

Tableaux extraits des règles V.3.0 - Naheulbeuk JDR

Armes de jet : portée, dégâts et temps de rechargement

Arme de jet	Portée Moyenne*	Dégâts moyens	Temps de rechargement Ou délai pour dégainer	Notes
Les dégâts moyens indiqués en BL ne sont pas variables : ils ne sont appliqués que s'ils sont supérieurs à la valeur de protection				
Chaise	5m	3BL	2 assauts	Si si, ça se lance
Gobelin ou hobbit	5m	3BL**	4 assauts	Lancé par un ogre
Chope de bière	6m	2BL	2 assauts	Ça se lance aussi
Fléchette à main	7m	2BL	1 assaut	
Hache de jet	8m	1D+3	2 assauts	Parfois d'occasion...
Lame de jet, shuriken	8m	1D+2	1 assaut	Des trucs de ninja
Pavé de granite	10m	1D	2 assauts	C'est souvent gratuit
Sarbacane	10m	1BL	3 assauts	
Lance-pierre, fronde	15m	2BL	3 assauts	
Boomerang	20m	1D-1	2 assauts	Très difficile d'être précis
Arc court	40m	1D+2	3 assauts	
Arc long ou de qualité	60m	1D+3	3 assauts	
Arbalète	70m	1D+4	6 assauts	
Javelot, lance de chasse	20m	1D+3	2 assauts	
*La portée est indicative : elle signifie simplement qu'il est encore possible d'être un peu précis ou de blesser à cette distance. Pour les objets lourds, la portée dépend de la puissance du lanceur				
**Le goblin/hobbit de jet est blessé, autant que la cible				

Déplacements, vitesse et valeur d'armure

Valeur de PROTECTION naturelle	Déplacement rapide	Durée maxi	Vitesse de pointe (lancé)*	Durée maxi
Note : La valeur de protection naturelle n'inclut pas les bonus magiques d'armure enchantée				
Armure : 0 à 1	8m / assaut	FORCE x 20sec	12m / assaut	FORCE x 5sec
Armure : 2	6m / assaut	FORCE x 18sec	10m / assaut	FORCE x 4sec
Armure : 3 à 4	4m / assaut	FORCE x 15sec	8m / assaut	FORCE x 4sec
Armure : 5	4m / assaut	FORCE x 10sec	6m / assaut	FORCE x 3sec
Armure : 6	3m / assaut	FORCE x 8sec	4m / assaut	FORCE x 3sec
Armure : 7	2m / assaut	FORCE x 7sec	3m / assaut	FORCE x 2sec
Armure supérieure à 7	1m / assaut	FORCE x 5sec	2m / assaut	FORCE x 2sec
* Après 1 assaut en "déplacement rapide", on est considéré comme "lancé"				

Esquive : malus lié à l'encombrement

Valeur de PROTECTION naturelle	Épreuve d'ADRESSE
Note : La valeur de protection naturelle n'inclut pas les bonus magiques d'armure enchantée	
Armure : 0 à 1	bonus+1
Armure : 2	normale
Armure : 3 à 4	malus-2
Armure : 5	malus-4
Armure : 6	malus-5
Armure : 7	malus-6
Armure supérieure à 7	Esquive impossible
Équipement transporté	Épreuve d'ADRESSE
Note : Le malus d'encombrement est cumulable avec le malus de protection ci-dessus	
Sac contenant peu d'équipement, petite besace	normale
Sac plein	malus-2
Équipement très encombrant	Esquive impossible



