



RÈGLES D'ESSAI GRATUITES !

Version Française



FLUIDE !

FURIEUX !

FUN !

Traduction par l'équipe de la mailing list française consacrée à Savage Worlds :
http://fr.groups.yahoo.com/group/Savage_Worlds_fr/

Savage Worlds, Smilin'Jack, le logo Savage Worlds, le logo Pinnacle, tous les termes associés et les illustrations sont copyright 2003 Pinnacle Entertainment Group/great white games. Tous Droits Réservés.

Cette version française du document "Savage Worlds: Test Drive Rules™" a été réalisée avec l'aimable autorisation de Pinnacle/great white games mais ne peut être en aucune manière considérée comme un produit officiel émanant de celles-ci et n'a pas pour objet de porter atteinte à leurs droits de propriété intellectuelle ou autres.



Salut petit ! Bienvenue dans les règles d'essai gratuites du nouveau jeu qui va tout casser : **Savage Worlds** ! J'suis Smilin' Jack, ton terrible guide pour visiter les nombreux univers sauvages qui vont bientôt débarquer chez toi !

Si t'as été assez malin pour récupérer ces règles, tu dois l'être assez pour les comprendre. Alors, lis chaque mot comme si ta vie en dépendait, petit, et ensuite va pêcher une de ces aventures gratos que j'ai fait mettre par mes esclaves de Pinnacle sur leur site.

T'inquiète pas, Einstein, y a rien d'compliqué là dedans. Jack aime l'action furieuse et rapide, alors t'arrête pas en si bon chemin. Vous autres les héros, avez des monstres à massacrer et des trésors à découvrir. Vous autres, les Maîtres de Jeu, avez des pièges à poser et des complots à ourdir.

Et n'oublie pas, si t'aimes ce que tu vois là, va faire un tour à ta boutique préférée et récupère le bouquin de règles de Savage Worlds. Dis-leur que tu viens de la part de Smilin' Jack!

DEVENEZ SAUVAGES !

Bienvenue dans les règles d'essai de *Savage Worlds* (NDT: version française des *Savage Worlds: Test Drive Rules™*), une version épurée du nouveau système de jeu super-simple de Pinnacle Entertainment Group, à la fois pour le jeu de rôle et les figurines ! Vous trouverez ici tout ce dont vous avez besoin pour vous faire une idée sur le jeu et voir si ça vous plaît – et ce pour zéro sesterce !

Si c'est le cas, vous trouverez le livre de règles de *Savage Worlds* dans votre magasin préféré (depuis mai 2003). Les règles complètes incluent des tonnes de détails supplémentaires, comme la création de personnages avec leurs incroyables Atouts, des règles pour les véhicules, les poursuites, les duels en plein ciel, les combats de masse, les sorts, les pouvoirs psioniques, les gadgets et les super pouvoirs. Vous trouverez également un guide complet pour créer n'importe quel univers, y compris la création de nouvelles races, de nouveaux Atouts, Handicaps, monstres et plus encore ! Convertir vos univers favoris devient un jeu d'enfant, alors si vous aimez notre système vous pourrez ressortir tous ces vieux scénarios qui prennent la poussière depuis des lustres sur vos étagères – pour y jouer dans le style *Savage Worlds* !

LES RÈGLES

Les règles de *Savage Worlds* ne sauraient être plus simples. Chaque personnage ou créature a deux types de Traits – les Attributs et les Compétences. Chaque Trait a un score allant de d4 à d12, d6 étant la moyenne. Quand vous voulez faire quelque chose, le MJ vous dit quel Trait vous devez utiliser, et vous lancez le dé correspondant. Si le résultat est de 4 ou mieux, plus ou moins tout modificateur, alors l'action est réussie. Plutôt simple, non ?

Compétence par défaut : Si un personnage ne dispose pas de la compétence nécessaire à une action, il tire 1d4 et enlève 2 au total. Certaines compétences ne peuvent pas être utilisées par défaut, comme lancer un sort ou procéder à une intervention chirurgicale à cerveau ouvert.

ATOUPS

Les personnages disposent également d'Atouts : des capacités spéciales qui permettent d'aller au-delà des règles ou d'accomplir d'incroyables cascades. Vous trouverez un résumé des Atouts les plus communs dans ce kit (NDT: document à part), et des tonnes de plus dans le livre de règles de *Savage Worlds*.

