

# Règles de batailles épiques

## Les méchants

Le MJ prendra soin de créer à l'avance les fiches des méchants et les remettra directement aux joueurs. Elles contiendront peu d'informations, ce qui permettra aux joueurs eux même de les jouer durant la bataille. Oui, oui, les joueurs joueront eux mêmes les méchants.

## Les extras de horde

Les extras de hordes sont faciles à vaincre, mais sont dangereux lorsqu'ils sont en groupe. De fait, les Jokers peuvent **enchaîner** les coups face à eux. En substance, si un Joker touche un extra de horde et le met hors de combat, son attaque est automatiquement appliquée à l'extra de horde adjacent le plus proche (avec là encore la possibilité de le mettre hors de combat). Un seul enchaînement peut avoir lieu par attaque, mais chaque attaque dans un round est concernée. L'**enchaînement** ne concerne les attaques de Tir et les attaques magiques, mais pas celles de lancer.

Les extras de horde sont définis suivant le simple format suivant :

Attaque : d6, Dégâts : 2d6, Secoué : 5, Hors de combat : 9

Les scores pour secouer ou mettre un adversaire hors de combat sont les difficultés à opposer au jets d'attaques des héros. Les dégâts n'entrent pas en jeu avec les extras de horde. Si l'attaque est réussie, l'ennemi est Secoué, et avec une Relance, il est hors de combat.

## Les extras

Les extras classiques de Savage Worlds sont présentés ainsi :

Attaque : d6, Dégâts : 2d6, Parade : 5, Résistance : 6 [Hors de combat : 10]



## Initiative de groupe

Cette méthode est à utiliser tant que les héros sont en face d'extras (et d'extras de horde par extension). Lorsque des Jokers ennemis entrent en jeu, le système d'initiative individuel est à nouveau utilisé.

Si le groupe dispose d'un personnage avec des Atouts de commandement, il sera le garant de la gestion de l'initiative du groupe. A défaut, le personnage avec le meilleur score en Connaissance (Bataille) fera office de leader. N'hésitez pas à offrir un Jeton à celui qui s'occupe de gérer l'initiative pour l'ensemble du groupe.

Le groupe dispose donc d'une unique carte d'initiative et tout le monde agit en même temps. Les Atouts **Vif**, **Tête froide** et **Sang froid** s'appliquent à cette unique carte et tout le groupe en bénéficie.

Le gain de temps est loin d'être négligeable, d'autant que tout le monde peut agir simultanément en utilisant les fiches d'extras décrites dans le chapitre précédent. Dans le cas d'une "action spéciale", le groupe décide de manière collégiale l'issue ou fait appel au MJ.



## Attaques de groupe

Toujours dans un souci de rapidité et de fluidité, la logique utilisée dans les Tirs en Rafale est appliquée ici aux groupes d'extras. Qu'il s'agisse d'attaque de corps à corps ou à distance, le MJ peut faire un simple **jet de groupe** (i.e. avec un dé Joker) avec un bonus de +1 par extra au delà du premier (identique au bonus d'attaque à plusieurs), jusqu'à un maximum de +4. Tout ce qui affecte le bonus d'attaque à plusieurs affecte également ce bonus.

Si l'attaque est supérieure à la Parade du héros, un seul jet de dégâts est lancé, avec le même bonus que pour le jet d'attaque. En cas de Relance, on ajoute 1d6 aux dégâts comme d'habitude.

**Exemple** : Dirk est encore une fois encerclé par cinq ratzins (des petits humanoïdes à tête de rat).

**Attaque** : d6, **Dégâts** : 2d4, **Secoué** : 5, **Hors de combat** : 9 [Attaque à plusieurs +1]

Les héros ont l'initiative et donc Dirk attaque en premier. Il fait un 12, ce qui est suffisant pour mettre un ratzin hors de combat, et donc pour enchaîner et se débarrasser automatiquement d'un second.

Puis c'est le tour des hommes-rats : il ne sont plus que 3, mais leur capacités spéciale leur permet de bénéficier d'un bonus de +3 à l'attaque et aux dégâts. Un seul jet de groupe est fait à d6+3 (avec donc le dé Joker).

Dirk a une Parade de 7. Si le jet d'attaque est de 6 ou moins, Dirk s'en sortira sans une égratignure, Entre 7 et 10 il sera touché, et sera touché avec une Relance sur 11+.

En cas d'attaque réussie, les dégâts seront de 2d4+3, avec un bonus de 1d6 en cas de Relance. Dans Shaintar, l'Atout Seul contre tous permet d'ignorer le bonus d'attaque à plusieurs, ce qui, dans l'exemple précédent aurait prévié les ratzins de leur avantage.



## Groupe contre groupe

Que ce soit lors d'attaques à distance ou d'attaques au sein d'une mêlée, si un groupe d'extras (de horde ou non) prend pour cible un groupe d'extras de horde, utilisez un **jet de groupe** comme ci-dessus, et appliquez-y le concept d'**enchaînement**. En outre, chaque Relance permet un enchaînement supplémentaire.

**Exemple** : un groupe de sept archers (des extras) avec d6 en Tir prend pour cible un groupe de cinq ratzins (extra de horde - Secoué 5, Hors de combat 9). Il fait un jet de groupe (d6 en Tir et dé Joker) avec un bonus de +4 (bonus maximum pour un jet de groupe). Le résultat final est un superbe 17 sur une difficulté de 4 ! C'est une attaque réussie avec 3 Relances. La première Relance tue un premier ratzin, tout autant que l'enchaînement. Il reste deux Relances, ce qui permet de mettre deux autres ratzins hors de combat.

Nul doute que le survivant ne va pas s'attarder dans les parages...