

JDR Naheulbeuk : coups spéciaux

Pour les soldats

Les coups spéciaux militaires

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 ou récompense
- Permettre aux joueurs n'ayant pas trop d'imagination de réaliser de nouveaux types d'actions en combat
- 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 soldat (au stylo) dans la case blanche en bas de la fiche
- Chaque coup ne peut être utilisé que par certains métiers 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 peuvent être gagnés en tant que butin (sous forme d'illumination après un combat ou une mission) ou obtenus après une formation. Le soldat peut payer une formation de sa poche ou bien se la faire offrir s'il a réussi à s'illustrer aux yeux de ses supérieurs.

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 à la caserne, contre paiement (voir tableau d'équipement)
- En début de carrière, ce talent pouvant faire partie du bagage de départ du héros, de son background
- Vous pouvez bien sûr combiner ces coups avec les coups spéciaux « standards » destinés aux aventuriers, sous réserve de ne pas contredire les restrictions

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 fanghien, 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 :

- 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
- Ignore armure : ignore score PR naturel (la PR magique est comptée, comme toujours)
- 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 à vos soldats de nouveaux coups spéciaux !

Coup double

Utilisable par :

- Officier ou soldat, à partir du niveau 1



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 standard

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 soldat lâche son arme à 1D6 mètres

Réussite critique : dégâts +2 par coup

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

Matraquage

Utilisable par :

- Officier ou soldat, à partir du niveau 1



Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : AT imparable, dégâts augmentés

Épreuve : AT standard

Conditions : aucune



Dégâts : arme +1D6

En cas d'échec critique :

- Le soldat lâche son arme à 1D6 mètres

Réussite critique : dégâts +3

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +2 XP

Perforation

Utilisable par :

- Éclaireur à l'arc/arbalète, à partir du niveau 1



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 +1D6

En cas d'échec critique :

- La flèche part de travers et se brise

Réussite critique : ignore l'armure

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +2 XP

Commotion

Utilisable par :

- Soldat, à partir du niveau 2



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 : si applicable

- Cible humanoïde de taille standard, FO inférieure à 15



Dégâts : -3 PV directs sur la cible

En cas d'échec critique :

- Le soldat se fait mal et perd 2 PV

Réussite critique : dégâts +2

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +3 XP

Renversement

Utilisable par :

- Soldat avec FO 12 et plus, à partir du niveau 2

XX

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : la cible chute, perd 3 assauts

- Possibilité de résister avec une épreuve de FO réussie

Épreuve : moyenne AD/FO

Conditions : si applicable

- Cible humanoïde de taille standard, FO inférieure à 15



Dégâts : -2 PV directs sur la cible

En cas d'échec critique :

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

Réussite critique : dégâts +2

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +3 XP

Barricade

Utilisable par :

- Soldat lourd, à partir du niveau 2

XX

Utilisation : Toutes les 2 heures

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

Effets : multi-cible

- Permet de frapper jusqu'à 3 cibles au contact, en 1 assaut

- Les dégâts causés sont standard

Épreuve : 1 épreuve, AT (malus -1)

Conditions : aucune

En cas d'échec critique :

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

Réussite critique : imparable !

Coup spécial de :

À distance/corps à corps

Réussite de ce coup : +4 XP

Traumatisme

Utilisable par :

- Officier ou soldat, à partir du niveau 3

XX

Utilisation : Toutes les 2 heures

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

Effets : AT imparable, dégâts augmentés

Épreuve : AT standard

Conditions : aucune



Dégâts : arme +1D6, ignore armure

En cas d'échec critique :

- Le soldat lâche son arme à 1D6 mètres

Réussite critique : dégâts +3

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +4 XP

Déchirure

Utilisable par :

- Officier ou soldat, à partir du niveau 3

XX

Utilisation : Toutes les 2 heures

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

Effets : dégâts +3, hémorragie

- La cible perd ensuite 1 PV par assaut jusqu'à guérison

Épreuve : AT standard

Conditions : si applicable

- La cible doit être vivante et capable de saigner

En cas d'échec critique :

- Le soldat lâche son arme à 1D6 mètres

Réussite critique : arme +2D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +4 XP

Renversement de groupe

Utilisable par :

- Soldat lourd avec FO 13 et plus, à partir du niveau 3

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : cibles au sol, perdent 3 assauts