AS

Les jets de Traits et de dégâts dans *Savage Worlds* sont dits "ouverts". Cela signifie que lorsque vous tirez le maximum sur un dé (un 6 sur un d6, un 8 sur un d8, etc.), vous pouvez relancer ce dé et

l'ajoutez au total. C'est ce qu'on appelle un As, et vous continuez à additionner les résultats tant que vous obtenez des As !

JETS OPPOSÉS

Parfois, les jets se font en opposition contre un adversaire. Par exemple, si deux personnages luttent pour se saisir d'un artefact ancien, ils font chacun un jet de Force. Quand ce genre de cas se présente, le personnage agissant fait son jet en premier, suivi par son adversaire. Le plus haut l'emporte.

Le vainqueur doit toutefois avoir au moins obtenu un succès sur son action (4 ou plus), faute de quoi les deux adversaires restent dans la même situation.

DEGRÉS DE RÉUSSITE

Parfois, il est important de savoir à quel point une action est réussie. Pour chaque tranche de 4 points au-dessus de la difficulté de base, on obtient un "Degré". Si votre héros a besoin d'un 4 pour toucher un adversaire et qu'il obtient un 15, il touche avec deux Degrés.

LES JOKERS

Votre héros (un personnage joueur) et certains grands méchants et monstres importants sont dénommés "Jokers". Ces personnages ont de meilleures chances que les autres de réussir ce qu'ils entreprennent, sont un peu plus résistants et généralement plus détaillés que ne le sont de simples gardes, sbires ou laquais (les "Extras"). Les Jokers sont identifiés par la bobine de Smilin' Jack à côté de leur nom :



BUCK SAVAGE

LE DÉ JOKER

Lors de n'importe quel jet de Trait, les Jokers lancent un d6 en plus et prennent le meilleur des deux jets. Les As s'appliquent aussi au dé joker

Un dé joker par action : quand un Joker tire plusieurs dés au cours d'une même action (comme par exemple avec l'Atout Attaque Tournoyante), il ne tire qu'un seul dé joker. Un barbare utilisant une Attaque Tournoyante pour attaquer trois adversaires ne jette qu'un dé joker - il pourrait toutefois remplacer n'importe lequel de ses jets d'attaque par ce dernier.

LES BONS POINTS

Savage Worlds offre aux joueurs et MJs un peu de contrôle sur les caprices du destin. Chaque joueur commence ainsi une session de jeu avec trois Bons Points, matérialisés par des jetons ou des pions quelconques, qui représentent un peu de la chance des héros.

Vous pouvez utiliser ces Bons Points pour retirer n'importe quel jet de Trait. Vous pouvez même continuer à les dépenser jusqu'à obtenir le résultat désiré ou jusqu'à épuisement de vos Bons Points ! Gardez toujours le meilleur des jets – utiliser un Bon Point ne devrait jamais jouer en votre défaveur. Si votre premier jet était un 5, et que le Bon Point vous donne un 4, vous conservez le 5.

Les Bons Points ne peuvent pas être utilisés pour les jets de dégâts, les jets effectués sur des tables et tout jet autre qu'un jet d'Attribut ou de Compétence (mais consultez le paragraphe *Jet d'encaissement* ci-après). Les Bons Points ne sont pas conservés d'une session sur l'autre – alors utilisez-les ou dites-leur adieu.

BONS POINTS DU MJ

Les MJ ont aussi des Bons Points pour leurs méchants. Au début de chaque session de jeu, le MJ récupère un Bon Point pour chaque joueur dans le groupe.

Les Jokers du côté du MJ gagnent aussi 2 Bons Points individuels. Ceux-ci peuvent s'en servir pour sauver leurs sales peaux ou puiser dans les Bons Points du MJ, mais ils ne peuvent pas les prêter à leurs sbires.

Comme pour les héros, ces Bons Points ne sont pas conservés d'une session sur l'autre.

COMBAT

INITIATIVE

L'action dans *Savage Worlds* est rapide et furieuse. Pour aider le MJ à se souvenir de l'ordre des actions et ajouter un peu de piment, on utilise un paquet de cartes à jouer pour déterminer l'initiative.

Distribuez les cartes de la façon suivante :

- Chaque Joker pioche une carte.
- Chaque type de personnages du MJ (tous les zombies, tous les loups, etc.) pioche une carte.
- Chaque joueur pioche également une carte pour l'ensemble de ses alliés. Par exemple, un joueur contrôlant trois guerriers et un apprenti mage les ferait agir à la même carte d'initiative.

