

## Naheulbeuk JDR – Résumé compétences – V.2.0

Compétences	Problème et/ou malus	Avantage et/ou Bonus
Ambidextrie	deuxième attaque : AT-5	Utilisation de 2 armes en simultané, minimum AD 14
Agoraphobie	Rattrapage : épr. INT+4 en présence de foule	
Appel des renforts		Évite les attaques dans le dos en cas de fuite
Appel du sauvagement	Rattrapage : épr. INT+4 en présence de horde	
Appel du tonneau	Rattrapage : épr. INT+4 en présence d'alcool	
Appel du ventre	Rattrapage : épr. INT+4 manque nourriture	
Armes de bourrin		Peut utiliser les armes à 2 mains
Arnaque et carambouille		remise de 20% à l'achat, +10% à la revente
Attire les monstres	Cible de premier choix pour les ennemis	
Bourre-pif		Combat sans malus – accès au coups spéciaux
Bricolo du dimanche		Capable de fabriquer des objets sur épreuve AD
Chance du rempailleur		Ne peut mourir dans un combat
Chef de groupe		Possède plus de poids dans les choix de l'équipe
Chercher des noises		Frappe toujours en premier
Chevaucher		Cheval sans épreuve, autres montures possibles
Chouraver		Épreuve AD +4 dans le cadre d'un larcin
Comprendre les animaux		Épreuve INT pour dialoguer avec des animaux
Cuistot		+1PV de récupération par repas préparé
Déplacement silencieux		Épreuve AD +4 pour la furtivité
Désamorcer		Épreuve AD +4 dans le cadre d'un piège
Détecter		Épreuve INT +2 dans le cadre d'une détection
Érudition		Le personnage sait lire, écrire et compter
Escalader		Épreuve AD +5
Forgeron		Améliorer et réparer des armes
Frapper lâchement	1 fois par combat – daque uniquement	Soumis à conditions - Dégâts x2 sur attaque au dos
Fariboles		CHA ou INT+3 pour marchander, convaincre...
Fouiller dans les poubelles		Fouille : trouve les bons objets en premier
Instinct de survie		Flair pour trouver nourriture et boisson
Instinct du trésor		INT+3 pour trouver une cachette, un trésor
Intimider		Faire peur sur épreuve de CHA (si COU >)
Jonglage et danse		Démonstration réussie sur épreuve AD
Langues des monstres		Comprendre les créatures qui parlent
Méfiance		Savoir si un PNJ ment
Mendier et pleurnicher		Gagner des PO entre deux aventures (1D20 max)
Nager		Nager sans épreuve, +5 pour épreuve difficile
Naïveté touchante	Trouver une excuse bidon	Épreuve CHA +5 pour séduire dans un conflit
Pénible	Rattrapage : épr. INT pour éviter les conflits	
Pister		Épreuve : INT +3 pour suivre des traces
Premiers soins		Soigne blessures légères sur épreuve (max. 1D6 PV)
Radin	Rattrapage : épr. INT+4 pour partager butin	Épreuve : CHA+4 pour marchander
Récupération	Repos nécessaire : 1H par jour	Récupère 4PA
Ressemble à rien		Impossible à reconnaître
Runes bizarres		INT+4 pour déchiffrer les runes
Sentir des pieds	-1PV à la récupération en milieu fermé	En extérieur : éloigne les animaux sauvages, la nuit
Serrurier		Épreuve : AD pour crocheter une serrure
Tête vide		Insensible aux attaques mentales
Tirer correctement		Épreuve : AD pour les armes de jet
Tomber dans les pièges	Tombe en premier dans un piège	
Truc de mauviette		PR +1 pour tous les dégâts

### Vitesse de voyage des aventuriers

	Modifications terrain
Voyageurs à pied : 30km/jour	
Voyage forcé à pied : 45km/jour – Perte de 2 PV	Forêt : 75%
Voyage à pied "course Barbare" : 55km/jour – Perte de 4 PV (sauf Barbares)	Collines : 75%
Voyage à cheval : 50km/jour	Montagnes : 50%
Voyage forcé à cheval : 75km/jour – Perte de 4 PV pour le cheval	Marécage : 50%
Et par jour : Chariot : 30km – Diligence : 70km – Bateau à rames : 20km – Galère : 60km – Voilier : 80/120km – Cuirassé gob : 40km	