

IL EST TEMPS DE JOUER À SAVAGE WORLDS !

C'EST UN JEU RAPIDE À APPRENDRE ET SIMPLE À UTILISER. SA DEVISE EST **FAST, FUN & FURIOUS**.

ON PEUT JOUER DANS TOUS TYPES D'UNIVERS AVEC SAVAGE WORLDS, MAIS LE SYSTÈME EST PARTICULIÈREMENT ADAPTÉ AUX HISTOIRES DYNAMIQUES, VIVES, PRONANT L'AVENTURE, AVEC EN GÉNÉRAL UN SOUPÇON DE PULP ET DE FANTASY.



JE VEUX SAUTER DEPUIS DES ZEPPELINS ET COMBATTRE DES GORILLES LASER !

Ouais, c'est l'idée !

CHAQUE PERSONNAGE A CINQ ATTRIBUTS : AGILITÉ, ÂME, FORCE, INTELLECT ET VIGUEUR, ET PLUSIEURS COMPÉTENCES. C'EST CE QU'ON APPELLE LES TRAITS.

CHAQUE TRAIT EST REPRÉSENTÉ PAR UN DÉ.

SAVAGE WORLDS

Agilité

Âme

Force

Intellect

Vigueur

Nom

Profession

C'EST FOU !

CHAQUE FOIS QU'UN PERSONNAGE TENTE UNE ACTION QUI A UNE CHANCE D'ÉCHOUER, IL SUFFIT DE LANCER LE DÉ CORRESPONDANT À L'ATTRIBUT OU LA COMPÉTENCE APPROPRIÉE ET TENTER D'OBTENIR AU MOINS LA DIFFICULTÉ, QUI EST EN GÉNÉRAL DE 4.

SI UNE ACTION EST PLUS DIFFICILE POUR UNE RAISON QUELCONQUE, LE JET PEUT ÊTRE AFFECTÉ PAR DES MALLUS. PAR EXEMPLE, SI UN PERSONNAGE SOUHAITE UTILISER UNE COMPÉTENCE QU'IL NE POSSEDE PAS...

Ouais ! Je veux pouvoir piloter un zeppelin, mais comme je suis une femme des cavernes perdue dans le temps, moi pas piloter !

... IL TIRE UN D4, AVEC UN MALLUS DE -2 : C'EST SIMPLEMENT QUELQUE CHOSE QU'IL NE SAIT PAS FAIRE.

HMM, MAIS DANS CE CAS, ELLE NE POURRA JAMAIS FAIRE 4... ELLE EST SÛRE DE RATER SON ACTION ?

ALORS EN FAIT, NON, ELLE A QUAND MÊME UNE CHANCE, GRÂCE À DEUX RÈGLES SYMPA :

TOUT D'ABORD, VOUS ÊTES LES HÉROS DE L'HISTOIRE. VOUS DISEZ TOUS D'UN DÉ JOKER. VOUS DISEZ TOUS D'UN DÉ JOKER. C'EST UN DÉ SUPPLÉMENTAIRE QUE VOUS LANCEZ EN MÊME TEMPS QUE N'IMPORTE QUEL JET DE TRAIT !



LES DEUX DÉS SONT LUS DE MANIÈRE SÉPARÉE (ON NE FAIT PAS LA SOMME), ET SI N'IMPORTE LEQUEL D'ENTRE EUX FAIT 4 OU PLUS, L'ACTION EST RÉUSSIE.

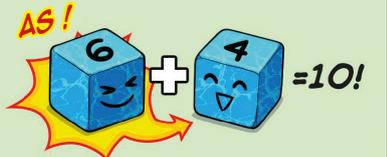
VOYEZ LA DE LA MANIÈRE SUIVANTE : VOUS AVEZ RÉUSSI SOIT PARCE QUE VOUS ÊTES BON DANS CE QUE VOUS AVEZ ENTREPRIS, OU ALORS PARCE QUE VOUS ÊTES UN DES HÉROS DE L'HISTOIRE.

DEUX FAÇONS DIFFÉRENTES DE RÉSOUDRE LES PROBLÈMES.

ET CE N'EST PAS TOUT ! LES DÉS, TOUS LES DÉS, EXPLOSENT !



LORSQUE VOUS OBTENEZ LE MAXIMUM POSSIBLE POUR UN DÉ, VOUS OBTENEZ UN AS, ET IL "EXPLOSE" : EN D'AUTRES TERMES, VOUS LE RELANCEZ ET VOUS AJOUTEZ LES RÉSULTATS. ET ENCORE MEILLEUR, VOUS CONTINUEZ À RELANCER TANT QUE VOUS TIREZ LE MAXIMUM !



MAIS J'AI JUSTE BESOIN DE 4...

DANS DES CONDITIONS IDÉALES, OUI. MAIS PLUS L'ACTION EST DIFFICILE, PLUS LES MALLUS SONT ÉLEVÉS - LES HÉROS ADORENT TENTER DES ACTIONS DIFFICILES...

