

Les Vilains du Donjon

*Extension jeu de rôles Naheulbeuk
LeRangerDuKO*

Collaboration Robin de la Chopine

Nouvelles Compétences



Descriptions et utilisation

Appel du Trésor :

Les montres les plus cupide ne sont pas toujours tenables face à l'or et aux trésors. Pour résister aux trucs qui brillent, le monstre doit faire appel à ses quelques neurones pour éviter de se ruer dessus !

Utilisation : en présence d'or et d'objets précieux, épreuve INT+4 du monstre pour ne pas se ruer sur les richesses quelle que soit la situation. Échec : le monstre sera obnubilé par son trésor et laissera ses compagnons sur le côté.

Rattrapage : à moins d'utiliser la force, c'est rare de dire non au butin.

Attire les héros :

Le monstre qui attire les héros sera toujours le premier visé dans le cas où une bestiole ou un héros doit faire un choix de victime. Dommage pour lui, il a sans doute une tête à gnons !

Utilisation : Dans le cas d'une rencontre avec des ennemis, le monstre est attaqué en premier.

Bouclier Magique :

Les créatures les plus malines manipulant la magie ont su faire preuve d'ingéniosité afin de se créer une protection magique contre leurs agresseurs, toujours plus imposants face à eux.

Utilisation : Donne un bonus de +2 PR magique au monstre ayant cette capacité.

Chante faux :

Il y a des légendes qui disent qu'un homme derrière un cadre en bois devant des centaines de spectateurs aurait réussi à éclater leurs tympanes en seulement une chanson ! Il paraît même qu'il a réussi à faire pleurer les statues de pierre naine... Depuis, des adeptes du chant essaient de reproduire un tel exploit en chantant des élocutions des plus fausses. (Magique)

Utilisation : Épreuve de courage pour résister (alliés comme ennemis), fait fuir les cibles pendant 1D10 assauts. Zone de 20 mètres de rayon.

Charge Bovine (Minotaure uniquement) :

On vous a toujours dit qu'utiliser votre tête est la meilleure des solutions pour gagner un combat. Ceci étant compris, vous avez créé votre propre façon d'aborder le sujet avec votre ennemi.

Restriction : Utilisable qu'une fois durant un combat.

Utilisation : Épreuve d'attaque, (1D+3PI+Bonus Force) de blessure.

Critique : Événtration avec dommage +9 et durée (comme un 18 sur tableau des critiques des armes tranchantes/perforation au choix du MJ.)

Chef de la garde :

C'est un des rares grouillots qui a su s'imposer face aux autres en dehors de la baston. Le plus souvent c'est grâce à la parole et le tact qu'il arrive à se faire obéir, même si coller des gnons sont aussi de très bons arguments verbaux concernant les poings.

Utilisation : Permet d'avoir le dernier mot sur un choix à prendre suite à un test de charisme +4 réussi.

Contremaître :

A l'aide de cette compétence, un personnage est capable de maîtriser le sujet des pièges et celui de l'efficacité des attributs d'une salle du donjon. Ce n'est pas faute de s'être déjà blessé, en manipulant le matériel qu'il n'a pas conçu mais il a su en faire meilleur usage que ses fabricants.

Restrictions : Ne peut être utilisé qu'une fois par jour pour un piège et une fois par jour lors du résultat d'une salle. (Campagne - Extension à suivre)

Utilisation : Augmente l'efficacité d'un piège ou d'une salle de +2 suite à un test d'Adresse +3. S'il n'y a pas de valeur, c'est au MJ de décider du résultat.

Dresseur (Niveau 2) :

Ce talent permet de dresser un animal plus ou moins gros en fonction du niveau du dresseur (50 Kg environ par niveau). Ce n'est pas parce que vous êtes un dresseur qu'elle vous obéira automatiquement. Ceci est restreint uniquement à des animaux et non des monstres, démons, et autres entités particulières... A moins que vous ayez envie de mourir !

Utilisation : Se référer à la fiche des "Bestioles". Épreuve de Charisme +4 pour des ordres simples aux animaux.

Expertise de la Hache à 2 mains :

Une expertise à force d'entraînement, pour un grand humanoïde à corne.

Utilisation : Bonus de +1 AT/PRD avec les haches à 2 mains.

