

# Les personnages durant un combat de masse

De Jamie Lindemann  
Paru dans Shark Bytes, Vol 2 – Issue 3  
Traduction par Oméga pour le SDEN

En l'état actuel, un Wild Card dans Savage Worlds n'a que très peu d'options dans un combat de masse. Il peut tirer, combattre, ou incanter mais avec une faible implication, sans pouvoir tenter de manœuvres audacieuses. En empruntant un concept du jeu d'AEG – Le Livre des Cinq Anneaux, il est maintenant possible d'examiner l'implication en bataille d'un héros avec plus de détails.

## Qu'est ce qui change ?

Pas beaucoup de choses en fait. Les combats de masse se jouent toujours comme décrits pages 106-107 du livre de règles de Savage Worlds. Par contre, cet article remplace le passage concernant « les personnages dans un combat de masse ». Il y a quelques petits trucs en plus dorénavant, qui sont le Niveau d'Engagement, savoir quel camp a l'avantage sur l'autre à chaque tour, et une table modifiée des batailles de masse selon les résultats des personnages.

## Procédure

1. Choisissez ou vous agissez pour ce tour. *Réserves* veut dire que vous êtes à l'arrière, au niveau du ravitaillement, ou que vous ralliez les archers, sorciers, ou supports aériens. Si vous êtes sur *Le Front*, vous combattez ou dirigez le combat au centre de la bataille, avec vos alliés. *Derrière les Lignes Ennemies* signifie que vous êtes devant la position de votre armée, amenant le combat directement chez l'ennemi.
2. Vérifiez maintenant comment se débrouille votre camp. Si les deux forces n'ont qu'un jeton de différence durant ce tour, on considère qu'il y a égalité. Sinon, votre camp est soit Gagnant s'il a le plus de jetons, soit Perdant s'il en a moins que le camp adverse.
3. Faites votre jet de Combat, de Tir, ou d'Incantation selon ce qui semble approprié. Ajoutez +1 à ce jet pour chaque rang au dessus de Novice, ceci afin de refléter les diverses capacités de votre personnage. Allez vérifier ce résultat sur la ligne et colonne adéquate sur la table de bataille de masse. *Notez que ce jet n'est pas modifié par la différence de jetons entre les deux camps.*
4. Appliquez les modificateurs de bataille de la table au jet de Connaissance (Bataille) du général à la fin de ce tour. Lancez les dégâts listés et appliquez les sur votre héros. S'il est indiqué que votre camp doit « Perdre un jeton », votre échec coûte cher, et vous devez perdre un jeton, en plus d'autres que vous êtes amenés à perdre durant le processus de la bataille. Si un Événement de Bataille est indiqué, piochez une carte d'un jeu complet et consultez la liste ci dessous pour voir ce que vous réserve le Destin.

## Événements de bataille

Nouvel addition aux règles de bataille de masse, les événements de bataille représentent ces chances rares qu'à un héros de s'engager dans des manœuvres pleine d'audace, bien au delà des capacités de ses camarades. Ces rencontres doivent varier de bataille en bataille, invitant le MJ à en créer de nouvelles et à en abandonner d'autres selon la guerre qui est menée. Cette liste générale peut être modifiée à votre convenance, et comme toujours, le MJ ne doit pas permettre au hasard de prendre le pas sur ses envies. Il est mieux d'intégrer ce qu'il souhaite voir être mis en scène que l'inverse.

En tant que joueur, vous avez toujours le droit de refuser un événement de bataille, surtout si vous êtes mal en point. Il n'y a aucune pénalité à refuser un événement, mais retenez quand même que quelqu'un pourra être témoin de votre refus d'accepter les avances du Destin.

**Pioche**  
2-3

### Résultats

**C'est l'heure des comptes :** Pendant une mêlée enragée, votre regard croise celui d'un adversaire membre d'une élite. C'est clair : on va régler ça, ici et maintenant. Les autres combattants n'interviendront pas durant votre combat. Si vous êtes victorieux, le camp adverse

perd un Wild Card important, et impose un modificateur de Bataille de -2 jusqu'à la fin de la bataille.