Compétence Bourre-Pif : coups spéciaux à mains nues

Coup annoncé	Attaque	Dégâts en P.I.	Niveau	Effet spécial
Note : Les attaques à mains nues suivantes ne fonctionnent qu'en l'absence d'armure (metal, cuir...) et de casque				
Coup de poing au visage	normale	2	1	Aucun
Coup de genou aux parties*	malus-2	3	1	1 à 4 au D20 : cible immobilisée
Coup assommant	malus-4	2	1	Cible assommée
Coup de pied fauchant	malus-3	2	2	La cible est au sol, rate 3 assauts
Gifle humiliante	normale	1	2	Cible : COU-2 le temps du combat
Coup de tête dans le nez	malus-4	1D6	2	Nez brisé : CHA-3 1 à 4 au D20 : cible assommée
Coup de pied sauté au visage	malus-2	1D6	3	Aucun
Clé de bras stupéfiante	Spéciale	Blessure grave**	3	1 à 4 au D20 : bras cassé
Coup de coude au plexus	malus-2	2	4	1 à 4 au D20 : cible immobilisée
Double gifle incapacitante	malus-3	2	4	Cible AT/PRD-2
Coup de poing à la gorge	malus-3	1D6+1	5	1 à 4 au D20 : cible immobilisée
Magotomashi à la tempe	malus-4	1D6+2	5	Cible assommée
Coup précis au foie	malus-2	3	6	1 à 4 au D20 : cible immobilisée
Coup de pied sauté retourné	malus-4	1D6+3	6	Cible assommée
Paume de Song-Fu	malus-5	2D6	7	Cible AT/PRD-5
Duo de pouces dans les yeux	malus-5	Blessure grave**	7	Cible aveugle
Fracassement du crâne	Spéciale	Décès	8	1 à 4 au D20 – FO minimum : 15
Arrachement manuel du cœur	Spéciale	Décès	9	1 à 4 au D20 – FO minimum : 15

*Fonctionne uniquement sur ennemi de sexe masculin....

**Appliquer les dégâts et malus du tableau des blessures graves

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle

Les niveaux et l'expérience

Expérience	Niveau		Expérience	Niveau
0	1		9100	14
100	2		10500	15
300	3		12000	16
600	4		13600	17
1000	5		15300	18
1500	6		17100	19
2100	7		19000	20
2800	8		21000	21
3600	9		24000	22
4500	10		29000	23
5500	11		35000	24
6600	12		45000	25
7800	13		60000	26

Attaque/parade critique

Attaque critique : l'attaquant tire 1 au jet d'ATTAQUE sur un ennemi		
L'Attaque critique IGNORE L'ARMURE et ne peut être parée ou esquivée		
Attaque critique arme tranchante – résolution D20		
Armes tranchantes : épées, lances, lames diverses, haches...		
D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Incision profonde	Dégâts +1
3 à 4	Incision vraiment profonde	Dégâts +2
5 à 6	Plaie impressionnante et dommages à l'armure	Dégâts +3 pièce d'armure PR -1
7 à 8	Coup précis et dommages à l'armure	Dégâts +4 pièce d'armure PR -2
9 à 10	Coup précis de bourrin et dommages à l'armure	Dégâts +5 pièce d'armure PR -3
11	Une partie de l'armure est détruite	Pièce d'armure concernée PR=0
12	Œil crevé	Dégâts +5 et modifs*
13	Main tranchée droite (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +6 et modifs*
14	Pied tranché droit (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +6 et modifs*
15	Bras tranché droit (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +7 et modifs*
16	Jambe tranchée droite (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +8 et modifs*
17	Organes génitaux endommagés	Dégâts +5 et durée**
18	Organe vital endommagé	Dégâts +9 et durée**
19	Blessure au cœur	Décès
20	Blessure grave à la tête	Décès
* voir table des modifications dues aux blessures graves		
** Hémorragie, dégâts sur la durée : la victime perd 1D6 PV chaque minute jusqu'à ce qu'on la soigne		

Attaque critique arme contondante – résolution D20		
Armes contondantes : massues, bâtons, marteaux, masses, fléaux, nunchakus...		
D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Ématome impressionnant	Dégâts +1
3 à 4	Ématome et luxation d'un membre	Dégâts +2
5 à 6	Fracture de côte	Dégâts +3
7 à 8	Coup précis et dommages à l'armure	Dégâts +4 pièce d'armure PR -1
9 à 10	Coup précis de bourrin et dommages à l'armure	Dégâts +5 pièce d'armure PR -2
11	Une partie de l'armure est détruite	Pièce d'armure concernée PR=0
12	Luxation du genou	Dégâts +3 et modifs*
13	Main cassée droite (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +3 et modifs*
14	Pied écrasé droit (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +3 et modifs*
15	Bras cassé droit (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +4 et modifs*
16	Jambe cassée droite (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +5 et modifs*
17	Organes génitaux écrasés	Dégâts +5 et modifs*
18	Assommé	Inconscient
19	Fracture ouverte du crâne	Décès
20	Ecrasement violent d'un organe vital	Décès
* voir table des modifications dues aux blessures graves		

Conséquences d'une parade critique – résolution D20		
Parade critique : le défenseur tire 1 ou 2 au jet de PARADE pour contrer une attaque réussie		
D20	Bénéfice pour le défenseur	Effet sur l'attaquant
1 ou 2	Mais non en fait : la parade était normale	Résolution normale de parade
3 à 5	L'ennemi est repoussé	Il rate un assaut
6 à 7	L'ennemi trébuche	Il subit 1 attaque imparable
8 à 9	L'ennemi tombe	Il subit 2 attaques imparables
10 à 12	L'ennemi lâche son arme à 1D6 mètres	Il combat à mains nues
13 à 15	L'ennemi casse son arme	Il combat à mains nues
16 à 18	L'ennemi reçoit un coup de votre arme	Il subit des dégâts
19	L'ennemi subit un coup critique avec votre arme	Il subit des dégâts : table critique
20	L'ennemi, ce loser, subit un coup critique avec son arme	Il subit des dégâts : table critique

Attaque critique à mains nues – résolution D20		
A utiliser si jamais le héros s'engage dans un combat à mains nues		
D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Ématome impressionnant	Dégâts +1
3 à 4	Ématome et luxation d'un membre	Dégâts +2
5 à 6	Fracture du nez, hémorragie nasale	Dégâts +3
7 à 8	Fracture de côte	Dégâts +4
9 à 10	Coup précis de bourrin dans la tempe	Dégâts +2, cible étourdie 3 assauts
11	Coup précis au sternum	Cible étourdie 4 assauts
12	Luxation du genou	Dégâts +3 et modifs*
13	Main cassée droite (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +3 et modifs*
14	Mâchoire brisée	Dégâts +3, incapacité à parler
15	Bras cassé droit (au D6 - 1-3) ou gauche (au D6 - 4-6)	Dégâts +4 et modifs*
16/17	Organes génitaux écrasés, houlala	Dégâts +5 et modifs*
18/19	Assommé	Inconscient
20	Enfoncement du nez dans le cerveau	Décès
* voir table des modifications dues aux blessures graves		

Attaque critique aux projectiles – résolution D20		
Projectiles : flèches, carreaux, javelots, poignards, dagues...		
D20	Effet sur l'ennemi	Modif. dégâts
1 ou 2	Projectile bien placé	Dégâts +1
3 à 4	Projectile magistralement placé	Dégâts +2
5 à 6	Projectile dans une articulation du bras	Dégâts +3, AT/PRD-2
7 à 8	Projectile dans une articulation de la jambe	Dégâts +3, MV-50%
9 à 11	Projectile dans un poumon	Dégâts +3, toutes caracs -1
12 à 16	Projectile de maître	Dégâts +5
17	En plein dans les organes génitaux, bien fait !	Dégâts +5 et durée**
18	Organe vital endommagé	Dégâts +6 et durée**
19	Coeur transpercé	Décès
20	Oeil et cerveau transpercé, bien fait !	Décès
* voir table des modifications dues aux blessures graves		
** Hémorragie, dégâts sur la durée : la victime perd 1D6 PV chaque minute jusqu'à ce qu'on la soigne		

Détail des abréviations		
AT : Valeur d'attaque	FO : Valeur de force	Min : valeur minimum requise pour utiliser l'arme
PRD : Valeur de parade	CHA : Valeur de Charisme	I assaut : 2 secondes
PR : Valeur de protection, armure	AD : Valeur d'adresse, dextérité	Rechargement arc : 3 assauts
COU : Valeur de courage, initiative	INT : non, une arme ne rend pas intelligent	Rechargement arbalète : 6 assauts

