

Jeu de rôle Naheulbeuk

Supplément de combat : localisation des coups !

Ce court supplément est destiné à tous ceux qui veulent jouer un combat de manière plus réaliste dans le JDR Naheulbeuk, au détriment de la simplicité des règles. Ici, vous ajoutez une dimension de précision à tous les coups portés sur un adversaire avec des armes ou des projectiles. Vous aurez également plus de matière pour le roleplay et les descriptions en combat !

Les points à considérer sont les suivants :

- Bien que plus difficile à gérer pour le MJ, le combat sera également être beaucoup plus court !
- Déconseillé pour l'initiation, ce supplément est adapté pour des gens qui ont déjà disputé plusieurs parties
- Ce supplément est plus particulièrement applicable contre des opposants humanoïdes ou bipèdes.
- Joueur et MJ peuvent choisir à la volée de cibler les coups ou de combattre normalement, selon les envies.
- Le joueur qui veut localiser son coup doit annoncer sa localisation avant de lancer le dé !
- Une attaque localisée qui rate pourra devenir une attaque normale réussie si le score du héros le permet
- Porter un coup au torse se révèle plus facile mais cause moins de dégâts.
- Porter un coup sur un membre est plus difficile mais cause plus de dégâts, tout en permettant d'obtenir également des effets handicapants sur les critiques
- Porter un coup à la tête est carrément difficile mais augmente grandement les dégâts et les effets critiques
- La parade peut être plus difficile selon la partie du corps visée
- Ce supplément ne modifie aucunement les résultats des maladresses
- Les effets critiques sont nouveaux et doivent être adaptés le cas échéant à certaines armes
- Selon la cible, le score d'armure n'est plus global mais dépend de la partie du corps touchée
- Dans un souci de réalisme, le coup localisé n'est pas compatible avec l'utilisation d'un coup spécial (il faut choisir l'un ou l'autre) et ne peut pas être utilisé avec des coups spéciaux à mains nues

Lorsque les héros sont aux prises avec certains opposants très difficiles à blesser, et notamment ceux qui ne sont pas très forts (dégâts limités), la localisation des coups leur permettra de maîtriser plus facilement l'issue du combat. Cependant, les chances d'échouer à l'attaque en provoquant des attaques ciblées dangereuses sont plus élevées, ce qui fait que la chance globale de succès reste à peu près la même.

Ainsi, un héros habile et dénué de force de frappe pourra agir de manière précise afin de blesser sérieusement un adversaire coriace et bien protégé. C'est également le cas pour tous les archers, qui peuvent obtenir des effets intéressants en sacrifiant un peu de leur chances de toucher.

En même temps, un héros fort et peu habile à l'attaque aura tendance à augmenter seulement ses chances de succès en déclarant des frappes au torse, quitte à faire moins de dégâts mais en touchant plus souvent.

