

LISTE DE COMPÉTENCES (P.8-13)

Compétences

Attributs liés

TEST D'ESCALADE (P.8)

Situation	Modif.
Équipement d'escalade	+2
Équipement d'escalade pro	+4
Peu de prises	-2
Surface glissante	-2

TEST DE CAMOUFLAGE (P.12)

Situation	Modif.
Ramper	+2
Courir	-2
Pénombre	+1
Obscurité	+2
Noir complet	+4
Léger couvert	+1
Moyen couvert	+2
Gros couvert	+4

TEST DE PISTAGE (P.13)

Situation	Modif.
Pister plus de 5 individus	+2
Neige fraîche	+4
Boue	+2
Poussière	+1
Pluie	-4
Pister dans l'obscurité	-2
La piste date de plus d'un jour	-2
On a tenté d'effacer les traces	-2

ENCOMBREMENT (P.43)

La limite de charge pour un personnage est de **5x** dé de Force en livres/pounds*

Chaque dépassement du multiple (x3 maxi) inflige -1 de malus aux totaux de Force et d'Agilité du personnage et à ses compétences liées.

* rappel : 1 Livre = 0,45 Kg

MOUVEMENT (P.62)

Ramper :	2" par tour, compté comme étant couché
S'accroupir :	½ Mouvment, ou ½ (Mouvment + dé de course). Les attaquants à distance souffrent d'un -1 de malus
Se coucher :	On peut se coucher n'importe quand pendant l'action (compte comme à Moyen Couvert en général). Se relever coûte 2" de Mouvment
Terrain difficile :	En terrain difficile (boue, neige, escarpement), chaque case coûte 2" de Mouvment
Sauter :	On peut sauter de 1" en longueur sans élan, ou jusqu'à 2" avec. Un jet de Force réussi octroie 1" supplémentaire

RÉSUMÉ DES COMBATS

INITIATIVE (p.60)

- Pour chaque Wild Card et groupe d'Extras tirez une carte.
- Re-mélangez le paquet le tour suivant si un Joker est tiré.
- Le Joker autorise le joueur à agir quand il le souhaite dans le tour et ajoute +2 à tous ses jets de Traits et dégâts pour ce tour.
- Les égalités sont résolues dans cet ordre : Piques, Cœurs, Carreaux, Trèfles

MOUVEMENT (p.62)

- Un personnage peut se déplacer jusqu'à son Mouvement et faire une action, ex : un combat en mêlée, un tir à distance, un sort ou un test de ruse.
- Un personnage peut tenter des actions en plus, telles que courir, mais souffre d'un -2 de malus à tous ses tests de Traits pour chaque action additionnelle.

MÊLÉE (p.63)

- L'attaquant effectue un jet unique en Bagarre. Si le jet est égal ou supérieur à la Parade de la cible, l'attaque touche (voir **Dommages**). Un *raise* ou plus au jet d'attaque ajoute +1d6 aux dégâts.

TIR (p.64)

- L'attaquant effectue un jet unique en Tir et enlève 2 à Moyenne portée ou 4 à Longue portée. Si le jet est réussi (TN 4 ou plus), l'attaque touche (voir **Dommages**). Un *raise* ou plus au jet d'attaque ajoute +1d6 aux dégâts.

DOMMAGES (p.74)

- Si le montant est au moins égal à la Robustesse, le personnage est Secoué.
- Un personnage Secoué qui est à nouveau Secoué reçoit une blessure si c'est par des dommages physiques.
- Chaque *raise* au-delà de la Robustesse de la victime provoque une Blessure. Les Extras blessés sont Incapacités et retirés du jeu. Les Wilds Cards eux peuvent recevoir jusqu'à 3 blessures.
- Si un Wild Card a plus de 3 blessures (après le *soaking roll*), il est Incapacité et sort du combat jusqu'à ce qu'il soit soigné. Il doit tirer sur la Table des Incapacités.

TESTS DE VOLONTÉ (p.73)

- Le personnage fait un jet d'opposition contre la cible choisie. Le défenseur utilise son Intellect contre les tentatives de Provocation et son Âme contre les tentatives d'Intimidation.
- Un succès signifie que l'attaquant reçoit un +2 bonus à sa prochaine action contre le défenseur. Avec un *raise* sur le jet l'attaquant reçoit le bonus et le défenseur est Secoué.

