

JDR Naheulbeuk : coups spéciaux

Pour le ménestrel

Les coups spéciaux du ménestrel Conventions

Les coups spéciaux du ménestrel permettent de développer le côté spécifique du ménestrel par rapport à d'autres métiers.

Pour en savoir plus sur les coups spéciaux et leur utilisation, lisez le document supplément « Les coups spéciaux » disponible dans le site et qui vous donnera d'autres détails.

Suggestions d'utilisation

Je propose d'utiliser ces coups spéciaux de la façon suivante :

Primo, ces coups peuvent être gagnés au même titre que du butin. Ils ne font pas partie du plan de carrière standard du ménestrel à la base.

Ils représentent donc une étape importante dans la vie du héros, qui doit recevoir ce coup spécial comme une véritable illumination !

Et bien sûr, comme il s'agit d'un ménestrel, il ne s'agit pas seulement de bastonner des gens : ces coups spéciaux n'ont souvent rien à voir avec le combat.

Ainsi, le coup spécial pourrait être gagné :

- À l'issue d'un combat épique, où le héros se serait illustré
- À la suite d'une rencontre avec un PNJ qui peut offrir cette connaissance à la place d'un autre type de trésor
- À la suite d'une visite chez un maître ménestrel

Dans ce dernier cas, il faut considérer que le coup spécial a un prix et que son apprentissage prendra un peu de temps.

Ces données sont précisées dans les cartes.

Dans les documents ci-dessous :

- Utilisation : donne le délai entre chaque tentative
- Effets : explique ce qui se passe en détail
- Épreuve : le type d'épreuve attendu pour réussir
- Dégâts : des notes concernant les dégâts
- Échecs et réussites critiques : comme il s'agit d'épreuves spéciales, on écope aussi de conséquences spéciales !

Certains de ces coups nécessitent une préparation ou des ingrédients. Dans le cas d'une préparation elle ne peut pas être faite pendant le combat, bien entendu.

En bas de la fiche vous trouvez la mention corps à corps / à distance (ou les deux) ainsi que le gain d'XP proposé à la réussite d'un tel coup spécial. Normalement, vous avez tout.

La mise en page de toutes les fiches est prévue pour limiter le gâchis à l'impression et le nombre de découpages.

Repas gratos

Niveau 1

- Apprentissage : non (butin uniquement)

XXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

- En cas d'échec, attendre 3 h avant un nouvel essai

Effets : le ménestrel charme l'aubergiste

- Le héros doit donner un petit spectacle de cinq minutes
- S'il réussit, tout le groupe a le repas gratuit !

Épreuve : CHA standard

Conditions : aucune

En cas d'échec critique :

- Performance pourrie : le groupe se fait jeter dehors

Réussite critique : +10 P.O.

- En plus du repas, le ménestrel reçoit un salaire !

Coup spécial de :

Spectacle

Réussite de ce coup : +2 XP

Chant hypnotique

Niveau 1

- Apprentissage : 50 P.O. - Cours de 6 heures

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : ennemi paralysé

- Avant le combat, le héros chante quelque chose à l'ennemi
- L'ennemi est paralysé pendant 12 assauts
- L'ennemi ne reste paralysé que si personne ne l'attaque !

Épreuve : CHA standard

Conditions : ennemi peu intelligent

En cas d'échec critique :

- Le héros se fait frapper au bout de 2 assauts

Réussite critique : l'ennemi devient ami

- L'ennemi se prend d'amitié pour ce bon ménestrel

Coup spécial de :

Assistance à l'aventure

Réussite de ce coup : +2 XP

Héros chantant

Niveau 1

- Apprentissage : 80 P.O. - Cours de 3 heures

XXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

- En cas d'échec, attendre 3 h avant un nouvel essai

Effets : améliorations du héros

- Le ménestrel chante une belle comptine guerrière
- Pendant 1 combat, il devient plus performant
- Modifications : AT et PRD +2

Épreuve : CHA standard

Conditions : aucune

En cas d'échec critique :

- Le héros déstabilisé par son chant pourri rate 3 assauts

Réussite critique : le bonus passe à +3

Coup spécial de :

Corps à corps, 1 combat

Réussite de ce coup : +4 XP

J'ai des lunettes !

Niveau 1

- Apprentissage : non (butin uniquement)

X

Utilisation : 1 fois par heure

- En cas d'échec, attendre 30 min. avant un nouvel essai

Effets : esquiver des attaques

- Le ménestrel esquive 5 attaques consécutives (1 épreuve)
- Il n'attaquera pas l'ennemi pendant ce temps
- L'ennemi, très énervé, s'acharnera sur lui pendant 5 assauts

Épreuve : AD standard

Conditions : AT réussie d'un ennemi

En cas d'échec critique :

- Le héros tombe et rate 3 assauts

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps, 5 assauts

Réussite de ce coup : +2 XP

Cabrelbeuk : l'apaisement

Niveau 2

- Apprentissage : 100 P.O. - Cours de 4 heures

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : soin modéré du groupe

- Le héros chante une chanson en elfique pendant 5 minutes
- Chaque membre du groupe récupère 2 P.V.

