

Mémo SAVAGE WORLDS

« Fast, fun & furious »

Il existe des *Extras* et les *Jokers*. Vous êtes un *Joker*.

Faire un jet : les As

Les dés sont explosifs : relance et addition s'ils font le maximum.

Trait (Attribut ou Compétence)

- Lancement du dé du *Trait* (de l'*attribut* ou de la *compétence*) ET un dé joker 1d6 pour les *jokers* : garder le meilleur des deux lancés.
- *Compétence* non maîtrisée : utiliser 1d4-2 au jet (y compris dé Joker 1d6-2).

Succès

- Faire 4 ou plus (des modificateurs peuvent être appliqués en fonction de la difficulté, de la situation), sauf si jet opposé.
- Une *Relance* est comptabilisée si le jet est réussi de plus de 4 (il peut y avoir plusieurs *Relances*).

Dégâts

Lancer les dés indiqués pour l'arme (ou le sort) et les additionner.

Jetons (pour les jokers)

Quantité : 3 jetons par séance par joueur + bon roleplay.

Un jeton permet :

- de relancer un jet de *Trait* (pas de dégâts ou autre). Plusieurs jetons consécutifs peuvent être utilisés sur le même jet.
- les jets d'*encaissement* :
 - réduire ou éliminer une *blessure* avec un jet de *Vigueur* (sans les malus de l'attaque subie) : chaque *succès* et *Relance* réduit de 1 le nombre de *blessures* subies lors de l'attaque (un seul jet par attaque).
 - d'éliminer automatiquement l'*état secoué* sans jet.

Initiative

- L'*initiative* se tire à tous les *rounds*, avec une carte, la plus forte commence (en cas d'égalité procéder dans l'ordre Pique, Cœur, Carreau, Trèfle).
- Possibilité de se mettre en attente.
- Si un *Joker* est tiré à l'*initiative* :
 - +2 aux jets de *Traits* et dégâts pour le *round*
 - le jeu est mélangé à la fin de ce *round*.

Actions dans un round

- 1 *Action* au choix : attaque (totale), attaque ciblée, défense (totale), ruser, intimider, pousser, désarmer, empoigner, viser, courir...
- Si *actions* multiples : -2 aux jets de *Trait* par *Action* supplémentaire.
- *Action* gratuite : mouvement de Allure × cases (2 m), se jeter à terre...
- Courir : compte comme une *action*, +1d6 cases de mouvement.
- Rompre le combat : 1 attaque gratuite pour chaque adversaire non *Secoué*.
- Tir dans la mêlée : si 1 au jet de Tir ou de Lancer, 1 cible adjacente au hasard est touchée.

Combat

- Jet de Combat opposé à score de *Parade*
- Tir ou Lancer : Succès (4+) et modificateurs de portée/couvert/visibilité.
- Si *Relance* (une ou plusieurs) au jet d'attaque : +1d6 de dégâts.
- Dégâts opposés à Résistance.

Appliquer les dégâts

En cas de succès du jet de dégâts, la cible subit :

- une *Blessure* si elle était *Secouée*, sinon elle devient *Secouée*.
- +1 *Blessure* par *Relance* au jet de dégâts.

Effet des dégâts

- *Secoué* : Jet d'*Âme* pour se remettre et agir de suite sinon toujours *secoué*.
- Malus de *Blessure* :-1 en Allure et aux jets de *Traits* par *Blessure*.
- 4^e *Blessure état critique* (pour les *jokers*) : Jet de *Vigueur* à -3 pour voir si mort ou blessures éventuelles.

Fatigue

- 3 niveaux : Fatigué → Épuisé → État critique.
- -1 aux jets de *Traits* par niveau de *Fatigue*.

Guérison

- Faire dans l'heure qui suit les soins (magiques ou premiers secours) : durée 10 minutes, diff. malus des blessures
- Guérison naturelle : jet de *Vigueur* au bout de 5 jours.