

# SAVAGE WORLDS

## LE JEU DE RÔLE GÉNÉRIQUE

### « FAST, FUN & FURIOUS »

Dans des mondes fantastiques et sauvages, tout autant que dans de lointaines galaxies, de grands héros combattent, pour l'or, la gloire, la justice, ou tout simplement pour survivre. Qu'ils portent une armure de mithril et une épée magique, qu'ils soient des commandos surentraînés équipés du dernier matériel high-tech, qu'ils soient humains ou non, ils ont tous quelque chose en commun : ce sont des héros, et les légendes de leurs exploits leur survivent, et inspirent tous ceux qui se délectent de ces histoires.

Le système de jeu de *Savage Worlds* a pour but de simuler de telles aventures extraordinaires – du moins dans nos imaginations. Il propose pour ce faire un système de règle générique éprouvé par dix ans de playtest pour représenter les héros et les mondes sauvages qu'ils arpentent. Des règles simples en surface mais complètes et détaillées pour jouer en campagne.

Le jeu se concentre sur l'action plutôt que sur les chiffres et les statistiques et tout est fait pour que le meneur de jeu puisse se consacrer en priorité aux personnages, à leurs adversaires et aux univers fantastiques auxquels ils donnent vie.

*Savage Worlds*, le jeu de rôle générique contient :

- toutes les règles de création de personnage pour tous les univers possibles et imaginables,
- toutes les règles de jeu, nécessitant un set de dés complet, ainsi que des cartes et jetons de poker,
- tous les conseils pour mener une partie et jouer dans des univers différents,
- un bestiaire complet pour le meneur de jeu
- ET PLUS ENCORE !



[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)



[www.peginc.com](http://www.peginc.com)

ISBN : 978-2-36328-108-1



9 782363 281081

BBESW01

Prix : 24,90 €



Sample file

## Crédits

### Savage Worlds

**Un jeu de :** Shane Lacy Hensley, avec la collaboration de Clint & Jodi Black, Matthew Cutter, John Goff, Joel Kinstle, Piotr Koryś, Jordan Peacock, Teller et Simon Lucas

**Illustrations de couverture :** Joewie Aderes (pogieknights@yahoo.com ; loztvampir3.deviantart.com)

**Playtests et conseils :** “Evil” Mike McNeal, “Chaos” Steve Todd, Jay & Amy Kyle, Paul “Wiggy” Wade-Williams, Randy Mosiondz, Ed Wetterman, Preston DuBose, Cheyenne Wright, Sean Patrick Fannon, Sean Preston, Tappy, Bill et Stu de The Happy Jacks RPG Podcast, Chris Fuchs et Bill Stilson

**Graphismes :** Cheyenne Wright

**Relectures :** Matthew Cutter & Jodi Black

**Illustrations intérieures :** Joewie Aderes, Chris Appel, Nate Bell, Leanne Buckley, Richard Clark, Storn Cook, Lecuona Esnaola, Bartłomiej Fedyczak, Gil Formosa, Carl Frank, Jesus Garcia, Andy Hopp, Emmo Huang, Jon Joseba, Tomek Jedruszek, Todd Lockwood, Chris Malidore, Carlos NCT, Magdalena Izabela Partyka, Jordan Peacock, Marta Poludnikiewicz, Daniel Rudnicki, Christophe Swal, Tomasz Tworek et Cheyenne Wright

**Remerciements spéciaux à :** Frank Uchmanowicz et Jim Searcy @ Studio2, et Dancin’ Dirk Ringersma

*À nos mères et pères, pour leur infinie patience avec nous.*

#### Pour Black Book Éditions

**Directeur de publication :** David Burckle

**Traduction, gouvernance et retouches :** Yannick « Torgan » Le Guédart

**Traduction, relectures et retouches :** Ghislain Bonnotte

**Design et travaux additionnels :** Damien Coltice

**Mise en page :** Clémence Ballereau, Damien Coltice

Torgan remercie Eric « Surcapitaine » Nieudan pour lui avoir fait découvrir ce jeu, Ego, FX, 2-Gun Bill, Nevada Jim, et tous les participants enthousiastes de *Torgan.net* et de la section SaWo du *SDEN*.

[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)

[www.peginc.com](http://www.peginc.com)

*Savage Worlds* et le logo Pinnacle sont © 2016 Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. © 2013 Solomon Kane Inc. Solomon Kane® et ses logos, personnages, noms, et ses spécificités sont des marques déposées Solomon Kane Inc. Tous droits réservés. Knight Errant est © John M. Goff et est utilisé avec sa permission. Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de Pinnacle Entertainment Group. Version française 3.0 basée sur l'édition *SW Deluxe*.

Deuxième impression 2018.

Imprimé en Union Européenne.

Édité par Black Book Éditions.

Dépôt légal : janvier 2013.

