

SAVAGE WORLDS FAN PRODUCT



GUIDE DE SURVIE EN COMBAT

VOUS AVEZ DES DIFFICULTÉS POUR TOUCHER VOTRE CIBLE

PARADE TROP HAUTE

ET QUE...	ALORS ESSAYEZ...	EN TERMES DE JEU	BÉNÉFICIAIRE	PAGE
Votre équipe est plus nombreuse	Attaque à plusieurs	Attaque au corps-à-corps +1 par attaquant adjacent au-delà du premier (+4 max).	le groupe	98
Vous êtes fort, vous pouvez vous déplacer et/ou vous avez un bouclier	Pousser pour mettre À terre	Jet opposé d'Athlétisme ou Force, + bonus de Parade du bouclier, attaquant +2 si 2 cases d'élan ou plus. Cible repoussée de 1 case si Succès, 2 si Prouesse, ×2 si d'Échelle inférieure. À terre si repoussée, résiste avec Agilité (-2 si Prouesse).	le groupe	106
Vous acceptez de baisser votre défense	Attaque totale	Combat +2, dégâts +2, Vulnérable .	vous	100
Vous utilisez une arme de mêlée	utiliser une arme à distance	Difficulté de 4 à portée courte au lieu de la Parade. Vous pouvez dégainer gratuitement jusqu'à 2 armes par tour.	vous	93

MALUS TROP ÉLEVÉ SUR UNE ATTAQUE À DISTANCE

ET QUE...	ALORS ESSAYEZ...	EN TERMES DE JEU	BÉNÉFICIAIRE	PAGE
Vous pouvez vous permettre de ne pas agir pendant un tour	Viser	1 round complet sans autre action ni déplacement. Ignore jusqu'à 4 points de malus de Portée, de Couvert, d'Attaque ciblée, d'Échelle ou de Vitesse, ou +2 au prochain jet d'attaque à distance.	vous	109
Vous utilisez une arme à distance et vous pouvez vous porter au contact	utiliser une arme de corps-à-corps	Un ennemi à Couvert ou À terre peut être attaqué au corps-à-corps sans malus. Vous pouvez dégainer gratuitement jusqu'à 2 armes par tour.	vous	93
Vous avez une arme à distance ne nécessitant pas de recharge entre chaque tir	Tir de suppression	L'attaquant fait un unique Tir sur un Gabarit moyen avec le triple de munitions. Par cible, Distracte si Succès et dégâts normaux si Prouesse (max. CdT Prouesses).	vous	108

L'UN OU L'AUTRE DES DEUX CAS SUS-CITÉS

ET QUE...	ALORS ESSAYEZ...	EN TERMES DE JEU	BÉNÉFICIAIRE	PAGE
Vous pouvez aider un allié	Soutien	Le joueur décrit l'utilisation d'une Compétence pour soutenir une action d'un allié. Ce dernier bénéficiera de +1 si Succès, +2 si Prouesse, -2 si Échec critique, max. +4 cumulé.	un allié	107
Vous pouvez handicaper un ennemi	Épreuve	Le joueur décrit son action et fait un jet de Compétence opposé à un jet de l'Attribut associé de l'adversaire. En cas de Succès, la cible est Distracte ou Vulnérable (au choix de l'attaquant), et Secouée en cas de Prouesse.	le groupe	105
Vous acceptez de rester statique en combat	Empoignade	Jet opposé d'Athlétisme, différence d'Échelle en malus pour l'attaquant, cible max. 2 Tailles de plus. Cible Entravée si Succès, Immobilisée si Prouesse.	le groupe	104

VOUS AVEZ DES DIFFICULTÉS À BLESSER VOTRE CIBLE

RÉSISTANCE TROP HAUTE*

ET QUE...	ALORS ESSAYEZ...	EN TERMES DE JEU	BÉNÉFICIAIRE	PAGE
Vous n'avez pas de problème pour toucher votre adversaire	Attaque ciblée	Jambe -2, bras -2 ou main -4 et peut Désarmer, tête ou point vital -4 et dégâts +4.	vous	98
Vous acceptez de baisser votre défense	Attaque totale	Combat +2, dégâts +2, Vulnérable .	vous	100

* Une majorité des options de combat qui facilitent l'attaque augmentent les chances d'obtenir une Prouesse (+1d6 aux dégâts) et donc mécaniquement de blesser la cible.

VOUS ALLEZ Y RESTER SI VOUS RESTEZ LÀ !