- 4 **Attaquez les réserves** : Soudain, une voie s'ouvre devant vous, directement sur les réserves du camp ennemi. Vous avez l'opportunité d'attaquer leurs archers, magiciens, ou machines de guerre. La réussite de cette dangereuse entreprise imposera à l'armée adverse un modificateur de Bataille de -2 pour ce tour.
- 5 **A moi !** : Vous vous trouvez en présence de votre commandeur. Sa garde a été éliminée, et vous vous portez volontaire pour le protéger. Vous devez le suivre ou qu'il aille, et donc le MJ déterminera votre niveau d'engagement jusqu'à la fin de la bataille. Au fait, les promotions sont toujours distribuées aux soldats loyaux ...
- 6 **Tenez cette position** : Votre meneur vous ordonne de tenir une certaine position durant la bataille. Vous devez rester au même niveau d'engagement jusqu'à ce que vous receviez de nouveaux ordres. Pour chaque tour ou vous tenez la position, votre camp gagne un modificateur de Bataille de +1, pour refléter l'aspect stratégique de votre position.
- 7 **Tir dégagé** : La ligne de front s'ouvre devant vous, et vous avez l'opportunité d'un tir direct sur le commandeur ennemi ! Le tir ne sera pas facile (généralement à longue portée avec un couvert), mais si vous réussissez à blesser cet officier alors le camp adverse perd un jeton, ceci pour refléter le désordre provoqué par votre coup de maître.
- 8 **Saisissez l'objectif** : Que ce soit l'étendard ennemi, un artefact puissant, ou une mallette contenant les plans futurs de vos adversaires, le Destin vous l'offre. Vous devez en garder le contrôle malgré les attaques ennemies, mais si vous y parvenez, vous en tirez un avantage non négligeable. Vous êtes immédiatement considéré comme Hautement Engagé, et faites les jets sur la table de Bataille à -2. Vous ne pouvez vous déplacer que d'un niveau d'engagement par tour, ce qui veut dire qu'il vous faudra au moins 3 rounds pour amener l'objectif dans votre camp. Si vous réussissez, l'ennemi perd immédiatement un jeton et subit un modificateur de -2 à ses tests de moral jusqu'à la fin de la bataille.
- 9 **Toubib !** : Dans le tourment de la bataille, un membre de votre camp tombe, croise votre regard, et vous appelle par votre nom pour demander de l'aide ! Vous pouvez charger et le sauver si vous le souhaitez, mais vous serez considéré comme Hautement Engagé pendant deux tours. Si vous parvenez à le ramener aux réserves, alors vous avez gagné un allié à vie.
- 10 **Pitié sur le champ de bataille** : Alors que vous reprenez votre souffle, vous repérez un ennemi blessé. Il vous appelle à l'aide. Vous ne subissez aucune pénalité si vous refusez, vu qu'il agit comme un lâche, mais si vous le sauvez, il peut vous donner de précieuses informations, vous devoir une faveur, ou les deux. La procédure est la même que pour « Toubib ! »
- Valet** **Guidé par le Destin** : La bonne fortune vous guide. Ignorez tous les dégâts que vous pourriez subir pendant ce tour.
- Reine** **Bénédiction mystique** : Les magiciens de votre camp vous choisissent pour bénéficier d'une amélioration magique. Le MJ détermine quel pouvoir s'applique sur vous, ou il peut simplement décider qu'une de vos caractéristiques augmente d'un rang pour le restant de la bataille.
- Roi** **Vos ordres, Sir ?** : Dans la chaos qui entoure, il apparaît clairement que vous êtes le plus gradé à cet endroit du champ de bataille. Pour le restant de la bataille, vous vous voyez adjoindre une unité de 3-5 alliés Extras. Ils vous assistent dans tous les événements de la bataille, et vous donne un bonus de +2 aux jets effectués sur la table de Bataille
- As** **Vous pouvez commencer à creuser deux tombes** : Vous voyez un officier ennemi abattre un de vos plus proches camarades. Vous pouvez passer le reste de la bataille à le chercher. Quand vous faites un jet sur la table des Batailles de Masse jusqu'à la fin du conflit, vous pouvez vous déplacer d'une case en haut, en bas, ou sur les cotés par rapport à votre position initial pour retomber sur une case avec un Événement de Bataille. Quand tel sera le cas, vous pouvez choisir « C'est l'heure des comptes », et donc affronter cet adversaire.
- Joker** **Renouveler l'esprit combatif** : Vous regagnez immédiatement un Benny perdu. Si vous les avez encore tous, vous en gagnez un supplémentaire.