EN OUTRE, POUR CHAQUE TRANCHE DE 4 AU DESSUS DE LA DIFFICULTÉ DE L'ACTION, VOUS OBTENEZ UNE "RELANCE" - CE QUI SIGNIFIE QUE VOTRE ACTION EST ENCORE MEILLEUR RÉUSSIE.

VOUS RÉUSSEZ À PILOTER L'AVION

VOUS PARVENEZ À ATTEINDRE UN ÉCRAN DE DÉMOLITION

VOUS ATTERISSEZ EN UN TEMPS RECORD !

AVEC LE DÉ JOKER ET LES AS, J'AI L'IMPRESSIION QUE TOUTES LES ACTIONS SONT SUPER SIMPLES À RÉUSSIR.

MON SCIENTIFIQUE PILOTE ESSAYE DE RÉPARER LE MOTEUR EN FLAMMES EN MÊME TEMPS QU'IL DIRIGE L'APPAREIL.

JE LANCE MON D12 EN RÉPARATION, ET UN DÉ JOKER... FACILE...



OUPS...

AH OUI, LES DÉS SONT PARFOIS BLAGUEURS. LES RÉUSSITES OU LES ÉCHECS IMPROBABLES SONT UNE DES MARQUES DE FABRIQUE DE SAVAGE WORLDS. UN DOUBLE 1 EST UN ÉCHEC CRITIQUE, ET CE N'EST PAS BON SIGNE.

FORT HEUREUSEMENT, ON PEUT QUAND MÊME FAIRE QUELQUE CHOSE POUR REMÉDIER À CE LÉGER PROBLÈME :



CHAQUE JOUEUR DISPOSE DE 3 JETONS AU DÉBUT DE CHAQUE SESSION DE JEU. VOUS POUVEZ UTILISER UN JETON POUR RELANCER UN JET DE TRAIT, ET CONSERVER LE MEILLEUR RÉSULTAT.

ET OUI, VOUS RELANCEZ LE DÉ DE TRAIT ET LE DÉ JOKER !

J'UTILISE UN JETON !

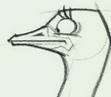
HOULÀ, PAS SI VITE ! LE JETON CONSTITUE ÉGALEMENT VOTRE DERNIÈRE LIGNE DE DÉFENSE AVANT DE SUBIR DES BLESSURES, VOUS PERMETTANT D'ENCAISSER DES DÉGÂTS.



J'ENCAISSE TOUS LES DÉGÂTS ET JE LES RENVOIE VERS MES ENNEMIS !

VOUIIIII...

EN PARLANT DE DÉGÂTS, C'EST COMMENT LES COMBATS ?



LORSQUE LE COMBAT COMMENCE, ON DISTRIBUE UNE CARTE À CHAQUE JOUEUR. ON DÉCOMPTE ENSUITE LES VALEURS DE AS À 2, ET VOUS AGISSEZ QUAND VOTRE CARTE SORT.



BEUH... CA VEUT DIRE QUE C'EST TOTALEMENT ALÉATOIRE ?



SI VOTRE PERSONNAGE EST SUPPOSÉ ÊTRE PARTICULIÈREMENT RAPIDE, VOUS POUVEZ PRENDRE DES **ATOUPS** POUR LE REPRÉSENTER. IL S'AGIT DE CAPACITÉS SPÉCIALES QUI VOUS PERMETTENT DE PERSONNALISER UN PERSONNAGE. PAR EXEMPLE, VOUS POURRIEZ CHOISIR UN ATOUP VOUS PERMETTANT DE PIOCHER PLUSIEURS CARTES OU DE DÉFAUSSER LES CARTES INFÉRIEURES À 5.

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT CHOISIR UN **HANDICAP** QUI VOUS REND PLUS LENT, VOUS OBLIGEANT À DÉFAUSSER LES CARTES SUPÉRIEURES À 10...

IL EXISTE UN GRAND NOMBRE D'ATOUPS ET D'HANDICAPS, CE QUI PERMET UNE GRANDE LIBERTÉ DE PERSONNALISATION, CHAQUE PERSONNAGE AVANT UN PETIT TRUC DIFFÉRENT DES AUTRES, À LA FOIS AU NIVEAU DE LA MÉCANIQUE ET AU NIVEAU DU ROLEPLAY.

PENDANT VOTRE ROUND, VOUS POUVEZ FAIRE UNE **ACTION** ET ÉGALEMENT VOUS DÉPLACER DE 6 CASES (CE QUI CORRESPOND À 12 MÈTRES DANS LA "RÉALITÉ").

VOUS POUVEZ CHOISIR DE FAIRE **PLUSIEURS ACTIONS** DURANT VOTRE TOUR, MAIS VOUS SUBISSEZ UN MALUS DE -2 CUMULATIF SUR TOUTES VOS ACTIONS.

QUAND TOUS LES PARTICIPANTS ONT AGI, UN NOUVEAU TOUR COMMENCE ET ON PIOCHE DE NOUVELLES CARTES.

