



RÈGLES DE COMBAT RAPIDE

Le Maître de jeu peut parfois avoir besoin de résumer une rencontre de combat plutôt que de la faire jouer tactiquement. Le but du combat n'est peut être que de transmettre une information, comme la sauvagerie d'un adversaire, ou ce qui pourrait être le point faible d'une menace plus grande. Ou peut être que le groupe n'a tout simplement pas le temps et souhaite passer aux scènes plus importantes.

Quand cela arrive vous pouvez utiliser ce système simple et rapide pour résumer les résultats d'un combat tout en maintenant un minimum de tension dramatique dans la scène.

On ne distribue pas de cartes pendant le Combat Rapide. Au lieu de ça, le Maître de Jeu décrit la scène, puis chaque joueur choisit une compétence principale qu'il souhaite utiliser et décrit comment il souhaite le faire. La compétence devrait généralement être une capacité de combat telle que Combat, Tir, Arcanes, ou similaire, mais toute compétence qui fait sens, et qui correspond à l'action décrite est acceptée.

Chaque joueur fait alors un jet de la compétence choisie et ajoute ou soustrait les modificateurs suivants de manière cumulative :



MODIFICATEURS DE COMBAT RAPIDE

Modificateur	Circonstances
+2/-2	Le groupe surclasse ses adversaires / les adversaires surclassent ou sont en surnombre significatif. Augmentez ce modificateur à +4/-4 si la différence est particulièrement grande.
+2/-2	Le groupe a un avantage tactique d'une manière ou d'une autre / les adversaires ont un avantage tactique.

Résultats

Le Maître de jeu interprète alors et narre les résultats, en prenant en compte le plan exposé par les personnages de tous les joueurs, ainsi que les apports de chaque joueur. À ce propos, « Échec » ne signifie pas forcément que le héros a véritablement échoué dans l'action qu'il avait prévu, - cela veut simplement dire qu'il a subi des dégâts ou qu'il est affecté d'une autre manière négative.

Comme d'habitude, les héros peuvent dépenser des Jetons pour encaisser les dégâts d'un échec. Les capacités de soin (sorts, potions, la compétence Soins) peuvent aussi être utilisées.

- ▶ **Échec critique** : le plan du héros l'a mis en grave difficulté. Il subit d3 blessures.
- ▶ **Échec** : le personnage subit une blessure.
- ▶ **Succès** : le guerrier réussit à se sortir du combat indemne.
- ▶ **Relance** : Le héros brille véritablement pendant le combat. Le joueur et le MJ devraient collaborer pour raconter un moment particulièrement héroïque. Le héros reçoit par ailleurs un Jeton.

Mort

Prenez note que ce système de combat simple et rapide ne mettra pas les personnages en État critique à moins qu'ils ne soient déjà blessés. Que la mort soit possible ou non dépend du Maître de Jeu, de la situation et de la mortalité du jeu, mais les joueurs ne devraient pas se sentir floués – narrer une mort héroïque peut être tout aussi tragique, ou épique – que de mourir lors d'un combat tactique.

Défaite

Le groupe « gagne » toujours les Combats Rapides, sauf si tout le monde rate son jet. Le Maître de Jeu peut alors décider que le groupe échoue avec toutes les conséquences que cela implique. Cela peut dire qu'ils sont effectivement défaits, forcés de faire retraite, voir même capturés.

Ceci peut être très insatisfaisant bien sûr, une autre option dans ce cas rare est donc de débiter un combat normal à la fin de la narration. Si, par exemple, un groupe typique de médiéval fantastique est vaincu par une patrouille orque après que tout le monde ait raté son jet de Combat Rapide, Le Maître de Jeu peut initier un combat classique des héros encerclés alors qu'ils reprennent leur souffle – avec toutes les blessures qu'ils ont subies dans la « première » partie du combat simulées par le Combat Rapide.

Munitions et Points de pouvoir

Le Maître de Jeu décide du nombre de munitions et de Points de pouvoir utilisés en fonction des circonstances, du niveau de succès et, principalement, du plan établi par le personnage.

Généralement il devrait s'agir de 1 à 3d6 balles, chargeurs ou Points de pouvoir, ou toute autre consommable approprié. Rappelez-vous que ceci est une narration subjective. L'important est de prendre en compte l'intention du joueur pour son personnage, la situation globale et son niveau de réussite.

EXEMPLES

Un magicien souhaite conserver ses Points de pouvoir et utilise sa compétence **Combat**, avec un **Échec critique** le plan échoue et il utilise 3d6 Points de pouvoir. Avec un succès Le MJ décide qu'il en utilise quand même 1d6. Avec une **Relance** il économise tous ses Points de pouvoir.