- Possibilité de résister avec une épreuve de FO réussie

Épreuve : moyenne AD/FO

Conditions : si applicable

- Cibles humanoïdes de taille standard, FO inférieure à 15



Dégâts : -2 PV directs sur chaque cible

En cas d'échec critique :

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

Réussite critique : dégâts +2

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +5 XP

Coup handicapant

Utilisable par :

- Éclaireur/médecin, à partir du niveau 3

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : handicap important

- Le héros frappe d'un coup précis sur une articulation

- AT/PRD/AD -2 pour tout le combat

- Appliquer les dégâts standards de l'arme

Épreuve : AT (malus -2)

Conditions : selon cible

- Cible d'origine non magique, et pas trop bizarre

En cas d'échec critique :

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

Réussite critique : dégâts +4

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +5 XP

Tir puissant

Utilisable par :

- Éclaireur à l'arc/arbalète, à partir du niveau 3

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : dégâts augmentés

Épreuve : AD (malus -1)

Conditions : aucune



Dégâts : dégâts +5, ignore l'armure

En cas d'échec critique :

- La flèche part de travers et se brise

Réussite critique : +3 aux dégâts

Coup spécial de :

À distance

Réussite de ce coup : +4 XP

Charge lourde

Utilisable par :

- Soldat lourd, à partir du niveau 3

X

Utilisation : 1 fois par heure

- En cas d'échec, attendre 30 min. 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 : chute : selon FO de la cible

- La force de la cible doit être inférieure de 3 à celle du héros



Dégâts : arme +1D6

En cas d'échec critique :

- C'est le soldat qui trébuche et tombe, rate 3 assauts

Réussite critique : arme +2D6

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +4 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Carotide

Utilisable par :

- Éclaireur, médecin, officier, à partir du niveau 4

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 -4)

Conditions : selon cible

- Cible à taille humaine, non magique et pas trop bizarre

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 : +6 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Mutilation

Utilisable par :

- Officier ou soldat, à partir du niveau 4

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : AT imparable, dégâts augmentés

Épreuve : AT (malus -1)

Conditions : aucune

+++

Dégâts : arme +2D6

En cas d'échec critique :

- Le soldat lâche son arme à 1D6 mètres

Réussite critique : dégâts +4

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +6 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Passe triple

Utilisable par :

- Officier ou soldat, à partir du niveau 4

XX

Utilisation : Toutes les 2 heures

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

Effets : 3 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 soldat lâche son arme à 1D6 mètres

Réussite critique : dégâts +2 par coup

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +6 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial

Sous la jointure

Utilisable par :

- Officier ou soldat, à partir du niveau 4

XX

Utilisation : Toutes les 2 heures

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

Effets : AT imparable, perce-armure

Épreuve : AT standard

Conditions : aucune

+++

Dégâts : arme +2, ignore l'armure

En cas d'échec critique :

- Le soldat lâche son arme à 1D6 mètres

Réussite critique : dégâts +3

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +5 XP

Passe quadruple

Utilisable par :

- Officier, soldat lourd ou éclaireur, niveau 5 et plus

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 soldat brise son arme (sauf relique ou arme incassable)

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +8 XP

Pulvérisation

Utilisable par :

- Soldat lourd, niveau 5 et plus

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : destruction d'armure

- La pièce d'armure principale de l'ennemi est perdue

- L'ennemi à PR=0 sur cette localisation, mais sans dégâts

Épreuve : AT (malus -2)

Conditions : selon cible

- La cible doit posséder une armure amovible

En cas d'échec critique :

- Le héros subit une attaque imparable

Réussite critique : -5 PV sur la cible

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +4 XP

Démembrement

Utilisable par :

- Soldat lourd ou officier, niveau 5 et plus, arme tranchante

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : dégâts et mutilation

- Dégâts : arme +6, ignore l'armure

- Malus cible : AT/PRD-5 AD-4 COU-2 FO-2

Épreuve : AT (malus -3)

Conditions : selon cible

- Cible maxi 2 m, et qui doit posséder des bras !

En cas d'échec critique :

- Pris en défaut, le soldat subit une attaque imparable

Réussite critique : dégâts +5

Coup spécial de :

Corps à corps

Réussite de ce coup : +8 XP

Décapitation

Utilisable par :

- Soldat ou officier avec FO 14 et plus, à partir du niveau 5

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 tête de la cible

Épreuve : AT (malus -5)

Conditions : selon cible

- Cible non magique et pas trop bizarre, arme tranchante

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 : +8 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 :

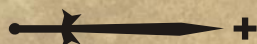
X

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 :