

Savage Core

Le tour de jeu :

Préambule : Lorsqu'on effectue un test, on lance 1D10, et on ajoute la valeur de la caractéristique utilisée.

Phase 1 : Initiative. Pour savoir qui débute, on fait un test de Ruse en opposition. Le meilleur résultat débute le tour. Si il y a un 1, un Evénement se déclenche. Si il y a un double, un Evénement se déclenche.

Phase 2 : Coups Bas. Chaque faction possède plusieurs Coups Bas. C'est des coups spéciaux puissants. Ils sont uniques, et chacun est utilisable 1 fois par partie. A cette phase le joueur décide si il utilise un Coup Bas ou pas.

Phase 3 : Mouvements. Pour chaque figurine, on effectue un test de Jambes afin de déterminer son mouvement maximum possible (donc 1D10 + carac' Jambes de la figurine). On exécute ensuite son mouvement.

Phase 4 : Bagarre ! Certaines figurines ont des pouvoirs. On les applique en début de combat. On peut faire attaquer nos fig', à distance si moins de 20 cm ou au Corps à Corps si il y a contact. On fait un test de Veine (à distance) ou de Muscle (CàC) en opposition. Si le défenseur obtient un résultat au moins égal à l'attaque, il n'est pas touché. Sinon, il prend 1 blessure.

Phase 5 : Ouch ! On réalise les dégâts. Chaque figurine ayant subi 1 dégât va lancer 1D10, et on regarde un tableau qui nous dira si la fig' meurt, est sonnée (=malus en attaque, le dé le plus faible est pris sur 2 résultats de D10 et déplacement (- 5 cm pour le prochain tour) ou continue comme si de rien n'était. L'attaque à distance est moins létale que l'attaque au CàC.

Et hop, on recommence.

Il y a 10 scénarios (très simples) dans le bouquin.

Les figurines ont des caractéristiques :

Veine : C'est la chance. Ca affecte l'efficacité des attaques à distance et l'esquive des attaques à distance.

Ruse : Uniquement pour le Chef. Concerne l'initiative et la faculté à réaliser des "Coups Bas" (des coups spéciaux uniques).

Tripes : Correspond aux point de vie de la figurine.

Muscles : Force physique qui sera utile pour le combat corps à corps.

Cran : Le courage, qui servira lors des charges et pour déterminer la réaction des fig' lors d'événements.

Jambes : Impacte la capacité de mouvement des figurines.