

JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

LES RÈGLES DE BASE – MAÎTRE CONFIRMÉ

V.3.1

EN LISANT CE DOCUMENT :

J'atteste avoir plus de douze ans et demi, ne pas mettre mes doigts dans mon nez et avoir déjà joué le rôle de Maître du Jeu (MJ) dans le cadre d'un jeu de rôle, même si ce n'était pas toujours drôle. Sinon, j'ai lu un doc qui explique tout.

*Je sais diriger un groupe et lui faire jouer un scénario
Je sais gérer tous les aspects du jeu en même temps : règles, personnages, PNJ, monstres, pièges
Je sais ce qu'est un PNJ
Je sais improviser quand les joueurs font n'importe quoi
Je sais m'organiser pour que le jeu soit fluide
Je sais faire passer des épreuves aux joueurs quand c'est nécessaire, et en gérer la difficulté
Je sais attribuer des points d'expérience
Je sais préparer un scénario
Je sais réchauffer une pizza*

SI CE N'EST PAS LE CAS, lisez le "Guide du maître débutant" dans la section réservée aux débutants



Note importante de POC : les règles de base sont proches des règles d'un JDR allemand nommé « L'Oeil Noir », jeu qui était sorti en France il y a bien longtemps. Si vous n'êtes pas trop jeune, vous y avez sans doute joué. Sinon, oubliez. Le fait est que j'ai créé Naheulbeuk en souvenir de ce jeu, que j'ai pratiqué pendant des années et qui m'a bien fait rire. On y retrouve donc les mêmes principes de base, et c'est pourquoi ce jeu gratuit ne pouvait pas être trop éloigné de « L'Oeil Noir ». Cependant, le jeu Naheulbeuk diffère par de très nombreux détails et par l'intégralité du contenu.

QUELQUES MOTS AVANT DE COMMENCER

Vous vous apprêtez à faire jouer une aventure dans le monde de Naheulbeuk. Bravo, c'est courageux. Vous allez peut-être perdre toute crédibilité dans un cadre socio-professionnel, et vous allez entraîner vos amis avec vous. Mais tant pis, on est tous passés par là. L'important, c'est de s'amuser longtemps et pour pas cher.

Si vous avez déjà pratiqué un Jeu de Rôle *fantasy*, vous verrez qu'au premier regard celui-ci n'est pas très différent. Ici, vous avez affaire à un univers qui est normalement connu de vos joueurs, puisqu'ils ont écouté les MP3 du Donjon à de nombreuses reprises (sinon, ce ne sont que des renégats). Inutile donc de les obliger à lire 439 pages de *background*. S'ils veulent en savoir plus ils ont le site officiel, les BD, des romans et une encyclopédie en ligne. Il y a de quoi faire.

Vous verrez qu'on n'est pas obligé de faire n'importe quoi dans le JDR Naheulbeuk : les règles de base, les personnages, les monstres, la magie, le matériel et les lieux suffiront bien souvent à garder la touche humoristique de la saga. Les tables de critiques en elles-mêmes sont déjà suffisantes pour se marrer (*ha tiens, zut, je me suis coupé un doigt*). Mélanger des origines et des métiers permet d'incarner des personnages loufoques et de monter des groupes de joueurs au comportement amusant. Je conseille donc de jouer de façon « normale », sans en rajouter. Les gags viendront se greffer naturellement.

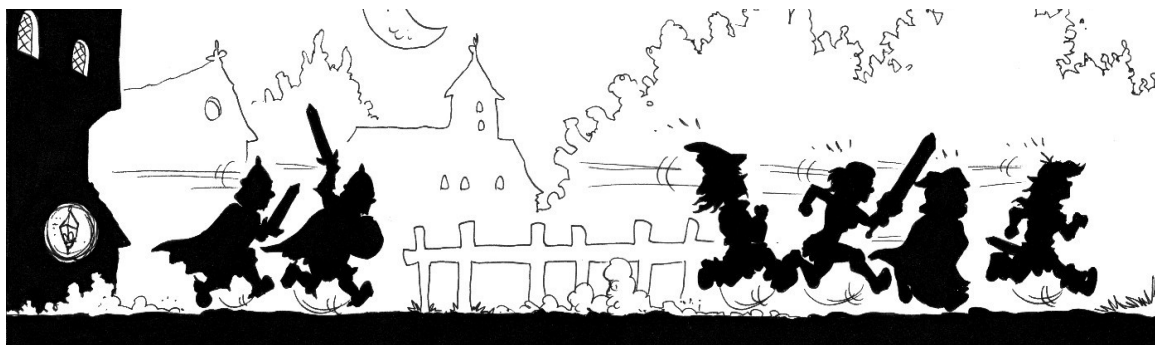
Il y a très peu de caractéristiques dans le jeu, et donc, pour les épreuves concernant les idées saugrenues des joueurs, c'est au MJ de se débrouiller. Pour ma part je fonctionne sur un système de moyenne, dès que l'épreuve devient technique. Les caractéristiques de base, les malus ou les bonus suffisent largement à s'amuser sans se compliquer la vie.

Une fois les règles de base assimilées et le système de combat intégré, il suffit de télécharger les différents documents permettant de jouer : tables des critiques, tableaux des prix de l'équipement, manuels de sorcellerie, fiches de personnages, montures, poisons, gemmes, etc. C'est pratique et modulaire, dans le sens où les documents seront ensuite classés par le MJ dans un dossier en fonction de son organisation personnelle.

