

Les bestioles avec une haute Résistance

J’entends souvent parler du fait que Savage Worlds n’est pas un jeu si rapide que ça, et que les combats peuvent aisément durer très longtemps, en particulier s’ils opposent les personnages à des créatures avec une très grande Résistance. Par exemple, dans le scénario **Le marais rouge**, des personnages novices sont opposé à un dragon, ayant 20 en Résistance ! J’ai fait jouer ce scénario deux ou trois fois, et les joueurs, souvent issus de D&D, ont bien souvent du mal à sortir de la routine classique : « *je frappe* », ce qui leur rend rapidement la vie difficile contre un tel adversaire. Et même avec **le guide de la survie en combat**, les idées ne viennent pas toujours d’elle même. Alors que faire ?

Première chose, qu’on ne retrouve pas dans d’autres jeu ou peut-être trop peu, c’est qu’il faut savoir FUIR ! Eh oui, rien n’incite le MJ à opposer aux personnages des créatures de leur niveau. Il n’y a pas de jauge pour mesurer la puissance des adversaires et pour les équilibrer par rapport au rang moyen des personnages. Comme dans la vraie vie en somme. Les joueurs doivent pouvoir comprendre après quelques rounds de combat qu’ils ne devront leur vie sauve qu’à un sprint à travers la forêt ou les rue surpeuplées de New York. Et puis, c’est toujours l’occasion d’utiliser les excellentes règles de poursuite de Savage Worlds.

Mais revenons à l’histoire du dragon dans le marais rouge. C’est assurément une grosse bestiole avec sa Résistance de 20 et ses dégâts de d12+d8+9, mais sa taille énorme le rend à la fois facile à toucher (+4 pour tous ses adversaire), tout en lui rendant la vie difficile (-4 pour toucher les adversaires de taille humaine)

DRAGON

Les dragons sont des monstres cracheurs de feu répandant damnation et désespoir dans les villages qu’ils dévastent. De telles créatures ne sont pas à prendre à la légère, capables qu’elles sont de mettre à mal un groupe d’aventuriers même très expérimentés. Ils disposent d’une fine intelligence dont ils font le meilleur usage contre leurs ennemis.

- **Allure** — 8
- **Terreur (-2)** — voir un puissant dragon oblige à faire un test de Terreur à -2.
- **Vol** — les dragons ont une Allure de Vol de 24 et Accélération de 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d10	d12+9	d12

TRAITS

- **Compétences** — Combat d10, Intimidation d12, Perception d12
- **Pro, Expert (Combat)** — +2 en combat

Parade	Résistance
7	20 (+4 Armure, +8 Taille)

DÉFENSE

- **Armure +4** — peau d’écailles.
- **Énorme** — ses adversaires ajoutent +4 à leurs jets de Combat ou de Tir en raison de sa taille immense.
- **Résistant** — ne subit pas de blessure pour avoir été Secoué deux fois.
- **Taille +8** — créature immense, le dragon pèse près de 15 tonnes et mesure un peu plus de 12 m de long des naseaux à la queue.

ATTAQUE

- **Frénésie Suprême** — Peut faire une attaque supplémentaire.
- **Tête froide** — tire deux cartes d’Initiative et agit sur la meilleure des deux.

Morsure / griffes	Combat	Dégâts
	d10/d10	d12+d8+9

Coup de queue	Combat	Dégâts
	d10	d12+7

Notes : le dragon balaye d'un coup de queue tous les adversaires placés derrière lui dans sur une zone de 3 cases de long et 6 de large. C'est une attaque normale dont les dégâts sont de Force -2.

Souffle ardent	Combat	Dégâts
Gabarit de cône	—	2d10

Notes : toute cible à l'intérieur du cône fait un jet d'Agilité avec un malus de -2 pour éviter l'attaque. Ceux qui échouent subissent 2d10 de dégâts et peuvent éventuellement s'enflammer. Un dragon n'attaque pas avec ses griffes ou sa morsure dans le round où il crache le feu.