Bonus et malus AT / PRD

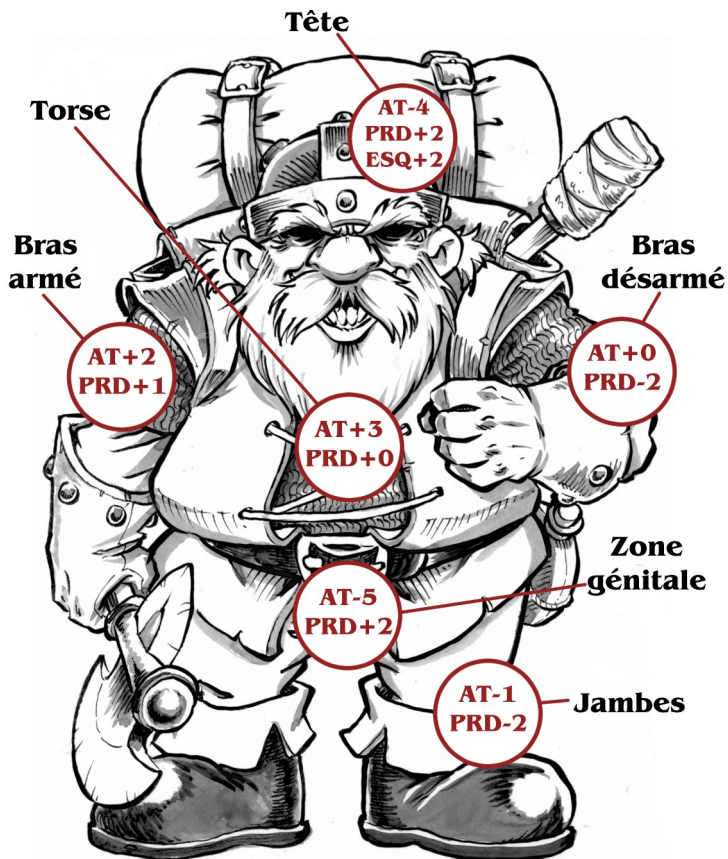
Modificateurs aux dégâts

Handicaps (contact)

Le concept repose sur le fait de pouvoir **choisir la partie du corps qu'on désire frapper**, sachant qu'à chaque fois il y a du pour et du contre. La figurine ci-contre montre de quel façon le score AT de l'attaquant et le score PRD du défenseur sont modifiés en fonction de la zone ciblée.

Attaque ciblée ratée : si l'attaquant rate son attaque ciblée mais que le D20 est inférieur ou égal à son score AT, alors l'attaque porte quand même mais sera considérée comme une attaque normale (PRD, dégâts et PR comptés normalement).

Cumul des handicaps : si un opposant arrive à -100% de déplacement, il doit se retrouver à terre et sera probablement mis hors de combat. Le cumul de plusieurs blessures ciblées peut amener à un test de COU également, avec un score diminué.



Partie du corps	D10	Armure décomptée par blessure infligée	Handicap par blessure Jusqu'à guérison	Bonus aux dégâts
Tête	1	Casque/Bouclier/PR Mag.	Toutes caracs. -2	PI +6
Torse	7-10	Plastron/Bouclier/PR Mag.	Aucun effet notoire	Normaux
Bras armé	5-6	PR de bras/Bouclier/PR Mag.	AT/PRD-1 et Dégâts-1	PI +1
Bras désarmé	4	PR de bras/Bouclier/PR Mag.	Aucun effet notoire	PI +1
Zone génitale	3	Plastron/Bouclier/PR Mag.	COU-3 ESQ-2 MV-25%	PI +3
Jambes	2	Jambières/bottes/Bouclier/PR Mag.	COU-1 AT-1 ESQ-2 MV-25%	PI +1

Tête : une cible de choix évidemment, de petite taille et qui bouge beaucoup par rapport au reste du corps. L'adversaire s'attend à être frappé à la tête et se protège un peu mieux. Dégâts et effets critiques sont très élevés.

Torse : partie facile à frapper et défendue sans soin particulier, car généralement bien protégée. Dégâts modérés, pas d'effet de handicap. Quelques effets critiques toutefois très intéressants.

Bras armé : assez facile à toucher car souvent en avant, mais également facile à défendre. Dégâts intéressants et nombreux effets de handicap. Effets critiques moyens. Si l'ennemi utilise une arme à deux mains, évidemment les deux bras sont considérés comme étant armés !

Bras désarmé : pas forcément bien défendu ni difficile à frapper. Pas de handicap.

Dans le cas d'un bras équipé d'un bouclier, celui-ci est considéré comme « non armé » et « protégé » et ne sera pas ciblé SAUF si le héros veut le briser (voir à la fin). Le bouclier par ailleurs **protège toutes les localisations du corps**.

Zone génitale : en retrait, plutôt bien protégée et pas facile à toucher. Dégâts, effets critiques et handicap élevés.

Jambes : plus difficiles à frapper et à défendre. Handicap moyen au déplacement, dégâts modérés.

