

# JDR Naheulbeuk : coups spéciaux

## Pour tous niveaux

### Les coups spéciaux : intention

Les coups spéciaux sont proposés pour plusieurs raisons :

- Donner un jeu moins linéaire aux personnages ne pratiquant pas la magie
- Proposer un nouveau type de butin
- Permettre aux joueurs n'ayant pas trop d'imagination de réaliser de nouveaux types d'actions
- Donner de nouvelles possibilités aux classes les moins spécialisées pour le combat
- Aider le MJ à gérer les gains d'XP pour actes de bravoure
- Améliorer les performances de joueurs malchanceux au dé

J'ai fait mon possible pour limiter les abus concernant ces coups spéciaux :

- Ils sont nominatifs ! Le MJ doit inscrire le nom du héros (au stylo) dans la case blanche en bas de la fiche
- Chaque coup ne peut être utilisé que par certaines origines ou certaines classes, dans certaines conditions
- Le héros doit respecter un temps de « recharge » entre chaque tentative, correspondant au temps qu'il met pour accéder à l'état de concentration nécessaire pour tenter le coup

### Suggestions d'utilisation

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

Primo, ces coups doivent être gagnés au même titre que du butin. Ils ne font pas partie du plan de carrière standard d'un aventurier, de quelque type qu'il soit.

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

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 d'arme, contre paiement
- En lisant un livre qui aurait été trouvé ou acheté (valable uniquement pour ceux qui savent lire, bien sûr...)
- Sinon, en début de carrière, ce talent pouvant faire partie du bagage de départ du héros, de son background

Secundo, je propose qu'en jeu le MJ gère totalement le temps de recharge des coups spéciaux.

Ceci peut être fait d'une façon très simple : lorsque le héros annonce un coup spécial, il donne sa fiche au MJ. Celui-ci doit lui rendre la fiche lorsque le temps nécessaire à son rechargement s'est écoulé (le temps est différent s'il s'agit d'une réussite ou d'un échec). Il s'agit bien entendu du temps d'aventure fantastique, et non du temps passé en jeu.

Ainsi dans un donjon par exemple, après un bivouac de quelques heures, le voleur retrouvera l'usage de son coup spécial. Le repos ne servira donc plus seulement pour les mages et prêtres à récupérer leur énergie astrale.

Le MJ reste seul juge des conditions d'utilisation et des possibilités de chaque coup spécial (bien qu'il existe des restrictions sur les fiches, elles ne sont pas exhaustives et on n'est jamais à l'abri d'une entourloupe...). Il faut limiter les abus et pour ça le MJ est roi. Et bien entendu, un coup spécial doit être annoncé AVANT de lancer le dé...

### Conventions

Dans les documents ci-dessous :

- « Elfes » signifie : tout type d'Elfe (hybride, sylvain, noir...)
- 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 !

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.

Une version sera étudiée pour l'utilisation en jeu par forum.

### En bonus

Vous disposez d'un set de 4 fiches vierges vous permettant de proposer aux héros de nouveaux coups spéciaux !

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Moulinet de Riddick

Utilisable par :

- Tout héros avec le métier guerrier ou paladin

✘

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : 3 coups imparables enchaînés

Épreuve : 1 épreuve, AT standard

Conditions : aucune

✦✦

Dégâts : tirer 3 fois les dégâts

- Cette série de coups n'ignore pas l'armure de la cible !

En cas d'échec critique :

- Le héros brise son arme (sauf relique ou arme incassable)

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## J'arrache ta tête

Utilisable par :

- Barbare, Ogre, Orque

✘✘✘✘✘

Utilisation : 1 fois par 24 h

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

Effets : décès de la cible

Épreuve : FO (malus -2)

Conditions : selon FO de la cible

- La force de la cible doit être inférieure de 4 à celle du héros

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et s'inflige une luxation du coude

- Conséquences : AD/FO/AT -2 pendant 2 jours

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +4 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Coup de boule déstabilisant

Utilisable par :

- Guerrier ou pirate (sauf Nain et autre héros de petite taille)

✘

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : cible = AT/PRD -2 (4 assauts)

Épreuve : moyenne AD/FO

Conditions : après une AT réussie

- Fonctionne sur humanoïde de taille standard, sans casque

✦

Dégâts : -2 PV directs sur la cible

En cas d'échec critique :

- C'est le héros qui subit les dégâts et la déstabilisation

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +1 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Œil de Robinoude

Utilisable par :

- Tout héros capable de manier un arc / une arbalète

✘

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : dégâts augmentés

Épreuve : AD standard

Conditions : aucune

✦

Dégâts : dégâts +2, ignore l'armure

En cas d'échec critique :

- La flèche part de travers et se brise

Réussite critique : dégâts +4

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +1 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Barrage d'acier

Utilisable par :

- Tout héros avec le métier guerrier ou paladin

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : AT imparable, plusieurs cibles

Épreuve : 1 épreuve, AT standard

Conditions : aucune



Dégâts : dégâts sur les 3 cibles

- Touche jusqu'à 3 cibles au contact avec le guerrier

En cas d'échec critique :

- Le héros brise son arme (sauf relique ou arme incassable)

Réussite critique : dégâts +2

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +3 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Groudof Sprotch !

