



Faire un jet

Les dés sont explosifs (on relance et additionne s'ils font le maximum).

Trait (Attribut ou Compétence)

On lance le dé de Trait (de l'Attribut ou de la Compétence) ET le dé Joker, on prend le meilleur des deux.

Compétence non maîtrisée: utiliser un d4, -2 au jet (y compris dé Joker).

Succès : faire 4+. Si jet opposé, l'attaquant doit faire 4+, puis le défenseur peut annuler en faisant autant ou plus que l'attaquant.

On compte une **Prouesse** par tranche de 4 au-delà de la Difficulté (généralement sans effet au-delà de la première hors dégâts).

Échec Critique: si les 2 dés font '1', une catastrophe se produit.

Dégâts

On lance les dés indiqués pour l'arme (ou le Pouvoir) et on les **additionne**.

Jetons

3 jetons par séance par joueur.

Pour le MJ : 1 par joueur + 2 par PNJ Joker

Un jeton permet :

- de **Relancer** un jet de Trait (sauf en cas d'Échec critique) ou de dégâts. On peut utiliser plusieurs jetons consécutifs sur le même jet, et garder le meilleur.
- d'**Annuler** l'État **Secoué** instantanément, à n'importe quel moment.
- d'**Encaisser** des dégâts avec un jet de Vigueur (sans les malus de l'attaque subie), -1 Blessure par succès et Prouesse (un seul jet par attaque)
- de tirer une nouvelle **carte d'action** (non affectée par les éventuels Atouts/Handicaps)
- de regagner **5 points de pouvoir (PP)**
- d'**Influencer** l'histoire (si accord du MJ)

États

Distrait et Vulnérable

Distrait : le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets de Trait jusqu'à la fin de son prochain tour.

Vulnérable : les actions et attaques contre le personnage bénéficient d'un bonus de +2 jusqu'à la fin de son prochain tour. Ne se cumule pas avec une Attaque surprise.

Entravé et immobilisé

Entravé : la victime ne peut pas bouger et est Distraite

Immobilisé : la victime ne peut pas bouger, est Distraite et Vulnérable, ne peut entreprendre d'autres action que tenter de se libérer.

Sonné : un personnage Sonné est Distrait, tombe à terre, ne peut pas se déplacer ou agir. Une attaque à son encontre bénéficie de l'Attaque surprise. Au début de son tour en action gratuite, il tente automatiquement de reprendre conscience avec un jet d'Âme. En cas de Succès, il n'est plus Sonné mais Distrait et Vulnérable, en cas de Prouesse il est en pleine possession de ses moyens

Encombré : -2 en Allure, aux jets de Course, Agilité et compétences liées, ainsi que jets de Vigueurs contre la Fatigue. (Force d4=10kg, +10kg par dé)

Fatigué : le personnage subit un malus de -1 à tous ses jets de Trait. S'il subit un nouveau niveau de Fatigue, il devient Épuisé.

Épuisé : le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets de Trait. S'il subit un nouveau niveau de Fatigue, il passe en État critique.

Secoué : un personnage Secoué ne peut faire que des actions gratuites et se déplacer. Au début de son tour en action gratuite, il tente automatiquement de récupérer ses esprits avec un jet d'Âme.

Blessures : -1 à tous ses jets de Trait et -1 Allure par Blessure. À la 4ème Blessure le personnage passe en État critique

État critique : le personnage ne peut plus effectuer d'action mais reçoit ses cartes d'action.



Combat

Initiative

L'initiative se tire à tous les rounds, avec une carte, le plus fort commence.

Si égalité on procède dans l'ordre ♠ > ♥ > ♦ > ♣

Si on tire un Joker à l'initiative :

- +2 aux jets de Traits et dégâts pour le round
- Tous les joueurs gagnent un jeton
- On mélange le jeu à la fin de ce round.

Actions dans un tour

0-3 Actions + Actions Gratuites + 1 Mouvement jusqu'à Allure * cases (2 m)

On peut intercaler les actions : faire une partie de son mouvement, attaquer, finir son mouvement.

Actions multiples : -2 aux jets de Trait par Action supplémentaire, 3 actions max, à déclarer au début du tour. La même action peut être faite plusieurs fois.

Courir : action gratuite, +1d6 cases de mouvement (non explosif), -2 à toutes les autres actions.

Soutien : si Succès, +1 au jet de Trait d'un Allié, +2 sur Prouesse, -2 sur Échec critique, maximum +4, sauf pour jets de Force

Épreuve : jet opposé contre l'Attribut lié de la cible. La cible est Distracte ou Vulnérable sur Réussite, et Secouée en plus sur une Prouesse

Rompre le combat : 1 attaque gratuite pour chaque adversaire adjacent non Secoué.

Tir dans la mêlée : si 1 au jet de Tir ou de Lancer, 1 cible adjacente au hasard est touchée.

Attaque surprise : +4 Toucher et Dégâts. Si Secoué, Vigueur -2 ou Inconscient.

Surprise : Jet de Perception pour ceux surpris, pas d'action si Échec. Ceux qui surprennent sont En Attente

Toucher

Jet de Combat opposé à score de **Parade**

Tir ou **Lancer**: **Succès** (4+) et modificateurs de portée/couvert/visibilité.

Si **Prouesse** (une ou plusieurs) au jet d'attaque : +1d6 de dégâts.

Dégâts opposés à **Résistance**. En cas de succès du jet de dégâts, la cible subit une Blessure si elle était Secouée, sinon elle devient Secouée, +1 Blessure par Prouesse au jet de dégâts.

Couvert : Léger (25%) -2, Moyen (50%) -4, Lourd (75%) -6, Total -8

Visibilité : Pénombre -2, Obscurité -4, Ténèbres -6.

Portée : Courte 0, Moyenne -2, Longue -4, Extrême -8

Guérison et récupération

Soins à faire **dans l'heure** pour **faire les soins**, magiques ou premiers secours (10 mn par Blessure). -1 Blessure si Succès, -2 sur Prouesse, +1 si Échec critique.

Guérison naturelle : jet de Vigueur au bout de 5 jours. 1 Blessure si Succès, -2 sur Prouesse, +1 si Échec critique.

Récupération de la Fatigue : sauf indication contraire selon l'origine, la Fatigue diminue de 1 niveau par heure de repos.

Written By: Fenris

Proofreading : XO de Vorcen

Savage Worlds License Agreement

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality,