



# SAVAGE BULLETS!

FAST, FURIOUS & FUN GUNFIGHT IN HONG KONG



Pour un one-shot ou une mini-campagne explosive, voici quelques suggestions techniques pour un savage setting de poche: "Savage Bullets!". Les PJ y sont des tueurs ou des flics de Hong Kong dont l'existence est rythmée par des gunfights impossibles (avec plongeurs au ralenti armes en main, merci) dans des immeubles en flammes. Il n'y a pas de surnaturel dans cet univers (si ce n'est les exploits des héros, à la limite de l'impossible). Oui, je sais, Il y a Feng Shui ou Hong Kong Action Theatre pour ça, mais imaginez un instant que ces systèmes n'existent pas... ou ne vous plaisent pas... Voici l'alternative!

un jet opposé de Coolness pour que sa tentative soit un succès et ainsi "voler" un Bon Point à l'adversaire. En cas de réussites supplémentaires (Raise) sur le jet, l'adversaire est aussi Secoué. Les règles relatives à la surprise (The Drop) sont applicables au jet opposé de Coolness. Cet atout n'a aucun effet sur les Extras ou sur les Wild Cards ne pouvant voir le personnage.

## CREATION DE PERSONNAGES

### ATTRIBUTS

L'attribut "Ame" est rebaptisé "Coolness".

### COMPETENCES

La compétence "Tir" est rebaptisée "Gunfight".

### ATOUPS

A *exclure*: tous les atouts d'Arcane et de Pouvoir, Berserk, Giant Killer, Champion, Gadgeteer, Holy Warrior, Mentalist, Mr. Fix it, Wizard, Woodsman, Beast master, Power Surge.

A *privilégier*: Quick, Dodge, Hard to Kill, Level headed, Marksman, Nerves of Steel, Steady Hands, Strong Willed, 2-Gun (Two-Fisted rebaptisé et appliqué aux armes à feu), plus les trois nouveaux atouts ci-après.

### TETE BRULEE

**Requis:** Novice, Coolness d8+

Le PJ est téméraire à la limite de l'inconscience. Plus une situation est dangereuse, plus il prendra de risques pour s'en sortir: il marchera à découvert droit vers ses ennemis, un flingue dans chaque main, ou sautera du quinzième étage en espérant simplement trouver quelque chose à agripper en chemin. En termes de jeu, quand le joueur tente une action qui augmente sensiblement les chances de son PJ d'être tué ou gravement blessé, il bénéficie d'un bonus minimum de +2 (ou + à la discrétion du MJ pour des actions *vraiment* folles) sur tous ses jets dans le round qui suit son action d'éclat.

### ICONE DE CLASSE

**Requis:** Novice, Coolness d8+, Charisme 0+, Intimider d4, Persuasion d4

En toutes circonstances, le PJ conserve une élégance à toute épreuve, souvent réhaussée par une paire de lunettes noires de grande marque. Le PJ bénéficie d'un +2 aux jets de compétence Persuasion et Intimider.

### QUI C'EST LE PLUS COOL?

**Requis:** Wild Card, Seasoned, Coolness d8+, Charismatique

Le personnage irradie d'une assurance stylée qui déconcerte ses pires adversaires et les renvoie à des réflexions métaphysiques sur leur propre manque de Coolness. Quand un Wild Card croise un autre Wild Card, dans une situation "dramatiquement appropriée", c'est-à-dire juste avant ou juste après un combat ou autre scène de tension, il peut lui décocher un regard moqueur, arrogant mais terriblement cool, et lui voler ainsi la face. En termes de jeu, le personnage doit réussir

### HANDICAPS

A *exclure*: Young (le gunfight hong-kongais, c'est pas pour les mômes)

A *privilégier*: Code of Honour, Death Wish, Enemy, Loyal, Mean, Overconfident, Vengeful, Vow.

## BONS POINTS

Pour permettre l'accomplissement d'actions encore plus folles et risquées, la règle du Bon Point héroïque (merci thunk) peut être appliquée. Avant de tenter son action, le joueur annonce qu'il utilise un Bon Point: on considère alors qu'un As est automatiquement fait sur le dé, qui est relancé comme après un As normal.

La règle normale d'utilisation des Bons Points (relance d'un jet de dé raté) est bien sûr toujours valable.

## COMBAT

### EXTRAS

Les ennemis anonymes doivent être encore plus nombreux et plus faciles à éliminer: en combat, l'état Secoué n'existe plus pour les Extras. Ils sont automatiquement mis hors d'état de nuire dès que les dégâts causés sont supérieurs à leur Résistance.

### MUNITIONS

Plus besoin de compter précisément les balles tirées par les PJ. Les joueurs utilisent la règle applicable aux munitions des PNJ (cf. p. 92 du livre de règles, avec 4 niveaux de munitions: Très Haut, Haut, Bas, Vide).

### NOUVELLE OPTION DE COMBAT

#### GLISSADE

Quand le PJ réussit une glissade en direction de sa cible sur un support adéquat -rampe d'escalier, sol huilé, etc-, ce qui prend une action et requiert un jet d'Agilité, il bénéficie d'un +2 à son prochain jet de Gunfight. En cas d'échec, le PJ chute ou rate sa glissade et doit passer sa prochaine action à se relever.

## INSPIS

Sélection totalement subjective de 1d6 films à voir: Hard Boiled (Woo), The Killer (Woo), Time and Tide (Tsui), Fulltime Killer (To), Crying Freeman (Gans), The Replacement Killers (Fuqua).

Savage Worlds and Smilin' Jack are Copyright 2003, Great White Games. This work is not an officially licensed product and has no affiliation with Great White Games.