## Options

Comme déjà suggéré, c'est tout à votre avantage de créer de nouveaux événements de bataille spécifique au conflit à venir. Prenez note des objectifs et opportunités de chaque camp, et remplacez les événements qui ne correspondent pas à votre camp. De même, vous pouvez vouloir que vos joueurs s'engagent dans des événements de bataille ensemble. Dans ce cas, utilisez les règles de coopération (page 60 du livre de règles de Savage Worlds), chacun faisant son propre jet de Combat, Tir, ou Incantation et donnant les

modificateurs à un « leader » désigné (peut être le personnage avec le plus haut score en « Connaissance : Bataille », ou avec l'avantage Commandement). Ce faisant, tous aident en faisant un simple jet et tous peuvent s'engager dans un événement de bataille en tant qu'équipe, plutôt que de partir dans plusieurs petits scénarios.

**Exemple :** Durant la bataille de Rush Creek, une unité militaire humaine est poursuivie par des chevaucheurs orcs. Ces braves orcs ont réussi à repousser les incursions humaines, et un petit groupe de guerriers est responsable de cette victoire. Droogah l'Invincible fait un jet pour déterminer son implication dans la Bataille de Masse. Son camp est gagnant, et il décide de s'engager Hautement. Il réussit son jet de Combat, permettant un modificateur de +1 à son camp, mais malheureusement, les 2d6 points de dégâts qu'il subit lui infligent une blessure. Heureusement que c'est un combat facile ...

Après quelques tours, les lignes orcs sont pilonnées par l'artillerie et la bataille n'a que trop duré. Attirant l'attention de Skur'zzah l'Ancien et de Grot, Droogah réussit à les convaincre de tout donner, les poussant à être Hautement Engagé. Tous deux réussissent leurs jets (Skur'zzah fait un jet de Foi et Grot un jet de Tir), mais en plus, Skur'zzah obtient une réussite. Du coup, Droogah obtient un bonus de +3 à son jet de Combat. Evidement, il obtient une réussite, permettant un bonus de +2 à son camp pour ce tour, mais aussi un Événement de Bataille ! La pioche donne un 3, et une ouverture vers les machines de guerre humaine, celles qui déciment les orcs, s'ouvre. Avec un hurlement, Droogah et ses alliés se ruent sur les réserves humaines pour régler le sort de cette bataille pour de bon.

Votre armée est:	Vous combattez ...				
Gagnante	En Réserves	Au Front	Derrière les lignes ennemis		
Egalité		En Réserves	Au Front	Derrière les lignes ennemis	
Perdante			En Réserves	Au Front	Derrière les lignes ennemis
Echec Critique	Perte d'un jeton 2d6 de dégâts	-2 en Bataille 3d6 de dégâts	-2 en Bataille 3d6 de dégâts	Perte d'un jeton 4d6 de dégâts	Perte d'un jeton, -2 en Bataille 4d6 de dégâts
Echec	2d6 de dégâts	2d6 de dégâts	3d6 de dégâts	-1 en Bataille 3d6 de dégâts	-2 en Bataille 4d6 de dégâts <b>Événement</b>
Succès	Pas de dégâts	+1 en Bataille 2d6 de dégâts	+1 en Bataille 2d6 de dégâts <b>Événement</b>	+1 en Bataille 3d6 de dégâts	+1 en Bataille 3d6 de dégâts <b>Événement</b>
1 Réussite	+1 en Bataille Pas de dégâts	+1 en Bataille Pas de dégâts	+2 en Bataille 2d6 de dégâts	+2 en Bataille 2d6 de dégâts <b>Événement</b>	+2 en Bataille 3d6 de dégâts <b>Événement</b>
2 Réussites	+1 en Bataille Pas de dégâts	+2 en Bataille Pas de dégâts <b>Événement</b>	+2 en Bataille Pas de dégâts <b>Événement</b>	+2 en Bataille 2d6 de dégâts <b>Événement</b>	+2 en Bataille 2d6 de dégâts <b>Événement</b>