Faisons maintenant un peu de maths : imaginons un personnage ayant une compétence de tir à d10 et un arc (dégâts 2d6). Grace au bonus de +4 pour toucher le dragon, il peut tranquillement viser la tête (avec un malus de -4), ce qui lui donne 75% de faire 2d6+4 de dégâts. Certes c'est encore un peu juste pour atteindre une Résistance de 20, mais si on rajoute à ça qu'il a près d'une chance sur trois d'obtenir une relance et de faire des dégâts de 3d6+4, on a déjà du mieux. Au final ça ne fait guère que 14.5 points de moyenne, toujours insuffisant, mais avec 40% de chances de faire un as sur les dégâts et d'atteindre 20.5 de moyenne. Bon ok, ce n'est pas la panacée, mais un archer solitaire peut quand même espérer toucher la bestiole et la secouer de manière régulière.

Les choses sont encore plus simples avec un mage qui dispose du pouvoir d'éclair. Il peut envoyer un éclair faisant 3d6 de dégâts en visant la tête, pour un total de 4d6+4 en cas de relance (50% de chance de faire une relance sur les dégâts). Même chose pour le demi-orque avec son épée à deux mains, qui va aisément faire 2d10+4+d6 de dégâts en cas de relance. Ça reste jouable, mais pas suffisamment. Le pire c'est que le dragon est Résistant, ce qui fait que pour le blesser effectivement, il faut passer une résistance de 24 !

Voici quelques idées supplémentaires :

- Convaincre votre MJ qu'il est possible de viser dans l'œil (à -6), en cumulant les effets d'un tir à la tête tout en ignorant l'armure, pour un bonus net de +8 aux dégâts.
- Utiliser une arme de siège,
- l'immobiliser par un filet,
- utiliser le pouvoir Réduction de Trait sur sa Vigueur, ce qui réduira sa Résistance...



Mouais, tout ceci semble encore assez juste... Car en fait la clef du succès contre des créatures ayant une haute résistance n'est pas d'espérer faire des relances et des as d'un round sur l'autre en priant les dieux des dés. Les idées ci dessus sont toutes utilisables, mais bien plus efficaces si elles sont mises en place à plusieurs. Et c'est là que *Savage Worlds* prend son ampleur : en combattant en groupe on est beaucoup plus efficace. En utilisant les coups ciblés pour ignorer l'armure, les ruses, les épreuves de volonté, le travail sera grandement facilité, et peut-être même le dragon sera Secoué sans prendre le moindre coup.

Les bonus d'attaque à plusieurs peuvent se convertir en bonus aux dégâts grâce aux coups ciblés, et l'attaque totale ajoute encore un bonus de +2 aux jets de combats et de dégâts.

Revenons à l'exemple de notre dragon, et opposons lui 5 guerriers ayant simplement d6 en Combat. Ils ont donc un bonus de +4 pour toucher à cause de la taille du dragon, et +4 également pour l'attaque à plusieurs. Si l'un d'eux a l'Atout Acrobate, il a de bonnes chances de réussir une ruse d'agilité contre le reptile, lui infligeant un -2 en Parade. Suite à ça, les 4 autres guerriers peuvent faire une attaque ciblée vers le poitrail de la créature non protégé par son armure (attaque ciblée à -6, ignore l'armure et +4 aux dégâts)

Donc nos quatre guerriers ont +4 sur leur jet de Combat, contre une Parade de 4. Si ce sont des jokers, ils ont 75% d'obtenir une relance et donc 1d6 de dégâts supplémentaire, sans compter qu'ils ajoutent déjà +6 à leurs dégâts et ignorent l'armure de la créature.

Donc, en gros, trois des guerriers lanceront leur jets de dégâts (For + dé d'arme + 1d6 de relance — 3d6 avec d6 de Force et une épée courte), et ils n'auront qu'à faire 10 (20 - 4 (armure) - 6 (bonus dégâts)) ! Les chances sont quand même plutôt bonnes d'obtenir 1 ou 2 blessures au final, et pourtant, on ne parle que de combattants très moyens avec des épées courtes.

Alors bien sûr il s'agit d'un exemple simpliste, mais l'idée est là : les créatures avec une haute Résistance ne sont pas imbattables, elles le sont quand on les attaque de manière désordonnée en comptant sur la chance.