

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Motivation culinaire

Utilisable par :

- Ingénieur cuistot, semi-homme, ogre

✘

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : bonus AT et dégâts

- Le héros pense à de la bouffe : il obtient un bonus AT !

Épreuve : AT bonus +3

Conditions : aucune

✘ ➡ ++

Dégâts : arme +2

- Ce coup n'ignore pas l'armure de la cible !

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et lâche son arme

Réussite critique : dégâts +1D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +3 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Flèche double

Utilisable par :

- Héros avec AD 14+, un arc, et Tirer Correctement

✘✘✘

Utilisation : deux fois par jour

- En cas d'échec, attendre 4 heures avant un nouvel essai

Effets : deux flèches en un tir

- MAIS il faut 4 assauts au lieu de 3 pour charger l'arc

Épreuve : AD (malus -1)

Conditions : aucune

✘ ➡ ++

Dégâts : selon flèches

- Comptez les dégâts des deux flèches utilisées

En cas d'échec critique :

- Les deux flèches partent n'importe où

Réussite critique : dégâts +3 par flèche

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +4 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Coup de bâton sournois

Utilisable par :

- N'importe qui armé d'un bâton (y compris mage ou prêtre)

✘✘✘

Utilisation : deux fois par jour

- En cas d'échec, attendre 4 heures avant un nouvel essai

Effets : AT imparable, dégâts augmentés

Épreuve : AT standard

Conditions : aucune

✘ ➡ ++

Dégâts : arme +3

En cas d'échec critique :

- Le héros lâche son bâton à 1D6 mètres

Réussite critique : dégâts +1D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Coup de bouclier

Utilisable par :

- Héros avec bouclier et FO 12+

✘

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : cible au sol, rate 3 assauts

- Le héros bouscule/frappe une cible avec son bouclier

- La cible doit réussir une épreuve FO-4 ou elle chutera

- La cible perd 3 PV, avec ou sans chute

Épreuve : FO (malus -1)

Conditions : selon taille de la cible

- Cible bipède, pas trop grande

En cas d'échec critique :

- Le héros se retrouve au sol et perd 3 assauts

Réussite critique : +1D6 BL

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Botte du Nain Roublard

Utilisable par :

- Nain, Nain de la Mafia, Semi-Homme

**XX**

Utilisation : une fois par combat

- Pas d'échec ni de critique possible

Effets : réussir une Attaque

- La cible ne peut ni parer, ni esquiver

Épreuve : aucune

Conditions : positionnement et arme

- Le héros doit être sur les flancs ou l'arrière de l'adversaire
- Arme de contact uniquement



Dégâts : arme standard

- Armure et dégâts comptés normalement
- Pas de localisation ni de critique possible, pas de cumul avec d'autres capacités

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +4 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Bastonnade de la Foi

Utilisable par :

- Prêtre ou Paladin (à partir du niveau 5)

**XX**

Utilisation : une fois par combat

- Pas d'échec ni de critique possible

Effets : réussir une Attaque

- La cible ne peut ni parer, ni esquiver

Épreuve : aucune

Conditions : au contact

- Le Prêtre / Le Paladin puise dans sa foi pour frapper
- Doit utiliser une arme de contact



Dégâts : arme standard

- Armure et dégâts comptés normalement
- Pas de localisation ni de critique possible, pas de cumul avec d'autres capacités

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +4 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Concentration rapide I

Utilisable par :

- Prêtre, Paladin, Mage (à partir du niveau 5)

**XX**

Utilisation : 1 fois par combat

- En cas d'échec, attendre le combat suivant

Effets :

- Diminue le temps d'incantation de 1 assaut

Épreuve : risque augmenté

- Probabilité d'échec critique augmentée de 1
- Pas de réussite automatique du sort, épreuve obligatoire

Conditions : aucune

Critiques et maladresses :

- Gérer les critiques et maladresses de façon standard en tenant compte du risque augmenté

Coup spécial de :

Pas d'XP supplémentaire

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Concentration rapide II

Utilisable par :

- Prêtre, Paladin, Mage (à partir du niveau 7)

**X**

Utilisation : 1 fois par combat

- En cas d'échec, attendre le combat suivant

Effets :

- Diminue le temps d'incantation de 2 assauts

Épreuve : risque augmenté

- Probabilité d'échec critique augmentée de 2
- Pas de réussite automatique du sort, épreuve obligatoire