Le MJ procède ensuite au décompte – en commençant par l'As et jusqu'à 2. Chaque groupe résout ses actions lorsque sa carte est appelée. Les égalités entre cartes de la même valeur sont résolues dans l'ordre des couleurs : pique, cœur, carreau et trèfle.

JOKER, C'EST FOUUUUU !

Que se passe-t-il si vous tirez un joker ? Eh bien c'est la fête ! Pendant ce round, vous obtenez un +2 à tous vos jets de Traits et de dégâts ! De plus, vous pouvez agir quand vous le voulez dans le round et choisir d'interrompre automatiquement n'importe quelle action sans jet d'Agilité opposé (voir *Retenir son action* ci-dessous).

Remélanguez le paquet de cartes à chaque fois qu'un joker est pioché.

RETENIR SON ACTION

A son tour d'agir, un héros peut choisir d'attendre et de voir ce qui se passe. On dit alors qu'il retient son action : il peut agir plus tard dans le round et faire son action normalement.

Une action retenue reste valable tant qu'elle n'est pas utilisée. Un personnage dans ce cas ne pioche pas de nouvelle carte au début du round suivant.

Interrompre une action : quand un personnage retenant son action souhaite interrompre celle d'un autre personnage, chacun des deux adversaires fait un jet opposé d'Agilité. Celui dont le score est le plus élevé agit en premier. En cas d'égalité, les actions sont simultanées.

MOUVEMENT

Les personnages joueurs ont une "Allure" de 6. C'est le nombre de pouces (NDT : 2,5 cm) qu'ils peuvent parcourir sur le plateau de jeu lors d'une action de combat.

Les personnages peuvent aussi choisir de courir, ce qui augmente leur déplacement de 1d6 pouces, mais inflige un malus de -2 à tous leurs jets de Traits du round.

ATTAQUES DE MÊLÉE

Un personnage peut porter une attaque de mêlée par round. La difficulté du jet est égale au score de Parade de l'adversaire (2 + la moitié de sa compétence Combat)

Rompre la mêlée : Un personnage qui souhaite rompre la mêlée subit une attaque gratuite de la part de chacun de ses adversaires alors au contact (mais une seule – pas d'attaque supplémentaire pour Frénésie ou par un combattant portant deux armes).

ATTAQUES À DISTANCE

La compétence Tir couvre toutes les armes à distance, du pistolet au lance roquettes. Dans la table des armes de jet, chaque arme a un ensemble de chiffres dans la colonne "Portée". Ce sont ses portées Courte, Moyenne et Longue. Pour toucher une cible à portée Courte, la difficulté est normale. À portée Moyenne, on applique un malus de -2, et à portée Longue -4.

Notez que chaque pouce sur la table correspond à 2 mètres dans le monde réel.

Par exemple, une cible à 25 pouces se trouve en fait à 50 mètres de l'attaquant. Au fait, les portées des armes sont faites pour être utilisées sur une table avec des figurines. Voyez le livre de règles de *Savage Worlds* pour déterminer les portées réelles.

A couvert : Enlevez 2 au tir si la cible bénéficie d'une couverture mineure (à demi couverte ou cachée dans des broussailles), et 4 si elle bénéficie d'une couverture conséquente (deux tiers de couvert).

Vous trouverez des modificateurs supplémentaires dans les règles complètes.

DÉGÂTS

Une attaque réussie entraîne un jet de dégâts. Les armes à distance font des dégâts fixes. Les armes lancées ou de corps à corps infligent des dégâts égaux à la Force de l'attaquant augmentés d'un bonus dépendant de l'arme (par exemple, les

dégâts d'une épée large sont Force + 3).

Notez que les jets de dégâts dans un corps à corps étant des jets de Force, le Dé Joker s'applique normalement et il est possible d'utiliser des Bons Points. Les dégâts des armes à distances ne sont pas des jets de Traits, on ne peut donc pas utiliser de Bons Points pour les relancer.

Après une attaque réussie, vos dégâts sont comparés à la Résistance de l'adversaire (2 + la moitié de sa Vigueur + son armure). Si le jet de dégâts lui est inférieur, l'attaque porte mais n'a pas d'effets significatifs en termes de jeu. Si le jet de dégâts lui est égal ou supérieur, l'adversaire est "Secoué" (voir ci-dessous). Placez un marqueur ou un jeton à côté de la figurine, ou placez-la sur le dos.