Exemples de combat ciblé au corps à corps

Exemple : Grumuf, orque à l'épée (AT 11, PRD 10, ESQ 9 à cause de son armure) veut frapper Jandor, voleur à la dague (AT 10, PRD 7, ESQ 11, PR 3 dont 2 sur le torse et 1 à la tête). Au lieu de déclarer « J'attaque », Grumuf peut choisir à présent diverses options lors de la déclaration de son ATTAQUE :

- normale, comme d'habitude avec armure et dégâts comptés comme dans les règles de base (pas forcément à son avantage, mais c'est simple)
- à la tête, avec AT-4 mais un gros bonus au dégâts et handicap, l'ennemi ayant pas mal de chances de l'éviter
- sur le bras armé, avec AT+2 et une chance supplémentaire pour l'ennemi de parer, effet intéressant
- sur le bras désarmé, pas plus facile mais il sera moins bien défendu
- au torse, avec AT+3 mais avec une plus grosse armure pour l'ennemi et pas d'effet de handicap
- aux jambes, avec un petit malus à l'attaque et un malus aussi à la parade de l'opposant, handicapant
- à la zone génitale, avec une difficulté accrue mais aussi des effets dévastateurs sur les dégâts et la handicap
- utiliser un coup spécial de sa liste de coups spéciaux (si le MJ lui en a donné), sans appliquer les attaques ciblées

Essayons quelques assauts ciblés de Grumuf (on ne fera pas ceux de Jandor) :

ATTAQUE 1 : Grumuf essaie de frapper la tête et obtient 9 — son attaque ciblée à -4 est ratée MAIS c'est une attaque normale réussie. Jandor avec un résultat de 9 rate sa parade (sans modificateur) et encaisse 4 points de dégâts (1D+4 donnant 7 sur un résultat de 3 au D6, et 3 de PR retranchée) — Aucun autre effet à déclarer

ATTAQUE 2 : Grumuf essaie de frapper le bras armé et obtient 12 : c'est une réussite car il avait +2 sur cette localisation. Toutefois Jandor a +1 à la parade et obtient 6, c'est donc une réussite de parade, il ne se passe rien.

ATTAQUE 3 : Grumuf essaie à nouveau de frapper le bras armé et obtient 7 : c'est une réussite encore, cette fois Jandor tente l'esquive mais c'est un échec. **L'attaque ciblée a porté !** N'ayant pas de protection aux bras, Jandor va encaisser 1D+4+1 de dégâts directs (+1 provenant du bonus de dégâts ciblés, soit 9 PV en moins avec un résultat de 4 au D6). Il écope en outre d'un handicap de AT/PRD et Dégâts -1 jusqu'à la fin du combat car son bras armé est affaibli !

ATTAQUE 4 : Pensant que sa chance va tourner, Grumuf tente une attaque au torse pour maximiser ses chances de toucher. Il obtient 13 à son jet d'attaque mais c'est une réussite grâce au bonus de +3. Jandor tente une parade et échoue, sans modificateur pour l'assister. Il sera blessé à hauteur de 1D+4 avec l'épée de Grumuf (dégâts normaux) et ne comptera que son score de PR au torse, soit 2. Il n'a pas de handicap sur ce coup.

ATTAQUE 5 : Grumuf décide de tenter le tout pour le tout et attaque la tête à nouveau. Cette fois c'est un critique ! Jandor ne peut rien faire et subira 1D+4+6 PI, sans armure décomptée (puisque c'est un critique). En outre, le résultat spécial est tiré dans la table des critiques localisés : sur un résultat de 11 au D20, on obtient encore +5 aux dégâts et la perte d'un œil... Jandor va donc encaisser 1D+4+6+5 PI. Le voleur aura également un malus de -2 à toutes ses épreuves (conséquences du coup localisé à la tête) ainsi que le handicap de l'œil en moins (AD-1 CHA-3 AT-1 PRD-2), ce qui fait qu'il ne sera plus tellement capable de se battre...

Note concernant la pièce d'armure : si c'est un personnage joueur qui est touché à la tête et porte un casque solide, on peut tester le point de rupture de l'objet et ainsi éviter les effets critiques dans le cas où le test est réussi. Le reste des dégâts sera toutefois compté normalement ! Si le test échoue, alors le casque est brisé et inutilisable, et le coup critique appliqué.

D'une manière générale, utiliser les coups localisés augmente les dégâts des opposants de 30 à 150%.

