

## JDR Naheulbeuk : supplément de combat rapide (règles alternatives)

Certaines personnes pratiquant le jeu de rôle Naheulbeuk trouvent que notre jeu met en scène des combats trop longs. Ceci peut parfois se produire effectivement avec les règles d'Attaque et Parade, surtout lorsque joueurs et MJ sont malchanceux au dé ! J'ai moi-même constaté parfois des anomalies étranges découlant de ces règles, comme par exemple six personnages s'acharnant sur un seul gobelin sans réussir à lui causer de blessure... Bref, on peut désirer faire autrement. Pour jouer avec ces nouvelles règles du **combat rapide**, vous n'avez besoin que d'une seule page : celle du tableau fourni dans le pack. Il est possible également de jouer ce supplément en même temps que celui de la **frappe localisée**, pour encore plus de rapidité, de violence et de danger (voir les notes relatives à ce supplément sur le tableau).

Quel que soit le niveau de vos personnages joueurs, ce mode de **combat rapide** devrait augmenter leurs chances de blesser l'ennemi s'ils sont capables d'envisager une bonne stratégie de groupe. La recherche du **Seuil** sur le tableau peut vous faire perdre quelques secondes lorsque la configuration des opposants change, mais vous gagnerez en retour pas mal de temps sur le déroulement du combat dans son intégralité, grâce notamment à l'absence de Parade mais aussi aux dégâts qui seront beaucoup plus fréquents. Je vous conseille de bien noter bien les Seuils pour chaque groupe de combat (et éventuellement les attaques multiples du même opposant), ce qui vous permettra de gagner ainsi du temps à chaque assaut. En supprimant l'épreuve de Parade une fois par assaut, vous supprimez le problème lié aux attaquants qui ont un haut Courage, et qui bien souvent n'arrivent pas à faire de dégâts sur un ennemi car celui-ci exécute toujours sa Parade sur ce premier attaquant (laissant alors les autres alliés faire les dégâts, l'opposant ne pouvant pas faire plusieurs Parades). Attention toutefois, car ce tableau de combat avantage également les opposants PNJs, surtout quand ils sont en surnombre ! Vous devrez sans doute réévaluer le nombre d'ennemis dans votre scénario si votre groupe ne comporte pas beaucoup de personnages joueurs.

La nouveauté principale de ce supplément, en effet, est la **notion de soutien** : au fur et à mesure que la configuration du combat change, les attaquants d'un côté et de l'autre du champ de bataille ont des avantages ou handicaps qui modifient le Seuil nécessaire à la réussite de la frappe, et augmentent donc encore la rapidité du combat lorsque par exemple les adversaires passent de 5 à 2. Si tout le monde sait se placer, il ne sera pas rare de finir un combat en cinq ou six assauts !

**Grand adversaire** : dans le cas d'un grand monstre ou d'un adversaire très puissant, il est peut-être préférable pour tout le monde d'utiliser les règles habituelles de combat, ceci pour permettre une gestion plus fine du placement des personnages joueurs et l'utilisation de l'Esquive.

---

### Règle bonus : placement tactique

Puisqu'on considère maintenant le combat comme un véritable effort de groupe, il est tout à fait envisageable de modifier le Seuil d'attaque avec des bonus de placement, puisque la position de l'attaquant aura théoriquement un effet sur les capacités de Parade ou d'Esquive de la cible, qui verra mal ou pas du tout son attaquant. **Attaquant sur le flanc** : déplacez son Seuil de 2 cases vers la droite. **Attaquant à l'arrière** : déplacez son Seuil de 5 cases vers la droite. D'autres cas et d'autres bonus sont envisageables évidemment au choix du MJ.



## Quelques exemples

### Exemple 1 :

**Dourgh** le jeune barbare a 11 en AT et 9 en PRD. Il combat un **orque boiteux** qui a 7 en AT et 7 en PRD. Selon le tableau, Dourgh va pouvoir blesser l'orque en réussissant une épreuve sur 15. L'orque ne pourra le blesser, à son tour, qu'en réussissant une épreuve sur 7, car le barbare est très menaçant pour lui. Il n'y aura que des phases d'Attaque qui vont s'enchaîner rapidement.

Si la voleuse Ramani (AT 10, PRD 9) vient apporter son soutien à Dourgh pour attaquer le même orque, le bonus de soutien s'applique alors et Dourgh déplace son Seuil d'une case vers la droite : il frappe maintenant sur 17 ! Ramani, au lieu de toucher sur 13, touchera sur 15 car le bonus concerne les deux alliés. L'orque, de son côté, déplace son Seuil vers la gauche et ne pourra toucher Dourgh ou Ramani que sur un 5.

Avec la **règle bonus de placement**, si Ramani se place à l'arrière, cela ne changera rien pour Dourgh mais Ramani pourra désormais toucher sur un 17 ! Elle a donc de très fortes chances de frapper lâchement.

### Exemple 2 :

**Dourgh** le jeune barbare (AT 11, PRD 9) affronte cette fois tout seul un **orque boiteux** (AT 7, PRD 7) ET un **orque offensif** (AT 10, PRD 10). Le bonus de soutien s'applique cette fois en faveur des orques et Dourgh doit déplacer son Seuil d'une case vers la gauche. Il pourra frapper l'orque boiteux sur un 13, ou l'orque offensif sur un 10. Les deux orques déplacent leur Seuil vers la droite : l'orque boiteux touchera Dourgh sur un 8 (au lieu d'un 7) et l'orque offensif sur un 13, ce qui le rend assez dangereux.

### Exemple 3 :

**Dourgh** le jeune barbare (AT 11 / PRD 9) doit cette fois affronter seul un héros orque de Gzor (AT 14 PRD 12). Dourgh pourra le blesser sur un 11 et l'orque, lui, le blessera sur un 17 (AT 14 contre PRD 9). Le barbare a intérêt à ne pas trop faire le malin, car ici l'adversaire est largement au-dessus de son niveau ! Si jamais deux alliés viennent aider Dourgh, il déplacera son Seuil de deux case vers la droite (13 au lieu de 11) et l'orque, lui, déplacera son Seuil de deux cases vers la gauche (15 au lieu de 17). C'est toujours mieux d'avoir des équipiers...