Avec un Degré au jet de dégâts, l'adversaire est blessé. Les Extras sont retirés de la table – ils sont trop sévèrement blessés pour continuer le combat. Il est même possible qu'ils en meurent (un simple jet de Vigueur après le combat permet de le dire : un échec et c'est la mort).



BONUS AUX DÉGÂTS

Les attaques bien placées ont plus de chances de toucher des organes vitaux et donc de causer plus de dégâts. Chaque Degré sur une attaque donne un bonus de +2 aux dégâts.

SECOUÉ

Un personnage est Secoué quand il subit un choc, qu'il est distrait ou temporairement hors d'état de nuire. Plusieurs phénomènes comme la peur ou les épreuves de volonté peuvent provoquer cet état, le principal étant bien sûr les dégâts physiques.

Être Secoué a plusieurs effets négatifs. Tout d'abord, les personnages Secoués ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur Allure, et ne peuvent faire aucune autre action (y compris courir).

Si un personnage déjà Secoué est de nouveau Secoué à cause d'une attaque causant des dégâts (et non à la suite d'une épreuve de volonté, de peur, ou autre cause non létale), il subit une blessure à la place.

Un personnage Secoué tente automatiquement de reprendre ses esprits au début de chacune de ses actions en faisant un jet d'Ame. Un échec signifie qu'il reste Secoué (mais peut néanmoins se déplacer de la moitié de son mouvement comme indiqué plus haut).

En cas de succès, le personnage retrouve son état normal mais ne peut agir durant le round. Avec un Degré, le personnage retrouve instantanément son état normal et peut agir immédiatement.

JOKERS ET BLESSURES

Les Jokers peuvent subir plusieurs blessures, et chaque Degré sur les dégâts inflige une blessure supplémentaire. Un héros devient Secoué dès qu'il prend une blessure, et subit un malus de -1 sur tous ses jets de Traits qui suivent. Par exemple, un héros ayant subi deux blessures subirait un malus de -2 à tous ses jets de Traits.

Les héros peuvent encaisser 3 blessures avant d'être en réel danger de mort. Dans cette version d'essai des règles, un héros dans une telle situation est considéré comme hors de combat et doit réussir un jet de Vigueur à -2 ou mourir (dans les règles complètes, il doit tirer sur la table des KO à la place).

JET D'ENCAISSEMENT

Un personnage peut utiliser un Bon Point pour éliminer automatiquement l'état Secoué. Si le Bon Point est utilisé immédiatement après avoir subi une ou plusieurs blessures d'une même attaque, il peut également tenter un jet de Vigueur. Un succès, ainsi que chaque Degré, réduit le nombre de blessures subies de 1. S'il reste des blessures au personnage après le jet d'encaissement, celui-ci est toujours Secoué.

Un personnage ne peut tenter d'encaisser qu'une fois par attaque. Si un jet élimine 3 blessures sur 5, par exemple, il n'est pas possible de faire un second jet d'encaissement pour éliminer les deux blessures restantes. Le héros *pourrait* toutefois utiliser un second Bon Point pour relancer le dé de Vigueur. Cela veut également dire que si un personnage est touché plusieurs fois dans un round sur la même carte d'action, il devra dépenser ses Bons Points et tenter le jet d'encaissement après chaque résultat de dégâts, et avant que le suivant ne soit déterminé.

PROGRESSION DES PERSONNAGES

A la fin d'une session de jeu (en général entre 4 et 6 heures de jeu), le MJ attribue entre 1 et 5 Points d'Expérience (XP) à chaque membre du groupe.

Le nombre de XP d'un personnage détermine son "Rang", comme indiqué ci-dessous. Le Rang sert à mesurer la puissance du personnage et à déterminer s'il peut prendre certains Atouts ou Pouvoirs. Nous conseillons aux MJ de **ne pas** donner de Rang aux PNJ – il suffit de leur donner les Atouts et autres capacités nécessaires, plutôt que de les créer comme des personnages joueurs.

XP	Rang
1-19	Novice
20-39	Aguerri
40-59	Vétéran
60-79	Héroïque
80+	Légendaire

PASSER UN NIVEAU

Tous les 5XP, un héros peut "passer un niveau", exactement comme dans un jeu vidéo. A chaque passage de niveau, le joueur peut choisir une de ces options :

- Prendre un nouvel Atout.
- Augmenter une compétence dont la valeur est égale ou supérieure au Trait associé.
- Augmenter deux compétences dont les valeurs sont inférieures aux Traits qui leur sont respectivement associés.
- Prendre une nouvelle compétence à d4.
- Augmenter un Attribut d'un type de dé. L'Attribut ne peut plus être augmenté jusqu'à ce que le personnage atteigne un nouveau Rang.