Bonus et malus AD / ESQUIVE

Modificateurs aux dégâts

Handicaps (projectiles)

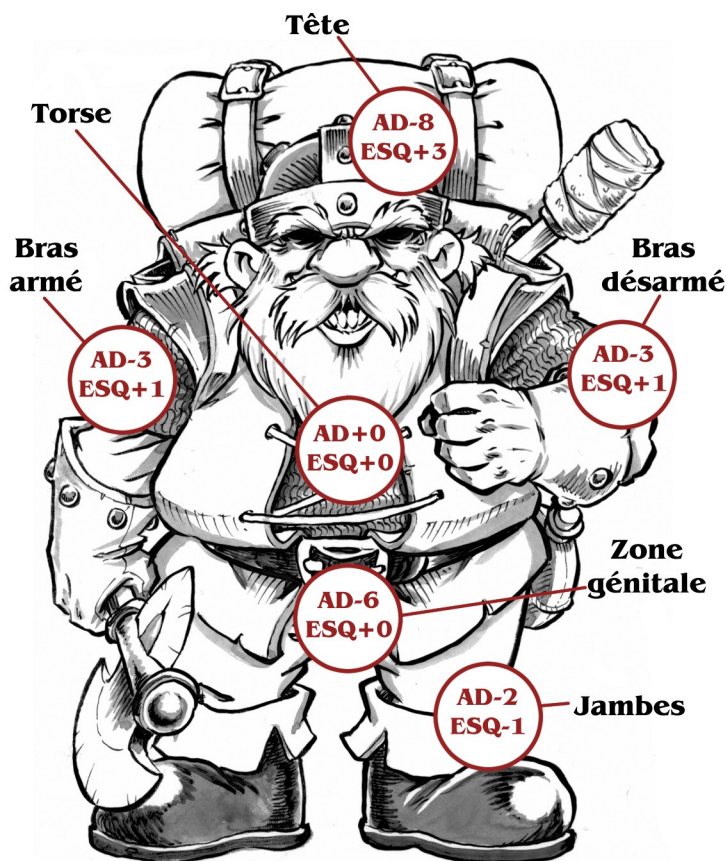
Dans le cas d'un tir de projectile, on considère que l'épreuve pour cibler précis est juste plus difficile que le fait de tirer simplement en direction de la cible en espérant toucher une partie sensible sur un coup de chance.

Esquive : la plupart du temps, on considère que les tirs de projectiles rapides tels que les flèches et les carreaux ne peuvent pas être esquivés. Dans certains cas toutefois, il peut arriver que l'opposant soit capable d'esquiver : si l'archer est seul et un peu loin, ou particulièrement visible et face à la cible, par exemple. Toutefois, un guerrier a bien du mal à esquiver des flèches qui lui arrivent dessus de flanc alors qu'il est en train de combattre quelqu'un d'autre !

Les tirs des **armes à poudre** sont trop rapides pour être esquivés.

Tir raté : si l'attaquant rate son épreuve de tir ciblé mais que le D20 est inférieur ou égal à son score AD au tir, alors le projectile porte quand même mais sera considéré comme un projectile non ciblé (ESQ, dégâts et PR comptés normalement).

Adaptation des épreuves : comme toujours, les épreuves AD prévues pour le tir ne sont jamais immuables et beaucoup de choses peuvent faire varier la difficulté du tir initial : distance et taille de la cible, couverture, rapidité générale de l'opposant, vent violent, obscurité ou perturbations diverses...



Partie du corps	D10	Armure décomptée par blessure infligée	Handicap par blessure Jusqu'à guérison	Bonus aux dégâts
Tête	1	Casque/Bouclier/PR Mag.	Toutes caracs. -2	PI +10
Torse	7-10	Plastron/Bouclier/PR Mag.	Aucun effet notoire	Normaux
Bras armé	5-6	PR de bras/Bouclier/PR Mag.	AT/PRD-1 et Dégâts-1	PI +2
Bras désarmé	4	PR de bras/Bouclier/PR Mag.	Aucun effet notoire	PI +2
Zone génitale	3	Plastron/Bouclier/PR Mag.	COU-3 ESQ-2 MV-25%	PI +6
Jambes	2	Jambières/bottes/Bouclier/PR Mag.	COU-1 AT-1 ESQ-2 MV-25%	PI +2

***D10 :** principalement pour le MJ, c'est la colonne à utiliser si vous voulez tirer aléatoirement une zone ciblée.

IMPORTANT, calcul des dégâts : si vous obtenez un critique vous compterez bien entendu les bonus du critique ET les bonus du coup ciblé ! Cela peut faire très très mal.