ISBN : 978-2-36328-045-9



## Table des matières

<b>Savage Worlds</b>	<b>7</b>	Atouts de Jokers	68
Savage Worlds, le jeu de rôle	8	Atouts légendaires	68
Les ingrédients du jeu	8	Progression	70
Le meneur de jeu	9	Rangs	70
Les personnages joueurs	9	Personnages légendaires	70
La feuille de personnage	10	Résumés	72
Qui est le MJ ? Qui sont les joueurs ?	11	Création du personnage	72
Introduction	12	Compétences	72
Pour commencer	13	Résumé des Handicaps	73
Les Univers Savage Worlds	14	Résumé des Atouts	75
Campagnes à Plot Points	14		
Sauvagerie !	14	<b>Équipement</b>	<b>81</b>
Space 1889 : Red Sands	15	Équipement	82
Deadlands	16	Encombrement	84
Weird Wars : Weird War II	18	Quelques notes	85
The Savage World of Solomon Kane®	20	Armures	85
Rippers	22	Armes à distance et accessoires	86
		Armes spéciales	86
<b>Création de personnage</b>	<b>25</b>	Armures	88
Création de personnage	26	Armes de contact	90
1. Race	26	Armes à distance	92
2. Traits	26	Armes lourdes	
3. Atouts & Handicaps	27	et montées sur véhicules	94
4. Équipement	28	Objets divers	95
5. Histoire Personnelle	28	Armes spéciales	96
Archétypes	29	Notes sur les véhicules	96
Races	33	Munitions	97
Créer de nouvelles races	37	Véhicules terrestres	98
Compétences	39	Véhicules aériens	100
Liste des Compétences	40	Véhicules maritimes	101
Handicaps	47		
Atouts	54	<b>Règles du jeu</b>	<b>103</b>
Atouts de backgRound	54	Les règles de jeu	104
Atouts de combat	57	Jokers et Extras	104
Atouts de commandement	61	Jets de Trait	105
Atouts de Pouvoir	62	Le dé Joker	106
Atouts professionnels	63	Jetons	106
Atouts sociaux	66	Jetons du MJ	107
Atouts étranges	67	Combat	108

Initiative	109	Dégâts Handicapants	165
Combat sans figurines	110	Échecs critiques catastrophiques	166
Mouvement	110	Fanatiques	166
Actions	112	Les vrais héros ne meurent jamais	166
Attaques	113	Un joker, c'est fou !	167
Dégâts	114	Langues	167
Effets des dégâts	115	La naissance d'un héros	167
Les jets d'Encaissement	117	Pas de Points de Pouvoir	167
Règles de situations de combat	118	Sang et tripes	168
Résumé des options de combat	129	Spécialisation de Compétences	168
Guérison	131	Conflits sociaux	169
Guérison naturelle	132	Voyages	171
Suites	132	Durées et distances	171
Exemple de combat	133	Rencontres	172
<b>Règles de situation</b>	<b>137</b>	Règles de véhicules	173
Règles de situation	138	Mouvement	173
Alliés	140	Manœuvres	174
Poursuites	143	Collisions	176
Scènes dramatiques	147	Combats entre véhicules	177
Terreur	150	Dégâts	177
Dangers	152	<b>Pouvoirs</b>	<b>181</b>
Bleus et bosses	153	Pouvoirs	182
Chaleur	153	Créer un Arcaniste	182
Chute	154	Utiliser ses Pouvoirs	183
Faim	154	Arcanes	184
Feu	154	Arcanes (Magie)	184
Froid	155	Arcanes (Miracles)	184
Irradiation	155	Arcanes (Psionique)	184
Maladies	155	Arcanes (Super-pouvoirs)	185
Noyade	157	Arcanes (Science étrange)	185
Poison	157	Aspects	188
Soif	158	Pouvoirs	192
Sommeil	158	Pouvoirs	211
Interludes	159	<b>La maîtrise du jeu</b>	<b>215</b>
Table d'interludes	159	La maîtrise du jeu	216
Combats de masse	161	Réunir les personnages	218
Personnages		Garder la cohésion	219
dans les combats de masse	162	Types de campagnes	219
Après la bataille	163	Horreur	221
Règles d'univers	165	Mener le jeu	222
Aventures épiques	165		



## LE JEU DE RÔLE GÉNÉRIQUE

Les nouveaux joueurs	223	Ogre	255
Équilibre	223	Orque	255
Expérience	224	Orque, chef de clan [Joker]	256
Jetons	224	Ours	256
Interpréter les jets de dé	225	Requin, grand blanc	256
Le rythme	225	Requin, mangeur d'hommes	257
Les Extras	226	Robot (sentinelle)	257
Alliés	227	Serpent, géant constricteur	258
Créer des mondes	229	Serpentvenimeux	258
Le nom	229	Squelette	258
Aventures emblématiques	230	Taureau	259
Le genre	230	Troll	259
L'univers	231	Vampire, ancien [Joker]	259
Les races	233	Vampire, jeune	261
Nouveaux Atouts et Handicaps	234	Ver géant[Joker]	261
Taillez dans le gras !	234	Zombi	262
Note finale	235		
<b>Bestiaire</b>	<b>237</b>	<b>Exemples d'aventures</b>	<b>265</b>
Aptitudes monstrueuses	238	Knight errant :	
Bestiaire	244	retour sur investissement	266
Alligator	244	Neiges sanglantes	270
Araignée géante	245	Le sauvetage de l'USS Kaine	274
Chat	245	Les feux d'Ascalon	278
Cheval de selle	246	Moscow connection	282
Cheval de guerre	246	Entrepôt	284
Dragon [Joker]	246	<b>Appendices</b>	<b>287</b>
Drake[Joker]	247	Tables	288
Élémentaires	248	Index	318
Essaim	249	Gabarits : Mode d'emploi	320
Fantôme	250	Gabarit de virage	321
Gobelin	251	Gabarit de Cône	322
Liche [Joker]	252	Grand Gabarit	323
Lion	252	Petit Gabarit	324
Loup géant	253	Gabarit Moyen	325
Loup/Chien	253	Notes	326
Loup-garou[Joker]	254	Fiche d'allié	332
Minotaure	254	Fiche de PNJ	332
Mule	255	Feuille de personnage	333