Utilisable par :

- Ogre, ou héros quelconque avec une force supérieure à 15

XXXXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

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

Effets : arrachage des 2 bras de la cible

- La cible ne peut plus combattre et perd son sang

Épreuve : FO

Conditions : selon FO de la cible

- La force de la cible doit être inférieure de 4 à celle du héros

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et s'inflige une luxation du coude

- Conséquences : AD/FO/AT -2 pendant 2 jours

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +4 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Coup bas vraiment bas

Utilisable par :

- Héros de petite taille, Elfes, noble, ménestrel, marchand

X

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : broyages des parties intimes

- COU/AT/PRD -2 pour la cible (4 assauts)

Épreuve : AD standard

Conditions : après une AT réussie

- Fonctionne sur humanoïde, de sexe masculin



Dégâts : -2 PV directs sur la cible

En cas d'échec critique :

- Le héros trébuche et tombe, rate 3 assauts

Réussite critique : dégâts 1D6 PV

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +1 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Ultime concentration

Utilisable par :

- Tout héros maniant une arme de jet (sauf hache)

XXXXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

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

Effets : décès de la cible

- Tirant dans l'œil de la cible, le héros traverse son cerveau

Épreuve : AD (malus -2)

Conditions : selon cible

- Sur cible sans casque, non magique, possédant un cerveau

- Ne fonctionne pas sur les grands monstres

En cas d'échec critique :

- Le héros s'arrache l'oreille : -2 PV, CHA-3

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +4 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Rafale nerveuse

Utilisable par :

- Voleur, assassin et tout héros de petite taille

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : 4 coups imparables enchaînés

Épreuve : 1 épreuve, AT (malus -2)

Conditions : aucune

➤➤

Dégâts : tirer 4 fois les dégâts

- Cette série de coups n'ignore pas l'armure de la cible !

En cas d'échec critique :

- Le héros brise son arme (sauf relique ou arme incassable)

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +3 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Inoculation

Utilisable par :

- Tout héros utilisant une arme empoisonnée

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : inoculation du poison

- Le héros réussit automatiquement l'empoisonnement

- Les dégâts causés par le projectile/l'arme sont standard

Épreuve : AD standard

Conditions : sauf créature immunisée

En cas d'échec critique :

- Le héros se pique avec le projectile et s'inocule le poison

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

À distance/corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Croche-pied roublard

Utilisable par :

- Toute origine sauf Barbare, Orque, Ogre, Demi-Orque

X

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : cible au sol, rate 3 assauts

Épreuve : moyenne AD/FO

Conditions : après une AT réussie

- Fonctionne sur humanoïde de taille standard

➤➤

Dégâts : -2 PV directs sur la cible

En cas d'échec critique :

- C'est le héros qui chute et rate 3 assauts

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +1 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

## Hache volante de Goltor

Utilisable par :

- Nain (armé d'une hache de jet)

X

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : dégâts augmentés

Épreuve : AD standard

Conditions : aucune

➤➤

Dégâts : arme +1D6, ignore l'armure

En cas d'échec critique :

- La hache se heurte à un obstacle et s'ébrèche (-1 PI)

Réussite critique : arme +2D6

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +2 XP

## Coup aux yeux

Utilisable par :

- Assassin, voleur (à la dague)

**XXX**

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : *aveuglement partiel*

- Le héros brouille la vue de la cible avec un coup adroit
- AT/PRD/AD -4 pour la cible (4 assauts)
- Appliquer les dégâts standards de l'arme

Épreuve : AT (malus -1)

Conditions : selon cible

- Cible à taille humaine, d'origine non magique, sans casque

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et subit 1 attaque imparable

Réussite critique : dégâts +2

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +3 XP

## Surin à la gorge

Utilisable par :

- Assassin, voleur, guerrier, paladin, Elfe Noir

**XXXXXX**

Utilisation : 1 fois par 24 h

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

Effets : *décès de la cible*

- Le héros parvient à trancher la gorge de la cible

Épreuve : AT (malus -3)

Conditions : selon cible

- Cible à taille humaine, d'origine non magique

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et s'entaille la main

- Conséquences : AD/FO/AT -2 pendant 2 jours

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +4 XP

## Charge du gros bourrin

Utilisable par :

- Barbare, Orque, Demi-Orque, Ogre

**XXX**

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : *imparable, renversement*

- Le héros charge la cible qui tombe au sol et rate 3 assauts

Épreuve : moyenne AD/FO

Conditions : selon FO de la cible

- La force de la cible doit être inférieure de 4 à celle du héros

 ++

Dégâts : arme +1D6

En cas d'échec critique :