IMPORTANT, bonus d'armure magique : les bonus d'armure magique de l'équipement et des objets (ainsi que le bonus +1 de « Truc de manziette ») et le score de PR d'un bouclier s'additionnent et sont valables pour toutes les localisations. Un casque +1 PR magique protège donc aussi le bras !

Déterminer les points de PR d'un personnage

Calcul des pièces d'armure : les PNJ n'ayant presque jamais de détail d'armure, vous devrez préparer l'état de leurs localisations avant de lancer un combat (en suivant les règles ci-dessous). Vous devrez aussi déterminer exactement chaque localisation pour vos JOUEURS parce que ça ne sera pas toujours évident (et ça peut créer des tensions pendant le combat si ce n'est pas établi à l'avance, donc à éviter). **Attention : le total de PR d'un personnage ne reflète que rarement le total de PR de toutes les localisations, à cause des éventuelles compétences et bonus magiques qui comptent partout !**

Conseil : ne vous prenez pas la tête pour les PNJs, ça doit aller VITE.

- **Armure complète :** dans le cas (assez rare) des armures complètes, le torse représente 50% du score de PR global et chaque membre, y compris la tête, aura de 25% à 30% du score de PR. Donc sur un score de 8 en PR vous aurez 4 au torse/génital et 2 sur les autres localisations. Sur une armure de cuir complète à 4 PR, vous aurez 3 au torse/génital et 1 aux autres localisations. Si l'opposant a un bouclier, vous ajouterez sa PR sur chaque localisation (et de même si l'opposant a la compétence « Truc de mauviette ». Ne pas oublier, dans le cas d'une armure complète, que tous les effets des critiques localisés peuvent être mitigés ou supprimés grâce à un test de rupture.
- Tout ce qui est estampillé « plastron » ou « Sans manches », quelle que soit sa matière, ne protège que le torse à hauteur du score donné (sauf en cas de bonus magique bien sûr, qui serait alors compté sur chaque localisation).
- **Vêtements de tissu ou autre matériau léger :** comme les vestes ou les robes de mages/prêtres. Lorsqu'ils ne sont pas enchantés, le score total de PR est compté pour le torse, et au mieux ils pourront offrir 1 de PR sur les membres et zéro sur la tête. S'ils ont un bonus de PR mag, celui-ci sera compté sur chaque localisation.
- **Gambison ou cottes de mailles avec manches :** ce type de matériel réduit souvent l'adresse mais offre une bonne protection aux bras. Comptez 100% de la PR pour le torse et 20-40% pour le reste des localisations. Donc pour une cote de mailles avec manches 5 PR, on a 5 pour le torse et 2 pour les bras.
- La protection magique indiquée pour certains adversaires de haut niveau compte pour chaque localisation.
- Certains adversaires coriaces (barbares, nains, orques par exemple) peuvent avoir « Trucs de mauviette » et avoir forcément +1 PR à toutes les localisations, en plus de l'armure et de la PR mag.
- Certains adversaires à la peau épaisse (trolls par exemple) peuvent avoir +2 à toutes les localisations, quand bien même ils n'ont pas d'armure.

Exemple sur un héros de haut niveau : mon noble *Bertrand de Chaudebière* (niveau 10) a dépensé son argent pour être bien équipé en défense, mais n'a pas voulu perdre en adresse en protégeant ses bras. Voyons donc combien il a sur chaque localisation en étudiant son équipement.

