

## JDR Naheulbeuk - Système de combat alternatif rapide V.1.51

### ATTAQUANT (AT) – Seuil pour réussir l'assaut

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA
2	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	19	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA
3	1	2	3	5	7	9	11	13	15	17	18	19	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA
4	EA	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	18	19	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA
5	EA	1	2	4	5	7	9	11	13	15	17	18	18	19	19	RA	RA	RA	RA	RA	RA	RA
6	EA	EA	1	3	5	6	8	10	12	14	16	17	18	18	19	19	RA	RA	RA	RA	RA	RA
7	EA	EA	1	3	4	6	7	9	11	13	15	17	17	18	18	19	19	RA	RA	RA	RA	RA
8	EA	EA	EA	2	4	5	7	8	10	12	14	16	17	17	18	18	19	19	RA	RA	RA	RA
9	EA	EA	EA	2	3	5	7	8	9	11	13	15	15	17	17	18	18	19	19	RA	RA	RA
10	EA	EA	EA	1	3	4	6	8	8	10	12	14	16	16	17	17	18	18	19	19	RA	RA
11	EA	EA	EA	1	2	4	6	7	8	9	11	13	14	15	16	16	17	17	18	18	19	RA
12	EA	EA	EA	EA	2	3	5	7	7	9	11	11	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18
13	EA	EA	EA	EA	1	3	5	6	7	8	10	11	12	13	14	15	15	16	16	17	17	18
14	EA	EA	EA	EA	1	2	4	6	6	8	10	10	12	12	13	14	14	15	15	16	16	17
15	EA	EA	EA	EA	EA	2	4	5	6	7	9	10	11	12	13	14	14	15	15	16	16	17
16	EA	EA	EA	EA	EA	1	3	5	5	7	9	9	10	11	13	13	14	14	15	15	16	16
17	EA	EA	EA	EA	EA	1	3	4	5	6	8	8	9	10	12	13	14	14	15	15	16	16
18	EA	EA	EA	EA	EA	EA	2	4	4	6	8	8	9	10	11	12	14	14	15	15	16	16
19	EA	EA	EA	EA	EA	EA	2	3	4	5	7	7	8	9	11	11	13	14	15	15	16	16
20	EA	EA	EA	EA	EA	EA	1	3	3	5	6	7	7	8	10	11	12	13	15	15	16	16
21	EA	EA	EA	EA	EA	EA	1	2	3	4	5	6	6	7	9	10	11	12	14	15	16	17
22	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	13	14	16	17

EA : Échec automatique – RA : Réussite automatique

#### FONCTIONNEMENT DU SYSTÈME DE COMBAT ALTERNATIF RAPIDE :

Avec ce système il n'y a pas de phase de Parade, mais juste une phase d'Attaque prenant en compte l'opposition des deux adversaires. Les chances de toucher sont légèrement supérieures à celles du système de base du jeu, ce qui donne au final des combats plus dangereux et plus rapides. Confrontez (verticalement) l'Attaque de l'opposant 1 avec (horizontalement) la Parade ou l'Esquive de l'opposant 2 et notez le Seuil obtenu, qui devient le nouveau score d'Attaque. Dans le cas d'attaques multiples à scores différents (Ambidextrie par exemple), vous devrez calculer deux Seuils différents pour l'attaquant, un pour chaque arme. Pour viser facilement sur le tableau, utilisez une équerre ou le coin d'une feuille.

ESQUIVE : dans le cas d'un personnage joueur qui choisit de confronter son Esquive plutôt que sa Parade, il doit l'annoncer avant le calcul du Seuil et choisit un combat basé sur la retraite. Si l'Attaquant réussit sa frappe, le défenseur sera blessé MAIS pourra attaquer à l'assaut suivant (sauf effet spécial obtenu par l'attaquant). Si l'attaquant échoue, le défenseur s'est mis hors de portée et ne pourra pas attaquer durant l'assaut suivant.

RÉUSSITE AUTOMATIQUE (RA) : l'attaquant peut se passer d'une épreuve pour blesser mais ne pourra pas obtenir de critique.

ÉCHEC AUTOMATIQUE (EA) : l'adversaire étant vraiment trop fort, les chances de toucher de l'attaquant sont nulles.

BONUS DE SOUTIEN : dans le cas d'un adversaire contre plusieurs, pour chaque allié de l'attaquant sur le même défenseur, déplacez le résultat vers la droite, ou pour chaque allié du défenseur sur l'attaquant, déplacez le résultat vers la gauche. S'il y a plusieurs adversaires contre plusieurs, gardez votre résultat de base afin de ne pas compliquer inutilement le calcul. Modifiez le calcul le cas échéant si la configuration change.

FRAPPE LOCALISÉE : c'est un autre supplément gratuit, disponible également sur le site, permettant de faire plus de dégâts et de causer des handicaps, et qui peut être utilisé en conjonction avec le système de combat rapide pour obtenir des situations encore plus brutales. Si vous échouez à l'attaque localisée, vérifiez tout de même si l'attaque "simple" a porté, auquel cas vous comptez normalement les dégâts.

----- LOCALISATIONS -----

Tête (difficile) : déplacez le Seuil de 5 cases vers la gauche

Zone génitale (difficile) : déplacez le Seuil de 5 cases vers la gauche

Torse (facile) : déplacez le Seuil de 2 cases vers la droite

Bras armé (assez facile) : déplacez le Seuil de cases 1 vers la droite

Bras désarmé (assez facile) : déplacez le Seuil de 1 case vers le haut-droite

Jambes (un peu moins facile) : déplacez le Seuil de 1 case vers le haut-gauche

-----  
Utilisez ensuite le supplément comme d'habitude pour calculer les dégâts et handicaps éventuels obtenus.

TRAIT PUISSANT : dans le cas d'un seuil AT/PRD, si l'attaquant possède le trait Puissant+, déplacez son Seuil de trois cases vers la droite. S'il possède le trait Puissant++, déplacez de 6 cases vers la droite. Enfin, s'il possède le trait Puissant+++, vous ne pouvez confronter que l'Esquive.

COUPS SPÉCIAUX : les personnages qui voudraient utiliser des coups spéciaux devront le faire avec le système de base.

Voir sur le document à part : exemples et recommandations.