L'APRÈS COMBAT (p.77)

- Un jet en Soins sur un Wild Card amoché guérit 1 Blessure s'il est réussi et 2 avec un *raise*. Si le jet rate, la blessure doit guérir naturellement.
- Les Extras Incapacités font un jet de Vigueur pour déterminer s'ils survivent.

SITUATIONS DE COMBAT (P.65-72)

Attaque

Achever (finishing move)

Arme de tir en mêlée

Attaque à aire d'effet

Attaque en bande (gang up)

Attaque furieuse (wild attack)

Casser des trucs

Couvert

Défendre

Défense totale

Défenseur désarmé

Dégâts non-mortels

Désarmer

Deux armes

Double tap / rafale courte

Obscurité

Faible

Pénombre

Noir complet

Obstacles

Passants innocents (innocent bystanders)

Plat ventre

Plateforme instable

Portée

Retraite en mêlée

Ruse (trick)

Saisir

Surprise (the drop)

Tir auto

Tir de suppression

Tirs ciblés

Membre

Tête

Cible petite

Cible minuscule

Tirer dans la mêlée

Touche légère

Viser

Effets

La cible impuissante meurt immédiatement (coup porté avec une arme létale)

Pistolets uniquement; Le *TN* devient le score de Parade

Les cibles sous le gabarit subissent des dégâts, le couvert est compté comme armure; Un jet d'attaque raté cause 1d6" de déviation pour les armes lancées, 1d10" pour les tir; x1 à courte portée, x2 à moyenne portée, x3 à longue portée

+1 en Bagarre par attaquant additionnel, maximum de +4

+2 en Bagarre; +2 en dégâts; -2 en Parade jusqu'à la prochaine action

Voir la table Résistance des Objets; Parade 2; Pas d'ace ni de bonus aux dégâts

Léger : -1; Moyen : -2; Gros : -4

+2 en Parade, le personnage ne peut faire d'autres actions que son Mouvement

Voir la règle **Défendre**, un jet de Bagarre peut remplacer le score de Parade s'il est supérieur; Pas d'actions, pas de déplacement

Les attaquants armés reçoivent +2 en Bagarre

La cible Incapacitée se retrouve K.O au lieu d'être potentiellement morte

-2 à l'attaque, le défenseur doit réussir un jet de For vs. dégâts ou lâcher son arme

-2 en attaque; -2 supplémentaire pour la main non-directrice sauf si Ambidextrie

+1 à l'attaque et aux dégâts / +2 à l'attaque et aux dégâts

-1 à l'attaque

-2 à l'attaque, cibles non-visibles au-delà de 10"

Les cibles doivent être détectées avant d'être attaquées à -4

Si l'attaque touche à hauteur du malus de couverture, l'obstacle s'ajoute à l'Armure

Sur un résultat de 1 au jet (2 si shotgun ou tir en rafale) les attaques touchent une cible adjacente au hasard

Moyen couvert; Le défenseur à -2 en Bagarre et -2 en Parade s'il est en mêlée

-2 en tir depuis un véhicule ou un animal en mouvement

Courte : 0; Moyenne : -2; Longue : -4

Les adversaires adjacents reçoivent une attaque gratuite sur le personnage qui retraite

Selon l'action décrite, jet en opposition d'Agilité ou d'Intellect; Si le jet réussit, -2 en Parade jusqu'à la prochaine action de la cible; Avec un *raise*, -2 et en plus Secoué

Jet de Bagarre pour attraper, l'attaquant est Secoué sur un *raise*; Le défenseur peut tenter un jet d'opposition en For ou Agi pour se libérer (tout autre action est à -4), L'attaquant lui peut faire un jet de For ou Agi pour blesser sa victime.