LES POUVOIRS

La plupart des jeux de rôles incluent de la "magie" sous une forme ou une autre. Qu'il s'agisse de connaissances occultes partagées par quelques sectes maléfiques, de rituels vaudous, de la sorcellerie de puissants mages, de gadgets improbables inventés par des savants fous, de super pouvoirs ou de capacités psioniques basées sur la puissance de l'esprit, ces règles permettent de les gérer avec un seul ensemble de règles.

Par commodité, nous appellerons tous ces effets des "Pouvoirs". Même si les Pouvoirs fonctionnent de façon similaire d'un univers à l'autre, vous pouvez obtenir une infinité de variations grâce aux Aspects que vous leur donnerez (voir ci-après). Ainsi, vous pouvez créer des magiciens, des super héros ou même des créatures magiques avec toujours le même ensemble de Pouvoirs faciles à retenir.

Chaque pouvoir a une "compétence d'arcane" associée – Foi, Psioniques, Magie ou Science Etrange par exemple.

POINTS DE POUVOIR

Les personnages dotés de Pouvoirs les utilisent en consommant des points de pouvoir (PP). Un héros regagne 1 point de pouvoir par heure.

UTILISER UN POUVOIR

Pour utiliser un Pouvoir, le personnage déclare simplement le Pouvoir qu'il utilise, dépense le nombre de PP appropriés et fait un jet de la compétence associée.

Si le jet est raté, il n'y a aucun effet mais les PP sont perdus. Si le jet est réussi, le Pouvoir fonctionne comme indiqué dans sa description.

Certains pouvoirs ont des effets variables, en fonction du nombre de points de pouvoir dépensés. Comme expliqué ci-dessus, le joueur doit toujours dépenser les points de pouvoir *avant* de faire le jet de compétence d'arcane afin de savoir s'il réussit son action.

EXEMPLES DE POUVOIRS

Voici trois exemples de Pouvoirs afin de vous permettre de comprendre comment tout cela fonctionne. Le livre de règle de *Savage Worlds* contient des dizaines de pouvoirs facilement adaptables à n'importe quel contexte surnaturel.

ARMURE

Rang : Novice

PP : 2

Portée : Toucher

Durée : 3 (1/round)

Aspects : aura mystique, peau durcie, armure réelle ou éthérée, une masse d'insectes ou de vers.

Armure crée un champ de protection magique autour du personnage, ou une protection tangible, accordant une véritable armure. Un succès donne 2 points d'armure. Un Degré donne 4 points d'armure.

ÉCLAIR

Rang : Novice

PP : 1-6

Portée : 12/24/48

Durée : Instantané

Aspects : Feu, glace, éclair, obscurité, projectiles colorés, nuée d'insectes.

Eclair constitue l'attaque de base des magiciens, et peut être également utilisé pour les rayons d'énergie, les pistolets à rayon, les jets de lumière divine et la plupart des attaques à distance de ce type. Les dégâts d'un *Eclair* sont de 2d6.

Eclairs supplémentaires : Le personnage peut lancer jusqu'à 3 *Eclairs* au prix d'1 PP supplémentaire par *Eclair*. Décidez du nombre d'*Eclairs* fait avant de lancer le dé. Les *Eclairs* peuvent être répartis sur des cibles différentes au choix du lanceur.

Dégâts additionnels : Le personnage peut également porter les dégâts d'un *Eclair* à 3d6 en doublant le nombre de PP par *Eclair*. Cela peut s'appliquer aux *Eclairs* supplémentaires, donc lancer 3 *Eclairs* de 3d6 points de dégâts chacun coûte 6 PP.

