



## Gestion du moral

### Jokers

D'une manière générale, les héros (Personnages Joueurs mais également les autres Jokers) ne sont pas affectés par des règles spécifiques de moral en dehors des combats de masse.

### Combat de masse

Dans le chapitre combat de masse (page 162), le test de moral est utilisé :

***Moral :** à chaque round de bataille ou une armée perd un marqueur, son commandant doit faire un jet de moral pour ses troupes. C'est un jet d'Âme, modifié par les circonstances de la table ci-dessous [...].*

### État secoué

Noter également que l'état Secoué représente

aussi le moral. Ce n'est pas forcément que le personnage est à moitié sonné ou a eu une égratignure sans conséquence. Cela représente aussi le fait que ce personnage voit ses ardeurs refroidies. Se reprendra-t-il ou prendra-t-il la fuite ? Secoué sur Secoué = hors combat, pas nécessairement blessé et encore moins mort, cela peut être en déroute.

Exemple : Un test de terreur (jet d'Âme) (page 150) peut aussi entraîner l'état secoué.

### Atouts de commandement

Il y a des Atouts de commandement qui peuvent influencer sur les jets d'Âme des alliés secoués (Commandement, Inspiration page 61) :

*Vos alliés ajoutent +1/+2 à leurs jets d'Âme pour se remettre d'un état Secoué.*



## Les Extras

---

Il peut être intéressant de décider d'un seuil de rupture parmi les Extras selon leur motivation. Quand un certain seuil de perte est passé, tester avant leur tour s'ils s'enfuient :

- premier sang parmi eux pour un groupe peu motivé,
- ¼ HS pour un groupe belliqueux,
- ½ HS pour des vétérans,
- Pour tenir jusqu'au dernier, il faut que ce soit des fanatiques.

La présence d'un chef aimé ou craint peut leur permettre de passer plus facilement l'épreuve, le fait d'être acculé aussi. Par contre la perte du chef ou l'ouverture d'une issue peu aussi donner lieu à un test de déroute au doigt levé. Mais là nous ne sommes plus dans la mécanique pure mais dans le récit : quelle

motivation pour les belligérants ? Jusqu'où sont-ils prêts à aller ?

---

### Exemples :

Ainsi une meute de loups attaque rarement à fond. S'ils ont des blessés, ils ont tendance à abandonner pour chercher une proie plus facile. Sinon il faut qu'ils soient désespérés ou contrôlés.

Par contre une louve protégeant sa nichée n'hésitera pas à attaquer à outrance mais laissera l'opportunité aux Personnages Joueurs de décrocher.

---

Ceci dit, à Savage Worlds ça vole si vite qu'il n'y a pas toujours le temps de la déroute.

## Source

---

[http://www.black-book-editions.fr/forums.php?topic\\_id=6630&tid=126420#msg126420](http://www.black-book-editions.fr/forums.php?topic_id=6630&tid=126420#msg126420)