+4 à l'attaque et aux dégâts

-2 en Tir

Sur un jet de Tir réussi, les cibles prises sous un gabarit *Medium Burst* doivent réussir un jet d'Âme ou être Secoué; Celles qui font 1 sur le jet sont touché normalement

-2 à l'attaque

-4 à l'attaque; +4 aux dégâts

-4 à l'attaque

-6 à l'attaque

Voir la règle des **Passants innocents** ci-dessous

+2 en Bagarre

+2 en Tir/Lancer si le personnage reste un tour à viser sans faire de mouvement

SAVAGE WORLDS ÉCRAN DU MJ

TABLE ALÉATOIRE DES PNJ (P.99)

d20	Personnalité	d20	Personnalité
1	Jeune	11	Vulgaire
2	Cruel	12	Agile
3	Vieux	13	Observateur
4	Heureux	14	Ignorant
5	Expérimenté	15	Mystérieux
6	Tête brûlée	16	Créatif
7	Fainéant	17	Artiste
8	Sournois	18	Intrépide
9	Ingénieux	19	Peureux
10	Stupide	20	Héroïque

RÉSISTANCE DES OBSTACLES (P.70)

Armure	Obstacle
+1	Verre, cuir
+2	Verre épais, bouclier
+3	Palissade, porte de voiture
+4	Porte en chêne, morceau de métal épais
+6	Bloc de plâtre
+8	Mur de brique
+10	Mur de pierre, verre blindé

RÉSISTANCE DES OBJETS (P.66)

Objet	Robustesse	Type de dommage
Porte légère	8	Tranchant, Contondant
Porte lourde	10	Tranchant, Contondant
Serrure	8	Perçant, Contondant
Menottes	12	Tranchant, Perçant, Contondant
Épée, dague	10	Tranchant, Contondant
Corde	4	Tranchant, Perçant
Bouclier petit	8	Tranchant, Contondant
Bouclier moyen	10	Tranchant, Contondant
Bouclier grand	12	Tranchant, Contondant

ÉTAT ET CONSÉQUENCE (P.74-76)

État	Conséquence
Secoué	Dégâts excédant la Robustesse. Mouvement divisé par 2. Jet d'Âme pour se rétablir, un <i>raise</i> permet d'agir dans le même tour
Blessé	Chaque <i>raise</i> cause une Blessure. -1 au Mouvement et aux tests de Traits par blessure
Incapacité	Au-delà de 3 blessures. Tirez sur la Table des Incapacités

LE SOAK ROLL (P.58)

Un personnage peut utiliser un *benny* pour éliminer automatiquement un état Secoué. Utilisé immédiatement après une attaque ayant infligé plusieurs blessures, on a droit à un jet de Vigueur. Un succès et chaque *raise* réduisent le nombre de blessures subies de 1. Si le personnage récupère toutes les blessures de l'attaque, il peut enlever son état Secoué. Un seul *soak roll* peut être tenté par attaque.

TABLE DES INCAPACITÉS (P.75)

Les héros Incapacités doivent faire un jet immédiat de Vigueur (appliquez les modificateurs de blessures). Cela ne compte pas comme une action.

Raise : le héros est seulement sonné. Il garde 3 blessures mais n'est pas incapacité. Il passe Secoué et subit un handicap temporaire. Tirez 2d6 sur la Table des Blessures. Les effets durent jusqu'à la fin du combat.

Succès : le héros est inconscient. Il peut être réveillé si on réussit un jet de Soins, ou après un délai d'une heure. Tirez 2d6 sur la Table des Blessures. Les effets durent jusqu'à ce que les blessures guérissent.

Échec : le héros perd son sang. A chaque début de tour il doit faire un autre jet de Vigueur (moins les malus de blessures). S'il échoue il doit retenter le tour d'après. S'il fait 1 ou moins il meurt. S'il réussit il se stabilise mais reste inconscient tant qu'il n'est pas soigné. Tirez 2d6 sur la Table des Blessures. Les effets sont permanents, ils requièrent un spécialiste des soins.

Sur des dégâts non-mortels le héros est simplement inconscient pour 1d6 heures.

Échec critique : le héros est mort.

Sur des dégâts non-mortels, le héros est simplement inconscient pour 2d6 heures.

TABLE DES BLESSURES (P.76)

Lancez 2d6 ci-dessous. Si l'attaque qui cause la blessure est à un endroit ciblé du corps, choisissez cette localisation sur la table.