Un mitrailleur dans les **Guerres étranges** souhaite faire un balayage de lourdes rafales afin de repousser des vagues de zombies avançant lentement. Qu'il obtienne un **Échec critique** ou une **Relance** il dépense 3d6 de pleins chargeurs automatiques car son plan était de brûler des munitions. Le MJ peut aussi lui donner un bonus tactique de +2 pour avoir dépensé autant de munitions, si la situation tactique globale a du sens.



Notes de design

J'ai utilisé le Combat Rapide pendant des années. Parfois je ne souhaite pas complètement ellipser un combat : il pourrait fournir un indice, indiquer le mauvais « chemin », épuiser le groupe ou juste servir d'avertissement lors d'une incursion dans une zone mortelle. Mais ce n'est pas une partie essentielle du scénario.

Un récent voyage pour participer à de nombreuses conventions italiennes avec nos traducteurs à *Jolly Troll* a permis de vraiment affirmer ce système. J'avais apporté une aventure typique de convention américaine, d'une durée d'environ 3h, mais ce n'est tout simplement pas comme ça qu'ils font les choses là bas. Les démos des conventions italiennes sont supposées durer 45mn.

L'aventure que j'ai fait jouer était pour *Deadlands*, et il s'agissait essentiellement d'une série de confrontations avec des javeranas (des pécaris à dents de piranha, aussi appelés javelinas dans le monde réel). Un sinistre pouvoir contrôle la horde sans fin de démons-cochons afin de pousser les héros dans une direction précise et le grand final.

J'avais prévu de jouer de manière tactique les premiers combats, puis de m'en écarter à l'approche du but et d'utiliser mon raccourci habituel - les règles présentées ici - pour la suite. Mais, étant donné la contrainte de temps incroyablement courte, je devais utiliser le Combat Rapide pour tous les combats. Mon but était d'amener le groupe à un endroit tout en entamant leurs munitions, Points de pouvoir et santé. Avec l'aide de descriptions incroyablement créatives de fantastiques joueurs, embellies par nous tous après la ré-

solution des jets, cela fonctionna admirablement.

Comme je le disais, je faisais ainsi depuis des années - une décennie peut être - mais je n'avais jamais eu un tel test intensif. J'ai fait jouer une demi-douzaine de parties en succession rapide, et je l'ai vu fonctionner encore et encore. J'ai vu le sourire des joueurs alors que nous narrions l'histoire ensemble, et j'ai senti que je ne leur enlevait rien. J'étais heureux que nous arrivions aussi au grand final et que le jeu avait toute la saveur tactique que je voulais - le meilleur des deux mondes.

Avoir une bonne maîtrise du « vrai » jeu aidait aussi à déterminer en gros les paramètres pour le Combat Rapide, en particulier par rapport aux actions qu'ils voulaient entreprendre. Parfois ils faisaient quelque chose qui correspondait parfaitement à leurs compétences, équipements et Atouts. Parfois ils faisaient quelque chose qui était important pour l'histoire, même si leurs personnage n'y étaient pas particulièrement doués. C'était aussi toujours amusant, qu'ils fassent des bons, des mauvais ou des jets moyens - ce que je décrivis généralement comme « désespéré » mais réussissant au final.

Deuxième partie

J'étais récemment à une convention où j'ai en fait juste joué au lieu de maîtriser le jeu (une chose rare pour moi). La plupart des Maîtres de Jeu faisaient un bon travail, bien que je remarquais que certaines des aventures n'étaient que combat sur combat. Si vous lisez ceci, j'espère que vous pensez aussi que les combats dans *Savage Worlds* sont amusants eux aussi, mais je sentais que certaines de ces rencontres étaient similaires à ce que j'essayais de faire avec mon aventure de jave-

ranas. Puisque ces maître de Jeu n'avaient pas le Combat Rapide dans leur boîte à outils, je décidais qu'il était temps de le formaliser.

À peine l'avais-je fait, que certains des testeurs demandèrent quels étaient les modificateurs en fonction de certains Atouts et Handicaps, des capacités spéciales des adversaires, etc. Je recommande chaudement d'éviter cette tentation. Le but même est de rapidement résumer le potentiel d'un personnage au total, et relativement à ses adversaires, et de lancer rapidement le dé. Puis de narrer ce qui arrive, déterminer les éventuelles blessures, pertes de munitions/Points de pouvoir et de continuer sur autre chose. Gardez le Fast, Furious and Fun !

Vous ne devriez pas non plus vous sentir obligé d'utiliser le Combat Rapide. Même un combat qui n'est pas très important pour le scénario est toujours un bon moment pour laisser vos joueurs briller, tout particulièrement s'ils apprécient les combats tactiques, et ont construit leurs héros pour spécifiquement tirer de ce qu'ils sentent être l'un des systèmes de rencontres les plus satisfaisant qui soit disponible !



- ▶ Shane Hensley, Octobre 2015
- ▶ Traduction : Romain « Fenris » Schmitter
- ▶ Mise en page : Yannick «Torgan» Le Guédart