

JDR Naheulbeuk : coups spéciaux

Pour le ninja

Les coups spéciaux du ninja

Les coups spéciaux du ninja permettent de développer le côté spécifique du ninja par rapport à d'autres métiers.

Pour en savoir plus sur les coups spéciaux et leur utilisation, lisez le document supplément « Les coups spéciaux » disponible dans le site et qui vous donnera d'autres détails.

Suggestions d'utilisation

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

Primo, ces coups peuvent être gagnés au même titre que du butin. Ils ne font pas partie du plan de carrière standard du ninja à la base.

Ils représentent donc une étape importante dans la vie du ninja, 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 ninja

Dans ce dernier cas, il faut considérer que le coup spécial a un prix et que son apprentissage prendra un peu de temps.

Ces données sont précisées dans les cartes.

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
- Échecs et réussites critiques : comme il s'agit d'épreuves spéciales, on écope aussi de conséquences spéciales !

Certains de ces coups nécessitent une préparation ou des ingrédients. Dans le cas d'une préparation elle ne peut pas être faite pendant le combat, bien entendu.

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.

Disparition

Niveau 1

- Apprentissage : 50 P.O. - Cours de 1 heure

X

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : le ninja disparaît

- Même en combat, il devient indétectable pour l'ennemi

- S'il attaque, il redevient visible !

- Durée de l'effet : 30 secondes

Épreuve : AD standard

Conditions : aucune

En cas d'échec critique :

- Le héros rate un assaut et reste visible

Réussite critique : durée doublée

Coup spécial de :

Corps à corps ou à distance

Réussite de ce coup : +2 XP

Monte en l'air

Niveau 1

- Apprentissage : 70 P.O. - Cours de 6 heures

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : méthode infallible d'escalade

- Le ninja peut grimper n'importe quelle surface verticale

- Pas de modificateur à l'épreuve, même difficile

Épreuve : AD standard

Conditions : aucune

En cas d'échec critique :

- Le héros s'y prend mal et tombe : -6 PV.

- Conséquences : AD/AT -2 pendant 2 jours

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Assistance à l'aventure

Réussite de ce coup : +2 XP

Écran de fumée

Niveau 1

- Apprentissage : 50 P.O. - Cours de 3 heures

X

Utilisation : selon ingrédients

Le ninja doit créer ses capsules à fumée auparavant.

Ingrédients pour 5 capsules (1 heure de préparation) :

- 1 dose de poudre noire des gobelins

- 1 dose d'onguent de feu d'Altela

Effets : création de fumée

- Un nuage de fumée épaisse masque tout sur 20 m. carrés

- Durée avant dispersion : 2 minutes

- Tous les combattants dans la fumée : AT/PRD/AD-3

Épreuve : non

Conditions : aucune

Coup spécial de :

Assistance à l'aventure

Réussite de ce coup : rien

Super backflip

Niveau 2

- Apprentissage : 100 P.O. - Cours de 6 heures

X

Utilisation : 1 fois par heure

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

Effets : esquive + dégâts

- Le ninja remplace sa parade par ce coup spécial

Épreuve : AD standard

Conditions : AT réussie d'un ennemi

- En esquivant un coup, le ninja frappe son attaquant

 ++
Dégâts : 2D6+2

En cas d'échec critique :

- Le héros tombe et rate 3 assauts

Réussite critique : dégâts +4

Coup spécial de :

Corps à corps, 1 assaut

Réussite de ce coup : +2 XP

Immobilisation

Niveau 2

- Apprentissage : 200 P.O. - Cours de 8 heures

XXXXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

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

Effets : immobilisation

- Le ninja bloque son ennemi au sol et l'empêche de nuire

Épreuve : AT (malus -2)

Conditions : selon FO de la cible

- La force de la cible ne doit pas dépasser 12

- Cible : humanoïde de taille standard uniquement

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 : +ID6 dégâts

Coup spécial de :

Corps à corps, 2 assauts

Réussite de ce coup : +4 XP

Fracture du bras

Niveau 3

- Apprentissage : 150 P.O. - Cours de 6 heures

XXXXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

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

Effets : blessure grave sur cible

- Cible : AD-4 / COU-2 / FO-4 / AT-5 / PRD-6

Épreuve : AD standard

Conditions : cible humanoïde standard

★ → ++

Dégâts : ID6+4

En cas d'échec critique :

- Le héros se blesse : -ID6 PV.

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps, 1 assaut

Réussite de ce coup : +3 XP

Crachat aveuglant

Niveau 4

- Apprentissage : 100 P.O. - Cours de 3 heures

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

- Nécessite 1 dose d'orties du Chaos à mâcher

- Nécessite 10 assauts de préparation avant crachat

Effets : cible handicapée

- Cible : malus AT/PRD/AD-2 pendant tout le combat

Épreuve : AD standard

Conditions : cible sans casque

- Fonctionne sur humanoïde sans casque, ou animal

En cas d'échec critique :

- Le héros s'étrangle avec son crachat et rate 3 assauts

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Jusqu'à 3 m de distance

Réussite de ce coup : +4 XP

Saut de la Mante

Niveau 5

- Apprentissage : 200 P.O. - Cours de 6 heures

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : saut + attaque imparable

- Le héros saute jusqu'à 10 m et attaque féroce

Épreuve : AD + AT (2 épreuves)

Conditions : aucune

★ → ++

Dégâts : dégâts de l'arme X2

En cas d'échec critique :

- Le héros s'écrase au sol et perd 5 assauts, et 3 PV.

Réussite critique AT : dégâts triplés

Coup spécial de :

À distance, 1 assaut

Réussite de ce coup : +6 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial ninja

Vengeance du ninja

Niveau 6

- Apprentissage : 300 P.O. - Cours de 1 journée

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 -4)

Conditions : après avoir subi des dégâts

➤+++++

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, 2 assauts

Réussite de ce coup : +8 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial ninja

Paume de Song-Fu

Niveau 7

- Apprentissage : 400 P.O. - Cours de 1 journée

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : coup précis à mains nues

- Le ninja frappe les côtes de son ennemi avec violence

Épreuve : AT (malus -2)

Conditions : cible humanoïde standard

➤++++

Dégâts : 3D+4

En cas d'échec critique :

- Le héros se brise le poignet (voir blessures graves)

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps, 1 assaut

Réussite de ce coup : +8 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial ninja

Brise-Nuque d'Hattori

Niveau 8

- Apprentissage : 500 P.O. - Cours de 6 heures

XXXXXX

Utilisation : 1 fois par 24 h

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

Effets : décès de la cible

- Le ninja brise la nuque de son adversaire d'un coup précis

Épreuve : moyenne AD/FO

Conditions : cible humanoïde

- Fonctionne sur humanoïde de taille standard, sans casque

- La cible doit avoir un score de FO inférieur à 14

En cas d'échec critique :

- Le héros chute et rate 3 assauts

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

Corps à corps, 1 assaut

Réussite de ce coup : +10 XP

JDR Naheulbeuk : coup spécial ninja

Shuriken du Démon

Niveau 9

- Apprentissage : 500 P.O. - Cours de 1 heure

XXX

Utilisation : Toutes les 3 heures

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

Effets : lancer précis, dégâts augmentés

Épreuve : AD standard

Conditions : aucune

➤++++

Dégâts : 2D6+10 (ignore armure)

En cas d'échec critique :

- Le shuriken est perdu

Réussite critique : aucun effet

Coup spécial de :

À distance, 1 assaut

Réussite de ce coup : +5 XP