

Les Vilains du Donjon

Extension du jeu de rôle "Naheulbeuk"

LeRangerDuKO

Collaboration Robin de la Chopine

Les Bestioles



Préface

Ce document est une aide pour comprendre comment fonctionne la compétence de “Dresseur” du Dompteur. Il s'agit d'une compétence permettant d'acquérir, ou plutôt, tenter de dresser un animal sauvage et en aucun cas un monstre. Cette annexe est à titre informatif et le Maître de Jeu est à même de modifier celle-ci en fonction des demandes des joueurs concernant la possibilité d'appivoiser certains animaux.

Il faut savoir que cette capacité ne permet pas de garder indéfiniment un animal et ne fonctionne pas non plus pour ceux dits “Intelligents” de type Boss, ou ayant des sens développés au-dessus de la moyenne.

Domptage :

Le Dompteur devra affaiblir l'animal choisi au minimum d'un quart de ses PV arrondi à l'inférieur. Puis s'ensuit l'utilisation de la compétence “Comprendre les animaux” avec difficulté variable selon l'animal et le sadisme du MJ, puis un test d'ordre simple CHA+4. Il est possible pour le groupe d'immobiliser la bête une fois affaiblie afin d'éviter que le dresseur ne se fasse attaquer durant ses épreuves.

Précision sur l'utilisation :

Le bonus CHA+4 s'applique uniquement sur des ordres simples :

Attaquer / Défendre / Manger / Sauter / Dormir.

Pour le reste, comme par exemple Pister, Chiper et autres tours, l'épreuve à réaliser sera uniquement sur le charisme de base avec modification possible du MJ selon la complexité.

Le Dompteur sera dans la capacité d'avoir deux animaux sous ses ordres mais seulement s'ils sont du niveau inférieur en termes de dressage que celui possédé. Par contre, il ne pourra agir directement en combat car il sera concentré sur ses animaux afin qu'ils obéissent correctement.



En combat :

Lorsque le combat est engagé, le Dompteur doit donner un ordre à son animal pour qu'il attaque tel ou tel ennemi. Pour cela, un test de CHA+4 est obligatoire pour l'ordonner. Suite à sa réussite, l'animal devient donc un allié au combat dont les jets seront lancés par son maître. Il peut, s'il n'a qu'un seul animal, entrer en combat lui aussi.

Si le propriétaire veut que son compagnon change d'ennemi avant la mort de celui ciblé à la base, il devra effectuer de nouveau une épreuve de CHA+4.

Réussite et Échec Critique :

En cas de réussite critique sur un ordre donné, le Héros gagne un bonus de +2 en Charisme pour le reste du combat.

En ce qui concerne l'échec critique, il devra lancer un D6 et se référer au tableau suivant :

1	L'animal ne comprend pas l'ordre donné, le joueur perd son tour.
2 - 3	L'animal n'a pas tout compris, et se rue sur une cible aléatoire, ennemi comme allié.
4	L'animal attaque un allié. Le maître devra réussir un nouveau test de Charisme simple pour changer de cible.
5	L'animal attaque son propre maître. Il devra réussir un nouveau test de Charisme simple pour changer de cible.
6	L'animal en a marre des ordres qu'on lui donne, il s'enfuit.

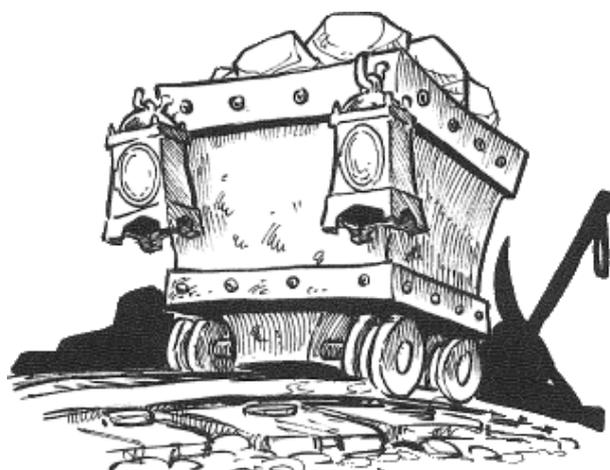


Tableau non exhaustif des animaux :

Nom de l'animal	Page du Bestiaire	Niveau du Dompteur
Cabretin	p.34	Nv2
Coyote commun	p.38	Nv2
Loup gris	p.53	Nv2
Panthère de Fangh	p.62	Nv2
Rat géant	p.68	Nv2
Sanglier commun	p.73	Nv2
Tarentule des Caverne	p.24	Nv2
Aigle Géant	p.21	Nv3
Araignée Tranchante Bestiaire	p.23	Nv3
Coyote des montagne	p.38	Nv3
Crocodile	p.40	Nv3
Globzoule	p.46	Nv3
Loup Noir	p.53	Nv3
Ours Noir	p.60	Nv3
Sanglier Noir	p.73	Nv3
Python mordeur	p.78	Nv3
Auroch	p.26	Nv4
Brebiphant	p.30	Nv4
Chapon Mâle Fanghien	p.36	Nv4
Kraken d'eau douce	p.50	Nv4
Ours Brun	p.60	Nv4
Sanglier Gagrouk	p.73	Nv4