Plastron de cuir luxe +2 FO : PR 4 enchantement base 3 (donc +1 PR mag. qui s'applique partout) /

Bottes cuir renforcé : PR 1 (s'applique seulement aux jambes) / **Casque de famille :** PR 1 (s'applique seulement à la tête) /

Gantelet doré (enchanté, butin unique) : PR 2 mag. (s'applique partout) / **Jambières grand luxe (enchantées) :** PR 1 (s'applique partout) / **Bouclier Barbidur :** PR 2 (le bouclier s'applique partout)

Conséquences du score d'armure sur l'esquive : 7 de PR naturelle avec le bouclier donc épreuve AD malus -6

Localisations sur Bertrand de Chaudebière :

Torse : $4+2+1+2=9$ / Zone génitale : $4+2+1+2=9$ / Bras : $1+2+1+2=6$ (le bras au bouclier ne peut pas être ciblé) /

Jambes : $1+1+2+1+2=7$ / Tête : $1+1+2+1+2=7$

Il est donc plutôt bien protégé partout, mais c'est grâce à du matériel magique très onéreux !

Exemple sur un héros de bas niveau : le nain guerrier Nordi possède un plastron de cuir renforcé (PR 4) et un casque de métal Lebohaum (PR 1). Il a TRUC DE MAUVIETTE, ce qui lui donne +1 à toutes les localisations.

Conséquences du score d'armure sur l'esquive : 5 de PR naturelle donc épreuve AD malus -4

Localisations sur Nordi :

Torse : $4+1=5$ / Zone génitale : $4+1=5$ / Bras : 1 / Jambes : 1 / Tête : $1+1=2$

L'absence de matériel de qualité rend ce nain particulièrement vulnérable aux attaques sur les membres.

Survie des PJ et vitesse du combat

Prenez garde aux effets dévastateurs de ce supplément... En effet, la localisation des coups aura pour effet immédiat de rendre les dégâts de tous les protagonistes beaucoup plus puissants ! L'armure des forces en présence étant alors largement diminuée, tous les joueurs qui se sentaient « en sécurité » pourront désormais payer très cher la moindre imprudence. Le temps nécessaire à un combat devrait être réduit au moins de 50% en utilisant cette extension. Les blessures infligées aux forces en présence seront également beaucoup plus sévères et la tension en partie plus palpable. Tous les opposants de bas niveau seront éradiqués en quelques assauts, voire parfois en un seul coup.

Pour gagner du temps en jeu, considérez que les opposants les moins intelligents (et souvent les moins importants pour votre scénario) n'auront pas forcément envie de localiser leurs coups : à ce moment-là, seuls les joueurs le feront. Dans le cas d'une attaque de bandits avec un CHEF, le chef serait par exemple le seul à localiser ses coups.

Cas particuliers à considérer

On peut difficilement créer une règle universelle de localisation des coups pour toutes les entités. Je préconise donc d'utiliser plus particulièrement cette extension dans le cadre d'un combat entre personnages humanoïdes. Il est toutefois possible d'adapter à la volée ces règles pour d'autres cas.

Projectiles magiques : les sorts et prodiges lancés par les mages et prêtres ne sont pas localisés, dans la mesure où ils ont généralement une zone d'impact trop grosse. Les coups localisés seront donc réservés à tous les autres métiers non magiques.

Créatures de forme bizarre, insectes géants, arachnides, élémentaires, plantes : pas de localisation possible, du moins pas avec ce supplément prévu pour les humanoïdes.

Monstres et dragons, démons humanoïdes, animaux de grande taille, géants : ne tenez pas compte des réductions de score d'armure, puisque l'armure de ces créatures est globale. Divisez par deux les effets de handicap et/ou appliquez le handicap un coup sur deux. Il peut être impossible de frapper à la tête une créature trop grande.

Animaux de taille standard : ne tenez pas compte des réductions de score d'armure.