Maladresses

Maladresse attaque-parade : tirer 20 au jet d'ATTAQUE ou PARADE		
Maladresse attaque ou parade – résolution D20		
D20	Maladresse du combattant	Effets
1 ou 2	Rattrape son erreur en extremis	L'attaque échoue seulement
3 à 5	Trébuche et chute maladroitement	Le maladroit rate 2 assauts
6 à 7	Frappe un allié proche vers la gauche	Tirer des dégâts sur l'allié
8 à 9	Frappe un allié proche vers la droite	Tirer des dégâts sur l'allié
10 à 12	Lâche son arme comme un loser	Combat mains nues, change d'arme
13 à 15	Casse son arme (ou pas, voir point de rupture*)	Combat mains nues, change d'arme
16 à 18	Se blesse tout seul comme un cake	Tirer des dégâts sur le combattant
19	Se blesse très sévèrement de façon atroce et douloureuse	Dégâts sur le combattant (critique)
20	Perd un œil (au D6, 1-2) ou un doigt (au D6, 3-6)	Blessure grave**
* Tirer 1D6 pour savoir si l'arme résiste au choc – voir point de rupture dans le tableau de l'armement		
** voir table des modifications liées aux blessures graves		

Maladresse du sortilège : tirer 20 à l'épreuve au lancement du sort		
Maladresse au lancement du sort – résolution D20		
D20	Effets sur le sortilège	Résultat
1 ou 2	Rattrapage de dernière minute, sacré veinard	Le sort échoue simplement
3	Le sort s'évapore et 50% des PA investis également	50% des PA sont perdus
4	Le sort s'évapore et tous les PA investis sont perdus	100% des PA sont perdus
5 ou 6	Le sort frappe la personne la plus proche vers la droite	Voir effets du sort
7 ou 8	Le sort frappe la personne la plus proche vers la gauche	Voir effets du sort
9 ou 10	Le sort frappe la personne la plus proche vers l'arrière	Voir effets du sort
11 ou 12	Le sort frappe la personne la plus proche à l'avant	Voir effets du sort
13 à 16	Choc en retour : le sort revient vers le lanceur	Voir effets du sort
17 à 18	Zone d'effet multipliée par 1D10 - sort multidirectionnel*	Voir effets du sort
19	Sort entropique à destination d'un ennemi**	Voir sorts entropiques
20	Sort entropique à destination d'un allié**	Voir sorts entropiques
* Le sortilège devient fou et frappe tout le monde dans une zone énorme		
** Un sort surgit de nulle part, et qui peut être n'importe quoi - le MJ décide		

Maladresse à l'arme de jet : tirer 20 au jet d'ADRESSE		
Maladresse à l'arme de jet – résolution D20		
D20	Maladresse du combattant	Effets
1 ou 2	Rattrape son erreur en extremis	Le projectile n'atteint pas la cible
3 à 5	Lâche son arme comme un loser	Combat mains nues, change d'arme
6 à 7	Frappe un allié proche vers la gauche	Tirer des dégâts sur l'allié
8 à 9	Frappe un allié proche vers la droite	Tirer des dégâts sur l'allié
10 à 12	Frappe l'allié le plus lointain	Tirer des dégâts sur l'allié
13 à 15	Casse son arme (ou pas, selon point de rupture*)	Combat à mains nues
16 à 18	Se tire dans le pied	Dégâts de l'arme +2
19	Se blesse très sévèrement dans un grand cri haineux	Dégâts sur le combattant (critique)
20	Crève l'oeil de l'allié le plus proche	Blessure grave**
* Tirer 1D6 pour savoir si l'arme résiste au choc – voir point de rupture dans le tableau de l'armement		
** voir table des modifications liées aux blessures graves		

