



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ambre > Aides de Jeu > Règles et matériel > **Savage Ambre**

Savage Ambre

dimanche 20 mai 2007, par [FX](#)

Quelques pistes pour réaliser son adaptation d'Ambre pour le système Savage Worlds (Pinnacle / GWG)

Et si le système qui vous plaisait pour jouer à Ambre, c'était Savage Worlds ? Quelle drôle d'idée, peu-on penser au départ, puisqu'Ambre ne s'inspire ni du pulp ni d'une action rythmée et débordante. Néanmoins, il y a quelques avantages qui rapprochent "SaWo" de nos princes favoris.

- Dans les règles, il y a une très grosse différence entre le PNJ moyen et le héros expérimenté, suffisamment pour retranscrire la différence de capacité entre un ombrien et un être réel.

- les capacités de commandement des princes sont gérées à merveille par le système des extras et la possibilité pour le PJ de gérer ses propres PNJs.

- les règles de SaWo sont simples et génériques, ce qui ne freine pas trop le roleplay. De plus, les compétences générales dégagées dans SaWo retranscrivent bien les savoirs que les princes peuvent acquérir au fil de leurs voyages d'Ombre.

Bien sur, il y a aussi des règles de SaWo qui ne font pas très "Ambre". A commencer par le hasard de la réussite, certes inhérent à tous les jeux avec dés, mais qui est exacerbé dans ce système. Il y a aussi les pouvoirs qui sont à revoir (leitmotiv de chaque adaptation SaWo, à mon humble avis).

Pour améliorer les chances de réussite de nos princes d'Ambre, il y a plusieurs angles d'attaque.

- tout d'abord le Wild Die. Pour moi, c'est l'instrument miracle pour nuancer les niveaux entre les personnages. Disons que celui qui a du sang chaosien dans les veines aura un d8 comme dé

sauvage, et celui qui a du sang d'ambre aura un d10.

- Je vous conseille ensuite de regarder mes règles pour corriger les problèmes d'échec des persos d'expérience [ici](#).

- Rien ne vous empêche d'augmenter le nombre de bennies de départ pour vos princes, ou de faire des règles pour qu'ils en regagnent plus facilement en cours d'aventure.

Il ne faut pas non plus supprimer les risques d'échec, sinon l'utilisation d'un système à dés n'aurait pas vraiment d'intérêt, par contre la nécessité d'augmenter les chances des êtres réels pour les actions simples est impérative.

Les attributs d'Ambre sont assez proches de ceux de SaWo. Intellect peut se substituer à Psyché, Force et Endurance basculent tels que, et Agilité tiendra lieu de combat.

rang Ombrien	d4
rang Chaosien	d8
rang Ambrien	d10
rang Classé	d12

Pour tout ce qui concerne les capacités extraordinaires des princes d'Ambre (soulever des voitures, tenir debout des jours entier, etc.), je vous conseille d'utiliser les échelles de superforce de Necessary Evil. Il est bien évident que le maximum d'un prince d'Ambre ne sera pas un petit d12+2 mais pourra monter bien au-delà, comme dans les



règles du setting Super-héros de SaWo.

En ce qui concerne les pouvoirs, les règles de Necessary Evil me paraissent assez adaptées pour les pouvoirs mineurs. En ce qui concernent les pouvoirs majeurs, ils devraient se limiter à des Atouts (Edges, pas Trumps) soumis à des pré-requis stricts comme sang d'Ambre ou sang igné. Au MJ de voir s'il veut faire un atout par capacité de chaque pouvoir majeur, ce qui risque de décourager vite les

joueurs débutants, ou de faire seulement quelques atouts par ligne de pouvoir, ce qui pourrait amener les anciens joueurs à multiplier les pouvoirs (mais le second cycle nous a montré la voie, non ?).

Ainsi finissent ces conseils pour adapter Ambre à SaWo, il reste du travail et un document PDF élaboré ne serait pas de trop pour couvrir tous les aspects de cette adaptation. Le premier qui l'enverra au SDEN sera publié, à vos plumes ;)