SAVAGE WORLDS (SWADE) - LES RÈGLES (1/2)

PRÉSENTÉ PAR UP TO 4 Players

IL EST TEMPS DE JOUER À **SAVAGE WORLDS** !

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

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**.

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 APPROPRIÉ 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 MALUS. PAR EXEMPLE, SI UN PERSONNAGE SOUHAITE UTILISER UNE COMPÉTENCE QU'IL NE POSSÈDE 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 **MALUS 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 DISPOSEZ TOUS D'UN **DÉ JOKER** : C'EST UN D6 SUPPLÉMENTAIRE QUE VOUS LANCEZ **EN MÊME TEMPS QUE N'IMPORTE QUEL JET DE TRAIT** !

DÉ JOKER

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-ÇA DE LA MANIÈRE SUIVANTE : VOUS ALLEZ RÉUSSIR 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 FACONS DIFFÉRENTES DE RÉSOUDRE LES PROBLÈMES.

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

OUAIS !

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

BOUM !

=10!

MAIS J'AI JUSTE BESOIN DE 4...

DANS DES CONDITIONS IDÉALES, OUI. MAIS PLUS L'ACTION EST DIFFICILE, PLUS LES MALUS 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 "**PROUESSE**" - CE QUI SIGNIFIE QUE VOTRE ACTION EST ENCORE MIEUX RÉUSSIE.

VOUS RÉUSSISSEZ À PILOTER L'AVION

VOUS PARVENEZ À ATTERRIR SANS UNE ÉGRATIGNURE

VOUS ATTERRISSEZ EN UN TEMPS RECORD !

AVEC LE DÉ JOKER ET LES EXPLOSIONS, J'AI L'IMPRESSION 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 PIRE, VOUS NE POUVEZ PAS LE RELANCER !

PARCE QUE OUI, LES JOUEURS PEUVENT TENTER DE PALIER À UN ÉCHEC NON CRITIQUE GRÂCE AUX JETONS :

UN JOUEUR DISPOSE GÉNÉRALEMENT DE 3 JETONS EN DÉBUT DE 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 !

DAMN ! C'EST MORT ALORS !

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

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

VOUIIII...

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

TRADUCTION ET CONVERSION EFFECTUÉES PAR L'ÉQUIPE DE TORGAN.NET,
SUR UNE EXCELLENTE CRÉATION ORIGINALE DE WWW.UPTOFOURPLAYERS.COM

EXPLICATION NON-OFFICIELLE DES RÈGLES DE SAVAGE WORLDS ADVENTURE EDITION, ÉDITÉES PAR PINNACLE ENTERTAINMENT, TRADUITES EN FRANÇAIS PAR BLACK BOOK EDITIONS.

SAVAGE WORLDS (SWADE) - LES RÈGLES (2/2)

PRÉSENTÉ PAR UP TO 4 Players

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... ÇA VEUT DIRE QUE C'EST TOTALEMENT ALÉATOIRE ?

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

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT CHOISIR UN ***HANDICAP*** QUI VOUS REND PLUS HÉSITANT, HÉSITANT, VOUS OBLIGEANT À CONSERVER LA PLUS BASSE PARMI 2 CARTES...

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

PENDANT VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ FAIRE ***JUSQU'À TROIS ACTIONS***, MAIS VOUS SUBISSEZ UN MALUS DE -2 CUMULATIF SUR TOUTES VOS ACTIONS.

SE DÉPLACER DE 6 CASES (CE QUI CORRESPOND À 12 MÈTRES DANS LA "RÉALITÉ") EST UNE ACTION GRATUITE. COURIR AJOUTE 1D6 CASES DE MOUVEMENT TOUT EN INFLIGEANT UN -2 SUPPLÉMENTAIRE À TOUTES LES ACTIONS DU TOUR.

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 TOUS 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 ÇA, C'EST HACHE-MENT SURPRENANT !

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 ***DÉGÂTS*** CONTRE TA ***RÉSISTANCE***, QUI EST BASÉE SUR TA VIGUEUR ET TON ARMURE.

SI LE JET DE DÉGÂTS EST UN SUCCÈS, TON PERSONNAGE DEVIENT ***SECOUÉ***, AUX ACTIONS LIMITÉES 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 AUTOMATIQUEMENT EN ***BLESSURE***.

IL A FAIT 12 POUR BATTRE MA RÉSISTANCE DE 7?

C'EST UN SUCCÈS AVEC UNE ***PROUESSE*** ! 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 ET SUR L'ALLURE... HÉ OUI, ÊTRE BLESSÉ, ÇA FAIT MAL. PAR CONTRE, IL EST POSSIBLE DE FAIRE UN JET D'***ENCAISSEMENT*** AVEC SA VIGUEUR POUR ANNULER DES BLESSURES, MAIS ÇA COÛTE UN ***JETON***.

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

PAR EXEMPLE, VOUS POUVEZ TENTER DE SECOUER VOS ADVERSAIRES EN USANT DE PROVOCATION OU D'INTIMIDATION !...

... OU ENCORE DE LES SURPRENDRE, OBTENANT +4 À VOTRE ATTAQUE ET À VOS DÉGATS 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 DIVERS PÉRILS ET MÊME LES BATAILLES DE MASSE...

TOUJOURS ***FAST, FURIOUS & FUN*** !

SAVAGE WORLDS DISPOSE DE DOUZAINES D'UNIVERS PUBLIÉS, ALLANT DE L'OUEST SAUVAGE HORRIFIQUE AU SPACE-OPERA, 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 !

TRADUCTION ET CONVERSION EFFECTUÉES PAR L'ÉQUIPE DE TORGAN.NET,
SUR UNE EXCELLENTE CRÉATION ORIGINALE DE WWW.UPTOFOURPLAYERS.COM

EXPLICATION NON-OFFICIELLE DES RÈGLES DE SAVAGE WORLDS ADVENTURE EDITION, ÉDITÉES PAR PINNACLE ENTERTAINMENT, TRADUITES EN FRANÇAIS PAR BLACK BOOK EDITIONS.