Forgeron du Chaos :

Compétence qui nécessite une forge, pour réparer une arme ou donner un bonus de 1 au PI pour la journée sur une arme non magique ou corrompue)

Utilisation : Épreuve d'Adresse réussie.

Jeux de tavernes et de donjons :

Le monstre s'ennuie dans le Donjon et ne fait pas que boire ou biffer ses camarades, il s'occupe et s'intègre aux activités ludiques de ces établissements ou pendant ses gardes. Ainsi, il gagnera un bonus pour les jeux de cartes, de dés, les jeux de fléchettes, les paris des courses...

Utilisation : Donne un bonus aux épreuves de jeux de +4.

Lancement de projectiles :

Certains grands monstres humanoïdes peuvent lancer des projectiles mais aussi des petites créatures (branches/rochers, gnome, goblin ou Hobbit) sur 1 cible. Une épreuve d'adresse est nécessaire pour toucher, les dommages sur la cible et éventuellement sur la créature projetée seront de 1D6 + bonus force, avec une portée 6 mètres de base (+1 mètre par point de force au-dessus de 13), Il est possible d'esquiver uniquement le projectile.

Utilisation : Arme à distance.

Maîtrise de la pomme :

Vous connaissez la fameuse chanson qui met étroitement en lien un elfe et une pomme ? Eh bien, dites-vous que vous la connaissez suffisamment pour en maîtriser les techniques ancestrales.

Utilisation : Focus toujours les elfes en premier.

Maniement du fouet :

Certains monstres ont des facilités avec des armes, notamment des plus exotiques et caractérielles d'entre-elles. Le fouet en fait partie et vous ne voulez pas savoir comment il a appris à s'en servir, ceci date sûrement d'une période beaucoup plus trouble.

Utilisation : +2 aux épreuves d'attaque uniquement concernant la manipulation d'un fouet, mais pas ses dégâts.

Métamorphose (Changelin uniquement) :

Rares sont ceux qui maîtrisent l'art de la Métamorphose. Il leur est possible de se transformer en un être vivant qu'il voit au moment de l'utiliser (ou qu'il le connaisse déjà bien), mais hélas cela ne change pas sa constitution physique (varie la taille/poids de 10% par niveau). Un jour, on a vu une souris géante ou un ogre miniature redevenir un Changelin...

Restrictions : Seulement une fois par journée et cela pendant une durée maximum de 10 minutes. Cette durée peut être améliorée selon son niveau de 5 minutes de plus et chaque utilisation supplémentaire par jour lui coûtera 5 PV.

Utilisation : Doit prendre 1 minute pour se concentrer afin de se métamorphoser parfaitement, donc peu utilisable en combat.



Peuple Maudit (Duregar uniquement) :

Utilisation : Au début d'un combat au corps à corps ou à distance, lancez une pièce ; si c'est pile vos chances de critiques seront de 1 à 2 ; sur face c'est la maladresse qui sera doublée puis la pièce disparaît ; si vous êtes sans pièces sur vous, c'est automatiquement le choix face qui s'applique.

De plus, interdiction formelle d'utiliser une arbalète, sinon le dieu intervient pour vous corriger et vous inflige 3D6 de dégâts dont le plus faible des jets devient une perte permanente de Points de vie.

Pied lourd :

Certains monstres ne sont pas tous équipés de pieds... Cela est dérangement quand on essaie d'être discret ou bien silencieux.

Utilisation : Épreuve Adresse -2 pour rester silencieux et discret.

Séduisant :

Les elfes et certains monstres sont connus pour leur aspect physique plutôt que leur force et cela a coûté la vie à plus d'un aventurier. Les succubes et incubes sont ceux qui le maîtrisent le mieux, vous aurez compris le pourquoi assez rapidement grâce à leurs "arguments" les plus prononcés !

Utilisation : +3 épreuve de charisme face au sexe opposé humanoïde.

Vicieux :

Le personnage muni de cette compétence est un vrai filou et a pour habitude de devoir se débrouiller face à des hommes en boîte de conserve. Il met à profit son expérience afin de pouvoir placer ses coups avec précision sur un point faible de son adversaire.

Requis : Ne peut être réalisée que par une arme à une main et seulement une fois par assaut.

Utilisation : Permet à une attaque réussie de passer 1 point de PR physique de la cible. (Hors Truc de mauviette)