Maladresse à mains nues : tirer 20 au jet d'ATTAQUE		
Maladresse à mains nues – résolution D20		
D20	Maladresse du combattant	Effets
1 ou 2	Rattrape son erreur en extremis	L'attaque échoue seulement
3 à 10	Tombe et s'écrase le nez par terre	Perd 2 assauts, 2BL
11 à 12	Frappe un allié proche vers la gauche	Tirer des dégâts sur l'allié
13 à 14	Frappe un allié proche vers la droite	Tirer des dégâts sur l'allié
15 à 16	Se brise la main tout seul comme une tanche	3BL, blessure grave**
17 à 19	Se casse un bras bêtement	6BL, blessure grave**
20	Tombe en arrière et s'assomme	Perte de connaissance
** voir table des modifications liées aux blessures graves		

V.3.5

Armes et dégâts de base

Récupération	Recup	1D
Bonne branche – gourdin – pied de chaise	Recup	1D
Branche moisie	Recup	1D-2
Manche de pioche	Recup	1D+1
Chaise – Tabouret	Recup	1D+1
Tisonnier chauffé au rouge	Recup	1D+4
Lames		
Couteau de poche du grand-père	Recup	1D
Couteau de qualité	5	1D
Poignard de base**	10	1D+1
Poignard de qualité**	35	1D+1
Poignard Durandil(TM)**	400	1D+2
Dague de base	15	1D+2
Dague bonne qualité	50	1D+2
Épée, rapière, sabre 1 main perrave	50	1D+3
Épée, rapière, sabre 1 main bonne qualité	200	1D+4
Épée 2 mains correcte	200	1D+6
Épée 2 mains bonne qualité	400	2D+2
Haches		
Hache 1 main correcte	100	1D+3
Hache 1 main bonne qualité	200	1D+4
Hache 2 mains grossière	100	1D+5
Hache 2 mains correcte	200	1D+6
Hache 2 mains bonne qualité	400	2D+2
Armes de jet		
Javelot de base**	15	1D+2
Arc court de qualité correcte**	50	1D+2
Arc long de qualité correcte**	80	1D+3
Arbalète de qualité correcte**	120	1D+4



V.3.5

Conséquences des blessures graves

Type de blessure	Modifications des caractéristiques	Durée
1 œil crevé	AD -1 CHA -3 AT -1 PRD -2	Permanent
Tous les yeux crevés	AD -6 CHA -6 COU -6 AT -5 PRD -8	Permanent
Genou luxé	AD -2 50% MV AT -1 PRD -2	1 semaine
Coude ou épaule droite luxé	AD -2 FO -2 AT -3 PRD -3	1 semaine
Coude ou épaule gauche luxé	AD -1 FO -1 AT -1 PRD -2	1 semaine
Pied écrasé	AD -2 50% MV AT -2 PRD -2	2 semaines
1 Jambe cassée	AD -4 COU -3 FO -3 AT -4 PRD -6 25% MV	3 semaines
2 Jambes cassées	AD -6 COU -5 FO -5 AT -8 PRD -8 0% MV	6 semaines
1 Jambe tranchée	AD -4 COU -3 FO -3 AT -4 PRD -6 25% MV	Permanent
2 Jambes tranchées	AD -6 COU -5 FO -5 AT -8 PRD -8 0% MV	Permanent
Bras droit cassé	AD -4 COU -2 FO -4 AT -5 PRD -6	3 semaines
Bras droit tranché	AD -2 COU -4 FO -4 AT -5 PRD -6 CHA -5	Permanent
Main droite cassée	AD -4 COU -1 FO -2 AT -5 PRD -6	3 semaines
Main droite tranchée	AD -4 COU -1 FO -2 AT -5 PRD -6	Permanent
Bras gauche cassé	AD -2 COU -1 FO -2 AT -2 PRD -3	3 semaines
Bras droit tranché	AD -2 COU -2 FO -2 AT -3 PRD -4	Permanent
Main gauche cassée	AD -2 COU -1 FO -1 AT -2 PRD -3	3 semaines
Main gauche cassée ou tranchée	AD -2 COU -1 FO -1 AT -2 PRD -3	Permanent
Organes génitaux endommagés	AD -2 COU -5 50% MV	Permanent
Perte d'un doigt	AD -2 (-1 AD par doigt supplémentaire)	1 mois*

*Le combattant finit par s'habituer à la perte de ses doigts et retrouve son adresse