2d6 Blessure

- 2** **Là où ça fait mal** : le héros reçoit une blessure douloureuse et embarrassante au bas-ventre. Si la blessure est permanente, la question de la reproduction ne se pose plus à moins d'un miracle ou d'une chirurgie.
- 3-5** **Bras** : le héros encaisse dans le bras gauche / le bras droit (déterminez aléatoirement). Le bras est inutilisable.
- 6-8** **Corps** : votre héros encaisse quelque part entre le menton et l'entrejambe. Tirez 1d6 ci-dessous :
 - 1-2 Cassé** : Agilité réduite d'un type de dé (min d4).
 - 3-4 Détruit** : Vigueur réduite d'un type de dé (min d4).
 - 5-6 Brisé** : Force réduite d'un type de dé (min d4).
- 9-10** **Jambe** : la jambe gauche / droite (déterminez aléatoirement) du personnage est brisée, mutilée. Mouvement réduit de 1.
- 11-12** **Tête** : votre héros souffre d'un grave trauma à la tête. Lancez 1d6 ci-dessous :
 - 1-2 Cicatrice affreuse** : votre héros reçoit le handicap *Ugly*.
 - 3-4 Aveugle** : l'œil de votre héros est touché. Il reçoit le handicap *One Eye* (ou *Blind* s'il l'avait déjà).
 - 5-6 Dégât au cerveau** : votre héros subit une grave lésion au crâne. Son Intellect est réduit d'un type de dé (min d4).

TEST DE GUÉRISON NATURELLE (P.78)

Modif.	Conditions
-2	Voyage éprouvant
-2	Sans attention médicale
-2	Condition naturelle défavorable, ex : froid, chaleur intense ou pluie
-	Attention médicale (avant 1940)
+1	Attention médicale (après 1940)
+2	Attention médicale (après 2010)

TABLE DES RÉACTIONS (P.132)

2d6	Attitude initiale
2	Hostile : le PNJ est ouvertement hostile et fait de son mieux pour contrarier les actes du héros. Il n'aidera pas à moins d'une récompense ou autre paiement exorbitant.
3-4	Peu coopératif : le PNJ ne se montrera pas utile à moins d'en retirer un bénéfice certain.
5-9	Neutre : le PNJ n'a pas d'attitude et aidera contre une petite récompense si la tâche est aisée. Si la tâche est difficile, il demandera un paiement substantiel de quelconque nature.
10-11	Amical : le PNJ fera de son mieux pour le héros. Il accomplira de bon gré et pour rien (ou peu) des tâches aisées. Il acceptera une mission risquée en échange d'une rémunération correcte ou d'une faveur.
12	Bienveillant : le PNJ tient absolument à aider le héros et le fera probablement pour rien ou peu en fonction de la nature de la tâche.

EFFETS DE PANIQUES (P.101)

1d20*	Effet
1-4	Adrénaline : l'instinct de combat du héros prend le dessus. Il ajoute +2 à tous ses jets de Traits et dégâts lors de sa prochaine action.
5-8	Secoué : le personnage est Secoué.
9-12	Paniqué : le personnage est Paniqué.
13-16	Phobie mineure : le personnage gagne un handicap <i>Minor Phobia</i> , quelque chose qui a un rapport avec le choc.
17-18	Phobie majeure : le personnage gagne un handicap <i>Major Phobia</i> .
19-20	Marqué par la peur : le héros est Secoué et subit en plus une altération de l'apparence (des cheveux blancs, des tics oculaires) ou quelque autre altération physique mineure. Ceci réduit son Charisme de 1.
21+	Attaque cardiaque : le héros est si effrayé que son cœur s'emballe. Il est Incapacité et doit faire un jet de Vigueur à -2. S'il réussit, il passe Secoué et ne peut tenter de récupérer pendant 1d4 tours. S'il échoue il meurt en 2d6 tours. Un jet de soins à -4 peut sauver la vie de la victime mais elle reste Incapacité.

