauge de santé mentale. Imprimer celle choisie en recto-verso.

La carte blessure représente d'un côté les blessures (icône visage tuméfié), de l'autre côté les blessures en état sonné (icône cloche). J'ai choisi la symbolique d'un tapis rouge de feuilles mortes plutôt que du sanguinolent puisque cela s'adresse en premier lieu à mes jeunes enfants.

Cartes jeton et point de pouvoir (pages 6 à 8)

Ces cartes peuvent être utilisées avec toute fiche *Savage Worlds* pour ne pas écrire et gommer sans cesse le décompte de jetons et de points de pouvoir. Cette fiche présente des caves pour les y déposer.

Les jetons sont représentés par des cartes soleil. J'utilise souvent une règle maison pour inciter aux actions de groupe : un joueur ne peut dépenser de jeton qu'en soutien au personnage d'un autre joker. Cela peut être un soutien physique ou moral, un conseil, une présence, etc. Les deux personnages doivent être d'une manière ou d'une autre dans la scène. Les jetons soleil deviennent ainsi altruistes. Un personnage chanceux reçoit en plus des jetons trèfle qui sont égoïstes : il ne peut les utiliser que pour lui. Un personnage malchanceux reçoit un jeton chat noir : ce dernier annule le premier jeton altruiste joué sur ce personnage puis est défaussé. Si vous êtes un MJ vicieux, vous pouvez proposer au joueur de relancer un de ses jets qui vous dérange pour défausser ce jeton en contrepartie.

Les points de pouvoir sont représentés par des cartes main lançant un sort. Comme je compte faire jouer en m'inspirant de loin de la série animée Avatar, le dernier Maître de l'Air, j'ai coloré ces cartes aux couleurs des quatre éléments.

Bon jeu,
X.O. de Vorcen

Crédits

La plupart des icônes proviennent du site Game-icons.net sous licence [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Les icônes de dé ont été publiées par [Bastien Acritarche Wauthoz](https://www.bastienacritarche.com/) sous licence [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). Certaines ont été retravaillées.

Le logo *Savage Worlds* est la propriété de son éditeur [Pinnacle](https://www.pinnacle.com/).

Les illustrations de fond, *a priori* libres de droits, ont été trouvées sur internet et recadrées selon les besoins. Pour les blessures j'ai opté pour des feuilles mortes rouges plutôt que du sanguinolent car je prévois de jouer avec des enfants.



Agilité



Force



Vigueur



Intellect



Âme

Nom

Description

Joueur :

Compétences



Jetons



Combat



Lancer



Tir



Parade

Pouvoirs, atouts et handicaps



Magie



Résistance



Allure



Charisme

Armes et armure





Agilité



Force



Vigueur



Intellect



Âme

Nom

Description

Joueur :

Compétences



Jetons



Combat



Lancer



Tir



Parade



Magie



Résistance

Pouvoirs, atouts et handicaps



Allure



Charisme

Armes et armure