EXPLOSION

Rang : Aguerri

PP : 2-6

Portée : 24/48/96

Durée : Instantané

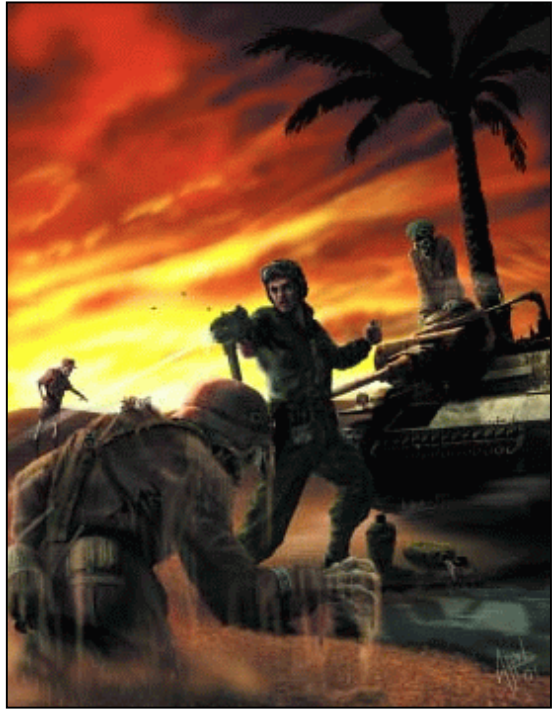
Aspects : Boules de feu, de glace, d'éclair, d'obscurité, projectiles colorés, nuée d'insectes.

Explosion est un pouvoir à aire d'effet qui peut affecter un grand nombre d'adversaires en même temps. Le personnage détermine d'abord où il veut centrer l'aire d'effet de l'*Explosion* et fait le jet approprié. Les modificateurs d'attaque à distance s'appliquent normalement.

L'aire d'effet est un cercle de 4 pouces de diamètre. Si le jet est raté, l'*Explosion* est déviée de 1d10 pouces, modifiés par un multiplicateur de portée (1 pour Courte, 2 pour Moyenne et 3 pour Longue).

Tous ceux pris dans l'aire d'effet subissent 2d6 points de dégâts. Contrairement aux autres attaques, les Degrés n'ajoutent pas de dégâts supplémentaires aux attaques à aire d'effet.

Effets additionnels : Pour le double de PP, *Explosion* fait 3d6 points de dégâts *ou* affecte une aire d'effet de 6 pouces de diamètre.



EXEMPLES DE MONSTRES

Voici deux bons exemples de monstres bien connus de la plupart des rôlistes, afin que vous puissiez voir de quelle manière ils sont traités dans *Savage Worlds*.

ORC

Les orcs sont des humanoïdes primitifs à la peau verte et aux traits porcins : c'est à dire des groins et parfois même des défenses. Ils ont un caractère détestable et font rarement des prisonniers.

Attributs : Agilité d6, Ame d4, Force d6, Intellect d4, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Intimidation d8, Perception d6, Tir d6, tripes d8, Discrétion d6, Lancer d6.

Allure : 6; **Parade** : 5; **Résistance** : 8.

Équipement : Armure de cuir (+1 à la Résistance), épée courte (Force + 2).

Capacités spéciales :

- **Taille +1** : La plupart des orcs sont un peu plus gros et grands que les humains.

ZOMBIE

Ces morts-vivants sont les cadavres typiquement décharnés et gémissants à la recherche de chair fraîche.

Attributs : Agilité d6, Ame d6, Force d8, Intellect d4, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6.

Allure : 4; **Parade** : 5; **Résistance** : 7.

Équipement : Variable.

Capacités spéciales

- **Griffes** : Force

- **Sans peur** : les zombies sont immunisés à la peur et l'intimidation.

- **Morts-vivants** : +2 en Résistance. Les tirs visés n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Les zombies ont un bonus de +2 au jet d'Ame pour annuler l'état Secoué. Les flèches, balles et autres attaques perforantes ne font que la moitié des dégâts.

ET APRÈS ?

Si vous voulez essayer *Savage Worlds*, allez sur WWW.PEGINC.COM et téléchargez une de nos aventures. Vous trouverez avec chacune d'entre elles des personnages prêtirés puisque nous ne vous avons pas expliqué comment créer vos personnages. Vous aurez également besoin de la feuille récapitulative des Atouts et Handicaps qui vous donnera une bonne base pour comprendre les capacités spéciales des personnages. Bien entendu, vous trouverez des descriptions complètes de ces capacités dans le livre des règles de *Savage Worlds* si le besoin s'en faisait sentir.



C'est tout tête de clou !
T'attends quoi pour t'y mettre ? L'générique de fin ?
Va télécharger une aventure sur notre site Web et tente ta chance. Si ça t'plait, le bouquin de règles est dans les boutiques depuis mai, ainsi que l'plus dark des mondes med-fan : *Evernight!*TM
Perso, ça me tarde tous ces gentils petits héros à grignoter... Miam ! Foi de Smilin' Jack, ça va être un gueuleton de tous les diables !