Guérison des handicaps

Pour ce qui concerne la guérison des handicaps des héros obtenus sur des coups ciblés, ceci sont généralement le fait de membres affaiblis temporairement et ne dureront pas bien longtemps. Ainsi, pour toutes les blessures non critiques reçues en combat, ils seront guéris de leur handicap dans l'un des cas suivants :

- ils arrivent à manger et à se reposer au moins une heure
- ils reçoivent un premier soin réussi et ne combattent pas pendant une heure
- ils absorbent une potion de soin
- ils reçoivent un soin magique, de prêtre, de guérisseur ou de paladin

Pour les handicaps reçus sur des coups critiques, vous pouvez considérer qu'ils sont plus graves et qu'ils ne seront guéris que dans les cas suivants :

- ils arrivent à se reposer au moins six heures et à manger
- ils reçoivent un soin magique, de prêtre, de guérisseur ou de paladin
- ils absorbent une potion de réduction des plaies ou une potion de soin majeure

Destruction de bouclier ou d'arme (optionnel)

Vous pourriez profiter de cette extension pour proposer à vos héros de briser le matériel ennemi pour combattre avec moins de risque. C'est particulièrement intéressant si un héros est FORT et possède une ARME SOLIDE, et qu'il combat un opposant doté de matériel de mauvaise qualité. Briser son bouclier pourrait lui supprimer 1 voire 2 points de PR sur le score de toutes ses localisations, ce qui n'est pas rien. Briser son arme le mettrait encore plus dans l'embarras ! Le héros devra toutefois user de bon sens et de son observation (épreuve d'INT à prévoir) pour définir si son arme est vraiment plus solide que le matériel ennemi...

Briser un bouclier en cinq étapes :

- (1) Le héros doit annoncer qu'il frappe spécialement sur le bouclier pour le briser (attaque du bras non armé).
- (2) Le héros doit bien entendu réussir son attaque ciblée.
- (3) Le coup portera automatiquement sur le bouclier, sauf si l'opposant réalise une esquive !
- (4) Le héros doit ensuite réussir une épreuve de force avec les modificateurs suivants : bonus FO+1 pour chaque point au-dessus de 12, ou bonus FO-1 pour chaque point en dessous de 10 (ainsi, un héros faible aura d'autant moins de chances de réussir, tandis qu'un héros fort verra ses chances décuplées). Des scores de FO de 10, 11 ou 12 ne sont donc pas modifiés. Un score de 15 en FO donnera une épreuve sur 18 ! Vous pouvez aussi compter un bonus +2 dans le cas d'utilisation d'une arme à deux mains.
- (5) Ensuite, comparer les points de rupture (Rup.) de l'arme et du bouclier : si l'arme est plus solide que le bouclier, il faut tester le point de rupture de ce dernier au D6. En cas d'échec, le bouclier est brisé ! Si l'arme et le bouclier sont de même qualité, testez le point de rupture des deux (les deux peuvent ainsi être brisés, ou tous les deux sauvés). Enfin, si l'arme est moins solide que le bouclier, c'est l'arme qui sera testée pour la casse, bien sûr. Il est évident à ce stade que tout le matériel incassable ne sera aucunement brisé, puisqu'il est plus solide que la poigne du héros.

Pour briser une arme : faites le même calcul que ci-dessus, mais avec une attaque ciblée sur le bras armé et en confrontant les deux armes, celle du héros et celle de l'opposant. Ainsi, les héros forts et bien équipés auront pas mal de chances de briser le matériel ennemi de mauvaise qualité, ce qui ajoute une dimension tactique et descriptive à l'ensemble des combats.

Un héros fort, armé d'une lame à deux mains incassable, pourra donc se frayer un chemin destructeur parmi les ennemis...

Test de qualité du matériel (optionnel)

Si vous trouvez que les dégâts localisés sont trop durs, vous pouvez ajouter une petite règle **pour les héros uniquement**.

Quand un héros subit un coup localisé, s'il y a une pièce d'armure **en métal ou en cuir** sur la zone ciblée (le tissu ne compte pas), vérifiez si cette dernière est indestructible (Point de Rupture : Non). Si c'est le cas, considérez le test de qualité réussi. Sinon, testez le Point de Rupture (Rup.) de l'armure concernée (n'oubliez pas qu'il faut faire un score élevé au D6, puisque vous devez dépasser le score du Point de Rupture).

Résultats :

- En cas de réussite, ignorez les deux dernières colonnes du tableau : handicap et bonus aux dégâts
- En cas d'échec, comptez les dégâts localisés normalement