Épreuve : CHA standard

Conditions : hors combat uniquement

- De plus, la chanson n'a aucun effet sur les Nains !

En cas d'échec critique :

- Chanson foireuse : les membres du groupe perdent 1 P.V.

Réussite critique : 4 P.V. récupérés

Coup spécial de :

Assistance à l'aventure

Réussite de ce coup : +3 XP

Cor de défense

Niveau 2

- Apprentissage : 150 P.O. - Cours de 2 heures

XXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

- En cas d'échec, attendre 3 h avant un nouvel essai

Effets : impressionne les ennemis

- Ennemis : épreuve COU, si échec : terreur (2 minutes)
- Fonctionne sur les ennemis peu intelligents (INT < 10)
- Peut provoquer la fuite de plusieurs cibles

Épreuve : moyenne CHA/AD

Conditions : achat d'un cor

En cas d'échec critique :

- Tous les ennemis attaquent le ménestrel

Réussite critique : fuite automatique

- Pas d'épreuve de COU pour les ennemis, ils fuient

Coup spécial de :

À distance, 2 minutes

Réussite de ce coup : +5 XP

Laissez-moi vous convaincre !

Niveau 3

- Apprentissage : 100 P.O. - Cours de 3 heures

XXXXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

- En cas d'échec, attendre 3 h avant un nouvel essai

Effets : remise en magasin

- Le ménestrel trouve un argumentaire sans faille
- Le marchand lui octroie une remise de 25%

Épreuve : CHA standard

Conditions : aucune

- Ne fonctionne pas pour les autres membres du groupe !

En cas d'échec critique :

- Le groupe se fait virer du magasin sans espoir de retour

Réussite critique : 40% réduction

Coup spécial de :

Assistance à l'aventure

Réussite de ce coup : +3 XP

Cor d'attaque

Niveau 3

- Apprentissage : 200 P.O. - Cours de 2 heures

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : amélioration d'équipe

- Le ménestrel souffle dans son cor avec emphase
- Les membres du groupe sont affectés pendant 1 combat
- Modifications : AT, PRD et COU +1

Épreuve : moyenne CHA/AD

Conditions : achat d'un cor

En cas d'échec critique :

- Tous les ennemis attaquent le ménestrel

Réussite critique : le bonus passe à +2

Coup spécial de :

À distance, 1 combat

Réussite de ce coup : +5 XP

Hébergement gratos !

Niveau 4

- Apprentissage : non (butin uniquement)

XXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

- En cas d'échec, attendre 3 h avant un nouvel essai

Effets : le ménestrel charme l'aubergiste

- Le héros doit donner un spectacle de vingt minutes

- S'il réussit, tout le groupe a le repas ET le gîte gratuit !

Épreuve : CHA (malus -1)

Conditions : aucune

En cas d'échec critique :

- Performance pourrie : le groupe se fait jeter dehors

Réussite critique : +50 P.O.

- En plus du repas, le ménestrel reçoit un salaire !

Coup spécial de :

Assistance à l'aventure

Réussite de ce coup : +4 XP

Foule captive

Niveau 4

- Apprentissage : 200 P.O. - Cours de 1 journée

XXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

- En cas d'échec, attendre 3 h avant un nouvel essai

Effets : foule hypnotisée

- Le ménestrel donne une représentation théâtrale

- La foule est captivée pendant 5 minutes

Épreuve : CHA (malus -2)

Conditions : hors combat seulement

En cas d'échec critique :

- Le ménestrel se fait lapider et insulter : -6 P.V.

Réussite critique : +100 P.O.

- Un généreux donateur couvre d'or le ménestrel

Coup spécial de :

À distance, 5 minutes

Réussite de ce coup : +8 XP

Le héros joli

Niveau 5

- Apprentissage : non (butin uniquement)

XXXXXX

Utilisation : 1 fois par semaine

- En cas d'échec, attendre 24 h avant un nouvel essai

Effets : charme d'une cible

- Le ménestrel séduit une personne du sexe opposé

- La cible sous le charme devient complètement accro !

Épreuve : CHA (malus -3)

Conditions : cible humanoïde

- Fonctionne sur humains, elfes et hybrides de ceux-ci

En cas d'échec critique :

- Le héros est détesté par la cible qui tente de lui nuire

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Vie sociale

Réussite de ce coup : +10 XP

Déconcentration

Niveau 6

- Apprentissage : 200 P.O. - Cours de 8 heures

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

- En cas d'échec, attendre 1 heure avant un nouvel essai

Effets : perte d'intelligence en zone

- Le héros chante à tue-tête une comptine très agaçante

- Tout le monde autour de lui : INT-4 (20 assauts)

- Les alliés peuvent se protéger avec des boules de cire

Épreuve : CHA (malus -1)

Conditions : cibles intelligentes

En cas d'échec critique :

- Le héros ne déconcentre que lui-même et rate 10 assauts

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

À distance, 20 assauts

Réussite de ce coup : +5 XP