

LE COMBAT DANS SAVAGE WORLDS - LES DIFFERENTES ETAPES

Cette feuille se propose de résumer de façon synthétique le déroulement d'un affrontement d'après les règles de base. Les numéros de pages indiqués entre parenthèses correspondent au *Savage Worlds Explorer's Edition*. Les termes originaux (en anglais) sont mis en italiques. Les noms des traits (attributs et compétences) sont en police ARIAL.

ETAPE 1 : « EEEUH...JE CROIS QUE J'AI ENTENDU UN BRUIT ?... »

1. Tir des cartes pour **déterminer l'initiative** (sauf s'il y a surprise de l'un des camps, par ex. une embuscade – p. 61)

2. Chacun joue son tour selon la carte. En plus d'agir, deux manœuvres lui sont possibles :

- Premièrement, il peut renoncer à agir pour se tenir « sur le qui-vive » (*Hold*, p. 61). Cette manœuvre lui permet d'interrompre une action adverse (il doit aussi réussir un jet opposé d'AGI).
- Deuxièmement, il peut déclarer : « je me défends » (il ne fait que ça) et gagner un bonus gratuit de +2 à la PRD. Par contre, courir lui est interdit.

3. Dégainer une arme entraîne un malus de -2. Si le geste est difficile (par exemple, si l'arme est peu maniable), le joueur doit en plus faire un jet d'AGI.

ETAPE 2 : « CONTAAAACT ! »

1. Le joueur ne peut attaquer qu'une fois, sauf :

- S'il a une arme dans chaque main (à ce moment-là, il a un malus de -2 pour la main directrice et -4 pour la deuxième),
- S'il a un atout qui lui permet plus d'1 attaque,
- Ou s'il a une arme avec une Cadence de Tir (*Rate of Fire*) supérieur à 1.

2. En plus de son attaque, un personnage peut faire d'autres actions. **Faire plusieurs actions entraîne des malus cumulatifs de -2** (voir page 62).

2 actions = -2 ; 3 actions = -4 ; 4 actions = -6 ; etc.

- Le personnage ne peut faire qu'un seul type d'action à la fois : 1 attaque, 1 intimidation, 1 sarcasme (voir page 73), 1 acrobatie, etc.
- De toute façon, le personnage n'a droit qu'à 1 *Wild Die* à son tour, quelque soit le nombre d'actions qu'il entreprend.

3. A son tour, le personnage peut faire un mouvement (page 62), comme courir (1D6 + MVT)

ETAPE 3 : « ECRASER SES ENNEMIS, LES VOIR MOURIR DEVANT SOI (...) » - CONAN

1. les attaques se passent toutes en même temps

2. Au contact : le jet de Combat doit être égal ou supérieur au score de parade (voir p. 63).

Note : Lorsqu'un personnage ne veut pas tuer son adversaire, il doit déclarer avant le jet d'attaque qu'il fait des dégâts non létaux (p. 69).

3. Frapper à distance : le jet de Tirer/Lancer doit être égal ou supérieur à la distance de tir : Courte portée = 4 ; Moyenne P. = 6 ; Longue P. = 8 (voir p. 64).

ETAPE 4 : « AÏË ! CA FAIT MAAAL ! » (p. 74).

1. Contrairement aux attaques, les dégâts sont déterminés l'un après l'autre.

2. Si le jet de dégâts est égal ou supérieur au score de RES, le personnage est sonné/secoué (p. 74-75).

- Pour récupérer d'un état secoué, il faut réussir un jet de VIG. Récupérer prend tout le round sauf si on fait 1 degré (*raise*) ou plus = 8+. Dans ce cas, la récupération est immédiate.
- Dépenser un *bennie* = récup immédiate et auto.
- S'il était déjà sonné, le perso touché est blessé à la place (cela ne marche qu'une fois). Si c'est un extra, il est incapacité.

3. Les différents niveaux de dégâts :

Jet de dégâts => RES +4 : secoué ou 1 blessure + secoué

Jet de dégâts => RES +8 : 2 blessures

Jet de dégâts => RES +12 : 3 blessures

Jet de dégâts => RES +16 : 4 blessures = INCAPACITE

ETAPE 5 : « - MON DIEU, MAIS VOUS SAIGNEZ ! - BAH ! CE N'EST QU'UNE EGRATIGNURE ! »

1. Le **jet d'encaissement** - (*soak roll*, p. 77) a lieu après l'étape 4 pour « absorber » des blessures.

Note : Un seul jet d'encaissement est permis par attaque.

2. Pour faire le jet, le perso doit dépenser 1 *bennie*, ce qui l'autorise à faire un jet de VIG.

- Si le jet est égal ou supérieur à 4 = -1 blessure
- Si le jet est égal ou supérieur à 8 = -2 blessures
- Si le jet est égal ou supérieur à 12 = -3 blessures.

3. Tant qu'il a des *bennies*, le joueur peut en dépenser pour « absorber » chaque « coup au but ».

4. Fin du jet d'ENC. S'il reste 1 seule blessure, le perso est sonné. S'il ne lui reste aucune blessure, tout va bien. Il n'est plus sonné et peut agir normalement.

ETAPE 6 : « CIBLE... TERMINEE ! »

Quand le perso est incapacité, il faut tirer les dés et consulter les résultats des tables p. 75, puis p. 76.

Les règles édictées précédemment peuvent être fortement altérées par les atouts (*edges*) et pénalités (*hindrances*) des joueurs et des PNJ. Il revient aux joueurs et au MJ d'y penser et d'appliquer toutes ces règles spéciales dès que nécessaire.

Les abréviations utilisées dans ce document :

AGI = agilité ; CDT = cadence de tir ; ENC = Encaissement (Jet d') ; MVT = mouvement (ou Allure dans certaines traductions françaises) ; PRD = parade ; RES = Résistance (*Toughness* en VO) ; VIG = vigueur