Conditions : expérience

- Avoir déjà réussi cinq fois Concentration rapide I

Critiques et maladresses :

- Gérer les critiques et maladresses de façon standard en tenant compte du risque augmenté

Coup spécial de :

Pas d'XP supplémentaire

## Séduction inattendue

Utilisable par :

- Elfe Sylvain, Haut-Elfe, Elfe Noir, Demi-Elfe

**XX**

Utilisation : une fois par combat

- En cas d'échec, attendre le combat suivant

Effets : déstabiliser un ennemi

- Le héros se déhanche de manière sexy et surprenante
- La cible écope de -6 à toutes ses épreuves durant 2 assauts

Épreuve : CHA

- L'adversaire peut résister avec une épreuve INT réussie

Conditions : type d'opposant

- Le héros doit être à 5 mètres ou moins de la cible
- La cible doit être un/une humanoïde de taille standard, et non magique
- Fonctionne quel que soit le sexe

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +4 XP

## Topless fight

Utilisable par :

- N'importe quel héros, homme ou femme

**XXXX**

Utilisation : une fois par jour

- En cas d'échec, attendre 3 H avant un nouvel essai
- L'effet ne dure que pendant 1 COMBAT

Effets : immunité aux maladresses

- Le héros obtient ESQ+1 et immunité aux MALADRESSES
- Le héros doit enlever son armure TORSE et ses vêtements de localisation TORSE avant le combat (cela prend au moins trente secondes)
- Le héros perd toute sa protection de torse et les bonus qui lui sont associés durant ce combat

Épreuve : aucune

Conditions : équipement

- Le héros doit pouvoir enlever son équipement TORSE

Coup spécial de :

Pas d'XP supplémentaire

## Concentration rapide III

Utilisable par :

- Prêtre, Paladin, Mage (à partir du niveau 9)

**XXX**

Utilisation : 1 fois par jour

- En cas d'échec, attendre le jour suivant

Effets :

- Diminue le temps d'incantation de 3 assauts

Épreuve : risque augmenté

- Probabilité d'échec critique augmentée de 3
- Pas de réussite automatique du sort, épreuve obligatoire

Conditions : expérience

- Avoir déjà réussi cinq fois Concentration rapide II

Critiques et maladresses :

- Gérer les critiques et maladresses de façon standard en tenant compte du risque augmenté

Coup spécial de :

Pas d'XP supplémentaire

## Concentration rapide IV

Utilisable par :

- Prêtre, Paladin, Mage (à partir du niveau 11)

**XXX**

Utilisation : 1 fois par jour

- En cas d'échec, attendre le jour suivant

Effets :

- Diminue le temps d'incantation de 4 assauts

Épreuve : risque augmenté

- Probabilité d'échec critique augmentée de 4
- Pas de réussite automatique du sort, épreuve obligatoire

Conditions : expérience

- Avoir déjà réussi cinq fois Concentration rapide III

Critiques et maladresses :

- Gérer les critiques et maladresses de façon standard en tenant compte du risque augmenté

Coup spécial de :

Pas d'XP supplémentaire

## C'est mon loot !

Utilisable par :

- Tout héros (à partir du niveau 5)

**XXXX**

Utilisation : une fois par jour

- En cas d'échec, attendre le jour suivant

Effets : déplacement inexplicable

- Le héros se déplace mystérieusement à côté d'un butin potentiel qu'il aurait détecté, y compris en combat, et ignore toutes les contraintes liées au mouvement (durée : 1 assaut)
- Le héros ne participe pas au combat durant cet assaut
- Les butins potentiels sont les coffres, sacs, meubles divers, corps à fouiller ou simples caches à trésor, situés jusqu'à 15 m

Épreuve : AD

Conditions : accessibilité

- Le héros ne peut pas accéder à un endroit qui serait fermé, que ce soit par des murs ou des portes, ni franchir des étages

Coup spécial de : Pas d'XP supplémentaire

## Mort aux hérétiques !

Utilisable par :

- Prêtre ou Paladin (à partir du niveau 7)

**XX**

Utilisation : 1 fois par combat

- En cas d'échec, attendre le combat suivant

Effets : coup double

- Le héros inflige un coup double à sa cible
- La cible ne peut ni parer, ni esquiver

Épreuve : AT (malus -2)



Dégâts :

- Tirer deux fois les dégâts de l'arme
- Pas de localisation ni de critique possible, pas de cumul avec d'autres capacités

Critiques et maladroesses :