HÉ ATTENDS, JE PEUX TIRER UN JOKER ?



TOUT À FAIT ! ET QUAND C'EST LE CAS, TU PEUX AGIR **QUAND TU VEUX**, AVEC UN BONUS DE +2 À TOUTS TES JETS !

LE GORILLE LASER A TIRÉ UN ROI DE PIQUE ! IL RUGIT ET BONDIT POUR T'ATTAQUER !

AVEC DES LASERS ?

AVEC UNE HACHE EN FAIT !

ALORS CA, C'EST HACHE-MENT SUPRENANT !

IL FAIT UN JET DE **COMBAT**, MAIS CETTE FOIS IL NE LUI SUFFIT PAS DE FAIRE 4 : C'EST TA **PARADE** QUI DÉTERMINE LA DIFFICULTÉ DE L'ATTAQUE.

TA PARADE EST DÉTERMINÉE PAR TA VALEUR AU COMBAT AU CORPS-À-CORPS (2 + LA MOITIÉ DU DÉ DE COMBAT, POUR ÊTRE PRÉCIS).

UN AUTRE GORILLE TE TIRE DESSUS AVEC UN LASER...

BON ESPRIT !

... EN UTILISANT SA COMPÉTENCE **TIR**. CETTE FOIS LA DIFFICULTÉ EST DE 4.

DANS LE CAS D'UN **COMBAT À DISTANCE**, TA PARADE NE SERT À RIEN. PAR CONTRE, LA PORTÉE ET LA COUVERTURE PRENNENT UNE AUTRE DIMENSION.

L'UN DES GORILLES PARVIENT À TE TOUCHER. IL FAIT UN JET DE **DÉSÂTS** CONTRE TA **RÉSISTANCE**, QUI EST BASÉE SUR TA VIGUEUR ET TON ARMURE.

SI LE JET DE DÉSÂTS EST UN SUCCÈS, TON PERSONNAGE DEVIENT **SECOUÉ**, INCAPABLE D'AGIR JUSQU'À CE QUE TU RÉUSSISSES UN JET D'**ÂME** AU DÉBUT DE TON TOUR.

UNE FOIS QUE TON PERSONNAGE EST SECOUÉ, CHAQUE COUP SUPPLÉMENTAIRE SE TRANSFORMERA AUTOMATIQUÉMENT EN **BLESSURE**.

IL A FAIT 12 POUR BATTRE MA RÉSISTANCE DE 7 ?

C'EST UN SUCCÈS AVEC UNE **RELANCE** ! TON PERSONNAGE EST SECOUÉ ET SUBIT UNE BLESSURE.

MAIS... J'AI QUE 3 NIVEAUX DE BLESSURE !

-1	-2	-3	INCAPACITÉ
----	----	----	------------

EN OUTRE, CHAQUE BLESSURE IMPLIQUE UN MALUS SUR L'ENSEMBLE DES JETS DE TRAIT : -1, PUIS -2, PUIS -3... HÉ OUI, ÊTRE BLESSÉ, CA FAIT MAL. PAR CONTRE, IL EST POSSIBLE DE FAIRE UN JET D'**ENCAISSEMENT** AVEC SA VIGUEUR POUR ANNULER DES BLESSURES, MAIS CA COÛTE UN **JETON**.

IL EXISTE ÉGALEMENT PLEIN D'**OPTIONS DE COMBAT** À VOTRE DISPOSITION.

PAR EXEMPLE, VOUS POUVEZ TENTER DE SECOURIR VOS ADVERSAIRES EN USANT DE **SARCASMES** OU D'**INTIMIDATION** !...

... OU ENCORE DE LES SURPRENDRE, OBTENANT +4 À VOTRE ATTAQUE ET À VOS DÉSÂTS GRÂCE À UNE **ATTAQUE SURPRISE** !

ET IL N'Y A PAS QUE DES COMBATS. IL Y A DES RÈGLES SIMPLES POUR LES POURSUITES, LES VÉHICULES, LES DANGERS DIVERS ET MÊME LES BATAILLES DE MASSE...

TOUJOURS **FAST, FUN & FURIOUS** !

SAVAGE WORLDS DISPOSE DE DOUZAINES D'UNIVERS PUBLIÉS, ALLANT DE L'OUEST SAVAGE HORRIFIQUE AU SPACE-OPÉRA, EN PASSANT PAR LA FANTASY À LA SAUCE PIRATE.

IL Y A MÊME UN UNIVERS DE HÉROS AU COEUR LÉGER DISPOSANT DE SUPER-POUVOIRS INTERCHANGEABLES !

OH ! TU VEUX PARLER DE CRYSTAL HEART, QU'ON PEUT TROUVER SUR UPTOFOURPLAYERS.COM ?

TOUT À FAIT !

CHAQUE UNIVERS PROPOSE SES PROPRES RÈGLES AFIN DE DONNER UN FEELING ET UNE EXPÉRIENCE UNIQUE.

SUPER ! ESSAYONS LES TOUS !

EN ROUTE POUR L'AVENTURE !