- Le héros trébuche et tombe, rate 3 assauts

Réussite critique : arme +2D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

## Tranche-tendons

Utilisable par :

- Tout héros de petite taille, Elfe Noir, pirate, ingénieur

**XXX**

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : *cible immobilisée*

- Conséquences : AT/PRD -4 / mouvement proche du nul

- Appliquer les dégâts standards de l'arme

Épreuve : AD (malus -3)

Conditions : selon cible

- Sur cible possédant des jambes ou des pattes, non magique

- Ne fonctionne pas sur les grands monstres

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et subit une attaque imparable

Réussite critique : arme +1D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +3 XP

## Double attaque

Utilisable par :

- Toute origine et tout métier



Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : 2 coups imparables enchaînés

Épreuve : 1 épreuve, AT (malus -1)

Conditions : aucune



Dégâts : tirer 2 fois les dégâts

- Cette série de coups n'ignore pas l'armure de la cible !

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et subit une attaque imparable

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +1 XP

## Désarmement

Utilisable par :

- Guerrier, paladin, ranger, pirate, Elfes



Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : la cible perd son arme

- L'ennemi doit combattre à mains nues

- L'ennemi peut choisir de récupérer son arme : 3 assauts

Épreuve : AD (malus -2)

Conditions : selon cible

- La cible doit posséder une seule arme, taille humaine

En cas d'échec critique :

- Le héros subit une attaque imparable

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

## Nabot dans les jambes

Utilisable par :

- Toute origine de petite taille



Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : cible au sol, rate 3 assauts

- Le héros se jette dans les jambes de l'ennemi

Épreuve : AD standard

Conditions : selon cible

- La cible doit être un humanoïde de taille standard

En cas d'échec critique :

- Le héros subit une attaque imparable

Réussite critique : -3 PV pour la cible

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +1 XP

## Fourberie

Utilisable par :

- Pirate, Gobelin, Gnôme



Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : dégâts augmentés, imparable

Épreuve : AT standard

Conditions : aucune



Dégâts : arme +1D6

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et subit une attaque imparable

Réussite critique : arme +2D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

## Le coup du poney

Utilisable par :

- Elfe sylvain, Ménestrel

**XXX**

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : dégâts augmentés, imparable

- Le héros s'inspire de la ruade des poneys pour frapper

Épreuve : AT standard

Conditions : aucune

➔ ➔

Dégâts : dégâts doublés

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

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et brise son arme (si c'est possible)

Réussite critique : dégâts +1D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +3 XP

## Torgnole façon Gurdil

Utilisable par : Nain !

**XXX**

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : imparable, renversement

- Le héros frappe la cible en tourbillonnant

- La cible chute, et rate 3 assauts

Épreuve : AT (malus -2)

Conditions : selon FO de la cible

- La force de la cible doit être inférieure de 4 à celle du héros

➔ ➔

Dégâts : arme +1D6

En cas d'échec critique :

- Le héros trébuche et tombe, rate 3 assauts

Réussite critique : arme +2D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

## Ouarglah !

Utilisable par :

- Barbare, Orque, Demi-Orque

**XXX**

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : dégâts augmentés, imparable

- Le héros frappe comme un sauvage

Épreuve : AT standard

Conditions : aucune

➔ ➔

Dégâts : dégâts doublés

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

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et subit une attaque imparable

Réussite critique : dégâts +1D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

## Tiens, c'est bien fait !

Utilisable par :

- Tout héros sauf : guerrier, paladin, assassin

**X**

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : 1 coup imparable, ignore armure

- Le héros se déchaîne dans une grande explosion de violence

Épreuve : AT (malus -1)

Conditions : aucune

➔ ➔

Dégâts : arme +1D6

- Cette attaque spéciale contourne l'armure

En cas d'échec critique :

- Le héros s'énerve et se blesse tout seul : -2 PV

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

À distance/corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

**JDR Naheulbeuk : coup spécial**

Utilisable par :

**X**  
Utilisation :

Effets :

Épreuve :

Conditions :



Dégâts :

En cas d'échec critique :

Réussite critique :

Coup spécial de :

**JDR Naheulbeuk : coup spécial**

Utilisable par :

**X**  
Utilisation :

Effets :

Épreuve :

Conditions :



Dégâts :

En cas d'échec critique :

Réussite critique :

Coup spécial de :

**JDR Naheulbeuk : coup spécial**

Utilisable par :

**X**  
Utilisation :

Effets :

Épreuve :

Conditions :



Dégâts :

En cas d'échec critique :

Réussite critique :

Coup spécial de :

**JDR Naheulbeuk : coup spécial**

Utilisable par :

**X**  
Utilisation :

Effets :

Épreuve :

Conditions :



Dégâts :

En cas d'échec critique :

Réussite critique :

Coup spécial de :