- Gérer les critiques et maladroesses de façon standard

Coup spécial de : Corps à corps

Réussite de ce coup : +4 XP

## Et BIM !

Utilisable par :

- Héros équipé d'une arme contondante (à partir du niveau 8)

**XXXX**

Utilisation : 1 fois par jour

- En cas d'échec, attendre le jour suivant

Effets : coup localisé à la tête

- Permet de réussir automatiquement ce type d'attaque
- Utiliser le document frappe localisée pour d'autres détails

Épreuve : aucune

- Pas de critique possible, pas de cumul avec d'autre capacité
- Ne peut être qu'esquivé, et seulement si la cible fait face au héros, si la cible n'a ni paré ni esquivé durant cet assaut

Conditions : selon opposant

- L'opposant doit être d'une taille adaptée au héros, afin qu'il puisse porter son coup, et disposer d'une tête

Coup spécial de : Corps à corps

Réussite de ce coup : +6 XP

## Je ne suis plus là

Utilisable par :

- Tout héros avec 4 ou moins en PR NAT et AD 12+

**XX**

Utilisation : 1 fois par combat

- En cas d'échec, attendre le combat suivant

Effets : esquive automatique

- Esquive automatiquement réussie
- Le héros se retrouve dans le dos de son adversaire, mais il est détecté (non compatible avec Frapper lâchement)
- Le héros pourra attaquer à son tour, comme s'il avait paré

Épreuve : aucune

Conditions : aucune

- Ne fonctionne pas si l'opposant est un animal ou un monstre de grande taille

Coup spécial de : Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Rechargement rapide I

Utilisable par :

- Tout héros équipé d'une arbalète/arme à poudre, niveau 4+

**XX**

Utilisation : 1 fois par combat

- En cas d'échec, attendre le combat suivant

Effets :

- Diminue le temps de rechargement de 2 assauts

Épreuve : AD + risque augmenté

- Réussir une épreuve AD pour le rechargement
- En cas d'échec AD, le matériel tombe au sol
- Probabilité d'échec critique au tir augmentée de 1

Conditions : aucune

Critiques et maladroresses :

- Gérer les critiques et maladroresses de façon standard en tenant compte du risque augmenté

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Rechargement rapide II

Utilisable par :

- Tout héros équipé d'une arbalète/arme à poudre, niveau 5+

**XX**

Utilisation : 1 fois par combat

- En cas d'échec, attendre le combat suivant

Effets :

- Diminue le temps de rechargement de 3 assauts

Épreuve : AD + risque augmenté

- Réussir une épreuve AD-1 pour le rechargement
- En cas d'échec AD, le matériel tombe au sol
- Probabilité d'échec critique au tir augmentée de 2

Conditions : expérience

- Avoir déjà réussi cinq fois Rechargement rapide I

Critiques et maladroresses :

- Gérer les critiques et maladroresses de façon standard en tenant compte du risque augmenté

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +4 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Tranchoir à genoux

Utilisable par :

- Héros équipé d'une hache, niveau 8+

**XXXX**

Utilisation : 1 fois par jour

- En cas d'échec, attendre le jour suivant

Effets : coup localisé à la jambe

- Permet de réussir automatiquement ce type d'attaque
- Utiliser le document frappe localisée pour d'autres détails

Épreuve : aucune

- Pas de critique possible, pas de cumul avec d'autre capacité
- Ne peut être qu'esquivé, et seulement si la cible fait face au héros, si la cible n'a ni paré ni esquivé durant cet assaut

Conditions : selon opposant

- L'opposant peut être assez gros, mais l'efficacité du coup pourra être mitigée en cas de grande taille, le MJ en décidera

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +5 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Revers handicapant

Utilisable par :

- Héros équipé d'une épée ou lame longue, niveau 8+

**XXXX**

Utilisation : 1 fois par jour

- En cas d'échec, attendre le jour suivant

Effets : coup localisé au bras armé

- Permet de réussir automatiquement ce type d'attaque
- Utiliser le document frappe localisée pour d'autres détails

Épreuve : aucune

- Pas de critique possible, pas de cumul avec d'autre capacité
- Ne peut être qu'esquivé, et seulement si la cible fait face au héros, si la cible n'a ni paré ni esquivé durant cet assaut

Conditions : selon opposant

- L'opposant doit être humanoïde, équipé d'une arme, et d'une taille adaptée au héros, donc non monstrueux

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +5 XP