*Ajoutez le malus de *Tripes* de la créature comme bonus au jet

SAVAGE WORLDS - GUIDE DE SURVIE EN COMBAT

<i>Si vous avez des difficultés à :</i>	<i>Et que...</i>	<i>Alors essayez ça...</i>	<i>Effets en jeu...</i>	<i>Bon pour...</i>
Toucher votre ennemi (gros score de <i>Parade</i>)	Vous êtes en avantage numérique	GANG UP	+1 en <i>Bagarre</i> par attaquant supplémentaire	Groupe
	Vous êtes plus agile que votre ennemi	Un TRICK basé sur l'Agilité (<i>Vous jetez du sable au visage</i>)	Succès: ennemi -2 <i>Parade</i> jusqu'à sa prochaine action Raise: l'ennemi est également Secoué	Groupe
	Vous êtes plus rusé que votre ennemi	Un TRICK basé sur l'Intellect ("Attention derrière toi!")	Succès: ennemi -2 <i>Parade</i> jusqu'à sa prochaine action Raise: l'ennemi est également Secoué	Groupe
	Vous êtes agaçant (<i>vous avez la compétence PROVOQUER</i>)	Un PROVOQUER vs Intellect ("Quel affreux faciès...")	Succès: +2 à votre prochaine action contre l'ennemi Raise: l'ennemi est également Secoué	Vous (succès) Groupe (raise)
	Vous intimidez (<i>vous avez la compétence INTIMIDER</i>) ou votre ennemi est démoralisé	Un INTIMIDER vs Ame (<i>Vous bandez vos muscles</i>)	Succès: +2 à votre prochaine action contre l'ennemi Raise: l'ennemi est également Secoué	Vous (succès) Groupe (raise)
	Vous êtes OK pour diminuer votre défense jusqu'à votre prochain tour	Une WILD ATTACK (laissez exploser votre rage!)	+2 au jet d'attaque et de dégâts, mais -2 en <i>Parade</i> jusqu'à votre prochaine action	Vous (<i>si vous le mettez à terre</i>)
	Vous utilisez une arme de tir	Prenez le temps de VISER (<i>inspirez... tirez!</i>)	Passez un round pour +2 en <i>Tir</i>	Vous
	Vous utilisez une arme de mêlée	Optez pour l' ATTAQUE à DISTANCE	Le Target Number est de 4 pour un tir à courte portée au lieu du score en <i>Parade</i> de la cible	Vous
	Vous allez certainement mourir si vous continuez le combat	ABANDONNEZ le combat pour vous battre un meilleur jour!	Tous les adversaires adjacents non-secoués ont une attaque gratuite. Tentez l'option DEFENDRE pour un déplacement normal avec +2 en <i>Parade</i>	Vous (<i>si vous survivez!</i>)
Blesser votre ennemi (grosse Robustesse*)	Vous arrivez à toucher sans difficultés	Une ATTAQUE CIBLÉ sur une zone non protégée, une zone vitale ou la tête	Membre: -2 Vital/Tête: -4 C ble petite: -4 C ble très petite: -6 Ignorez l'armure si vous touchez une zone non protégée +4 aux dégâts pour la zone Vital/Tête	Vous
	Vous êtes OK pour diminuer votre défense jusqu'à votre prochain tour	Une WILD ATTACK (laissez exploser votre rage!)	+2 au jet d'attaque et de dégâts, mais -2 <i>Parade</i> jusqu'à votre prochaine action	Vous (<i>si vous le mettez à terre</i>)

Shaken roll = test en Ame

Soak roll = 1 bennie plus test en Vigueur

*Les manoeuvres qui améliorent les chances de toucher l'ennemi augmentent aussi la probabilité de faire un raise et d'obtenir le +1d6 dégâts, ce qui vous donne plus de chance d'obtenir une blessure (ou à défaut un état Secoué).

Glossaire des termes Anglais-Français

COMPÉTENCES	
Boating	Naviguer
Climbing	Grimper
Driving	Conduire
Fighting	Bagarre
Gambling	Jouer
Guts	Tripes
Healing	Soins
Intimidation	Intimider
Investigation	Investigation
Knowledge	Savoir
Lockpicking	Crocheter
Notice	Déetecter
Persuasion	Persuasion
Piloting	Piloter
Repair	Réparer
Riding	Chevaucher
Shooting	Tir
Stealth	Discrétion

AUTRES	
Streetwise	Con. de la rue
Survival	Survie
Swimming	Nager
Taunt	Provoquer
Throwing	Lancer
Tracking	Pister
Agility	Agilité
Spirit	Ame
Strength	Force
Smart	Intellect
Vigor	Vigueur
Charisma	Charisme
Pace	Mouvement
Parry	Parade
Toughness	Robustesse
Incapacitated	Incapacité
Shaken	Secoué
Wound	Blessure