DITES M'EN PLUS !

Voici quelques raisons pour lesquelles nous pensons que *Savage Worlds* est si spécial :

- La création de personnage est un jeu d'enfant. Même vos amis non rôlistes peuvent créer un personnage en quelques minutes.
- Jouez des combats de masse dans vos campagnes épiques ou simplement pour une partie de bataille avec figurines.
- Les alliés sont créés d'un coup de crayon. De cette manière, vos joueurs peuvent faire évoluer leurs loyaux gardes du corps, mercenaires durs à cuire ou même compagnons animaux ! Finis les PNJ ignorés par manque de temps ou d'organisation !
- Les règles pour les véhicules sont incluses. Il est possible de gérer de grandioses batailles de tanks, des duels aériens (ou spatiaux), aussi bien que de folles poursuites sur terre, en mer ou dans les airs !
- De la souplesse ! Les règles sont extrêmement souples, permettant de jouer tout autant une enquête criminelle à huis-clos, une partie de super-héros décoiffante ainsi que, bien entendu, les traditionnelles explorations de donjons !
- Les personnages de niveau "épique" sont prévus par les règles ! En atteignant le rang Légendaire, les personnages gagnent la possibilité de d'attirer des suivants, de construire des forteresses ou même de s'attirer les services d'autres Jokers !

EXEMPLES D'ARMES ET D'ARMURES

ARMES DE CONTACT

Type	Dégâts	Poids	Notes
Dague	Force + 1	1	
Epée courte	Force + 1	3	
Epée longue	Force + 3	5	
Epée à deux mains	Force + 4	10	Parade -1*, 2 mains
Hache	Force + 2	3	
Grande hache	Force + 4	15	PA 1**, Parade -1*, 2 mains
Marteau de guerre	Force + 2	8	
Grande masse	Force + 3	20	Parade -1*
Epieu	Force + 2	5	Parade +1, Allonge de 1****

ARMES A DISTANCE

Type	Portée****	Dégâts	FdT	Munitions	Poids	Tirs
Arc	12/24/48	2d6	1	Flèches	3	-
Colt 1911	12/24/48	2d6	1	.45	4	7
Uzi 9mm	12/24/48	2d6-1	3	9mm	9	32
Fusil à Pompe***	12/24/48	1-3d6	1	12g	8	6
Winchester '76	24/48/96	2d8	1	.45-47	10	15
M-16	24/48/96	2d8	3	.223	8	20 / 30
Ak47	24/48/96	2d8+1	3	7.62	10	30
M60	30/60/120	2d8+1	3	7.62	33	250

ARMURES

Type	Protection*****	Poids	Notes
Kevlar	+2/+4	8	Recouvre le torse
Armure de cuir	+1	15	Haubert et jambières
Cotte de mailles	+2	25	Haubert
Armure de plates	+3	40	Haubert, jambières et brassières

***Parade** : l'arme n'est pas maniable et enlève 1 au score de Parade de celui qui l'utilise.

****Perce Armure (PA)** : L'arme permet d'ignorer autant de points d'armure qu'indiqué

*****Fusil** : +2 aux jets de Tir. Les dégâts dépendent de la portée : Courte 3d6, Moyenne 2d6, Longue 1d6.

******Allonge** : Un personnage peut attaquer des adversaires se trouvant à autant de pouces de distance. Cela peut être particulièrement important contre des adversaires à cheval.

*******Portée** : La liste est en pouces (2,5cm). Chaque pouce équivaut à 2 mètres sur le terrain..

*******Protection** : la protection d'une armure s'ajoute à la Résistance de son porteur.

Tirs automatiques : Un personnage peut faire par round autant d'attaques que la Fréquence de Tir (FdT) de son arme. Chaque tir se fait à -2. Le joueur répartit les tirs comme il le souhaite, mais ils doivent être simultanés. L'utilisateur d'une Uzi ne pourrait pas, par exemple, tirer une fois, courir, puis tirer ses deux dernières balles. Chaque dé tiré en mode automatique correspond à autant de balles que la FdT de l'arme. Une Uzi, par exemple, tirant trois fois en un round, utiliserait 9 balles.



Le site sauvage officiel de pinnacle:

WWW.PEGINC.COM