ET QUE...	ALORS ESSAYEZ...	EN TERMES DE JEU	BÉNÉFICIAIRE	PAGE
Les ennemis approchent, vous êtes déjà au contact et vous pouvez vous permettre d'attendre de l'aide	Défense totale	Parade +4. Action exclusive, sans Course.	vous	102
Vous êtes au contact, mais les choses vont empirer	Rompre le combat en mêlée	Octroie une attaque gratuite à chaque ennemi adjacent ni Secoué, ni Sonné. Utilisable avec Défense totale .	vous	106
Vous êtes au contact avec un unique ennemi, vous êtes fort et/ou vous avez un bouclier	Pousser puis effectuer un mouvement	Jet opposé d'Athlétisme ou Force, + bonus de Parade du bouclier, attaquant +2 si 2 cases d'élan ou plus. Cible repoussée de 1 case si Succès, 2 si Prouesse, ×2 si d'Échelle inférieure. À terre si repoussée, résiste avec Agilité (-2 si Prouesse).	vous	106
Vous êtes au contact avec un unique ennemi, et vous pouvez l'handicaper avant de déguerpir	Épreuve pour rendre Distract ou même Secoué , puis effectuer un mouvement.	Le joueur décrit son action et fait un jet de Compétence opposé à un jet de l'Attribut associé de l'adversaire. En cas de Succès, la cible est Distracte ou Vulnérable (au choix de l'attaquant), et Secouée en cas de Prouesse.	le groupe	105
Les ennemis vous attaquent à distance	Mettez vous à Couvert ou À terre	L'attaquant subit un malus allant de -2 à -8 en fonction de la situation. À terre inflige à un malus de -4 à tout tireur se trouvant à 3 cases de distance ou plus.	vous	102
L'arme d'un adversaire est particulièrement dévastatrice	Désarmement	Attaque ciblée sur le bras ou l'arme. Si sur l'arme, la cible doit réussir un jet de Force supérieur aux dégâts ou lâcher son arme. Si sur le bras ou la main, si l'attaque Secoue ou provoque une Blessure, le défenseur doit réussir un jet de Force à -2 (bras) ou -4 (main) sinon il lâche son arme.	le groupe	103

JET DE TRAIT

Un dé correspondant au Trait (ici d8) représente une opportunité ou « coup » – généralement 1 (jet simple), parfois plusieurs (jet multiple) – et le dé Joker (d6) si le personnage est un Joker.

On conserve les « coup » meilleurs dés et on applique le modificateur $\pm X$ à chacun.



- **ÉCHEC CRITIQUE** : pour un Joker, quand plus de la moitié des dés font 1. Pour un jet simple, c'est un double 1.
- **SUCCÈS** : chaque dé égal ou supérieur à la Difficulté (généralement 4 ou la Parade adverse) produit un effet.
- **PROUESSE** : chaque dé égal ou supérieur à la Difficulté + 4 produit généralement un effet amélioré.

JET DE DÉGÂTS

Les dés correspondant aux dégâts de l'arme (ici 2d8) et d6 de bonus si Prouesse à l'attaque.

On additionne tous les dés et le modificateur $\pm X$.



EXPLOSION

Les dés des jets de Trait ou de dégâts explosent : quand un dé fait son maximum, il est relancé et on cumule la nouvelle valeur.



RELANCER UN JET

Avec une Relance gratuite ou en payant un Jeton, on peut Relancer tous les dés d'un jet de Trait (sauf Échec critique) ou de dégâts puis conserver le meilleur.

EXEMPLES DE TIR

TIR SIMPLE

CdT (cadence de tir) 1 = 1 coup.

- **TIR CLASSIQUE** : Tir +0, dégâts +0, 1 balle.
- **CHEVROTINE** : Tir +2, dégâts dégressifs selon la distance, 1 balle.
- **DOUBLE CANON** : Chevrotine avec Dégâts +4, 2 balles.
- **DOUBLE DÉTENTE (Atout)** : Tir +1, dégâts +1, 2 balles très rapprochées traitées comme un seul coup.
- **RAFALE COURTE** : Tir +1, dégâts +1, 3 balles (Tir +2, dégâts +2, 6 balles avec Double détente) très rapprochées traitées comme un seul coup, si l'arme le permet. Selon les dégâts, une ou plusieurs balles peuvent toucher narrativement, les autres se perdent dans le décor.

TIR MULTIPLE

CdT 2 ou plus = autant de coups (ici CdT 3 = 3 coups).

Tir -2 (recul, sauf Atout Rock'n roll! ou support), dégât +0, balles selon CdT (CdT3 donne 10 balles).

Les dés sont librement affectés aux cibles. Selon les dégâts, une ou plusieurs balles peuvent toucher narrativement, les autres se perdant dans le décor.

TIR DE SUPPRESSION

CdT 1 ou plus avec une arme rapide, un unique jet simple.

Tir -2 (recul même si CdT 1, sauf Atout Rock'n roll! ou support) avec Portée et Visibilité du centre du Gabarit moyen, munitions triplées selon CdT.

Effet : sous le Gabarit, chaque cible touchée est Distracte (prise en compte des modificateurs individuels tels Couvert, Esquive, *déflexion*, etc., ex : le garde dans le coin bénéficie d'un Couvert). Jusqu'à CdT cibles touchées avec Prouesse subissent des dégâts normaux.