Je conseille de ne donner aux joueurs que leur fiche de personnage, leurs fiches d'origine/métier et leurs documents de magie/prêtrise. Ils découvriront ainsi, au fur et à mesure de leurs pérégrinations, que la vie en Terre de Fangh n'est pas trop chère mais qu'il faut économiser pour se payer du bon matériel, et que celui-ci peut être crucial. Consultez à ce propos le *Guide de l'équipement*.

Si les joueurs sont des débutants, et dans le cas où le MJ ne veut pas se compliquer la vie : il vaut mieux éviter de prendre un mage. Le *background* magique de Naheulbeuk est gigantesque et on a tendance à s'y noyer. La Magie, c'est le bordel, on ne le dira jamais assez. Il est possible de trouver une solution intermédiaire en jouant un prêtre (sachant que les dieux sont assez turbulents en Terre de Fangh, donc un prêtre n'est pas forcément niais et sympa).

Allez, bonne route !



CRÉATION DES CLAMPINS PERSONNAGES

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Lancez cinq fois un D6 pour obtenir les caractéristiques principales. Ces jets cruciaux vont définir tout le profil du personnage. On peut déjà rigoler, car les joueurs malchanceux commencent en général par faire des jets pourris. **Vous ajoutez 7 à chaque score pour obtenir les caractéristiques suivantes** (ce qui donnera une note de 8 à 13) :

- COURAGE (COU)
- INTELLIGENCE (INT)
- CHARISME (CHA)
- ADRESSE (AD)
- FORCE (FO)

Notez les caractéristiques de base dans les cases prévues à cet effet sur la feuille du perso. Un score de 8 est très bas, un score de 13 est exceptionnel. Un score de 10 représente une moyenne puisque vous aurez 50% de chance de réussir une **épreuve** liée à cette caractéristique (de 1 à 10 au D20). Ensuite, jetez un œil au document des origines et métiers pour choisir un profil conforme à vos caractéristiques (voir détail en page 5). Quand vous avez choisi le profil du personnage, reportez les différentes modifications liées à l'origine ou au métier, puis passez à l'étape suivante. À ce stade, vous en savez assez pour finir de remplir votre fiche !

Vous **pouvez** décider de ne pas tirer ces caractéristiques au hasard, et laisser au joueur la possibilité de choisir ses scores pour obtenir un personnage qu'il aurait envie d'incarner. MAIS si vous laissez trop de liberté, vous allez toujours voir tomber les mêmes choix, car bien évidemment les joueurs vont choisir d'incarner les héros les plus forts afin d'optimiser l'affaire : hauts elfes mages, elfes noirs voleurs, barbares guerriers... Et il n'y aura personne pour jouer le goblin, le paysan au physique ingrat ou le sylvaïn stupide. C'est dommage.

Il existe plusieurs façons d'éviter les déconvenues : par exemple, en déplaçant simplement les résultats dans les cases, pour faire pencher la tendance (échange force/intelligence, ou courage/charisme) et tenter de s'approcher du vœu du joueur. Vous pouvez également octroyer 15 points (moyenne des 5 jets au D6) à répartir dans 5 cases en ajoutant 7 à chaque fois pour obtenir vos caractéristiques de base, mais cela vous donnera toujours un personnage moyen et ça ne laisse pas de place à l'exceptionnel, ni au médiocre.

Si le joueur veut à tout prix incarner un type de héros particulier, vous pouvez sélectionner un personnage pré-tiré dans la liste disponible dans le site, et vous éviter du trac. Mais dans la vraie vie, on ne choisit pas son origine ou son milieu avant de naître... C'est pourquoi je préconise le système 100% aléatoire, qui reste le plus logique. Rien que pour voir la tête des joueurs, ça vaut parfois le coup...

NOTE : Le simple fait de vouloir incarner un héros optimisé est déjà contraire au principe de l'univers Naheulbeuk, qui est majoritairement peuplé de héros bidons... Alors si vous tombez sur un joueur de ce type, dissuadez-le. En Terre de Fangh, on part à l'aventure « avec ce qu'on a ».

ÉNERGIE VITALE, ÉNERGIE ASTRALE

Les scores d'énergie vitale initiale (notée « EV », ou « PV » pour points de vie) ainsi que l'énergie astrale (notée « EA », ou PA pour « points astraux ») seront donnés par la fiche d'origine ou de métier, une fois que le joueur a choisi ces derniers. Un score donné par l'origine peut être modifié par l'apprentissage d'un métier.

POINTS DE DESTIN

Chaque point de destin permet de sauver le personnage ou la situation à un moment choisi par le joueur.

Création du personnage : tirez 1D4-1 pour chaque personnage. Cela donne un score de 0 à 3... Oui, les guignards n'ont pas de point de destin. Vous aurez des explications plus bas.

ATTAQUE ET PARADE

On suppose que l'aventurier a un minimum d'entraînement au moment où il se lance. De base, il reçoit :

- ATTAQUE (AT) 8
- PARADE (PRD) 10

Ces compétences de combat peuvent être modifiées – en plus ou en moins – par le choix d'une origine ou d'un métier. Voir également ci-dessous les modifications liées à une ADRESSE exceptionnelle.

FORTUNE DE DÉPART

Tirer le pécule de départ permet de connaître la classe sociale du personnage. Le jet de dés est le suivant :

- $2D6 \times 10$ = pécule de pièces d'or au départ de l'aventure.

Un personnage qui commence avec 20 pièces d'or est un roturier, paysan ou orphelin qui a mis un peu d'or de côté pour partir à l'aventure (ou qui a fait les poches d'un marchand ambulancier). Un aventurier qui se lance dans le métier avec 120 pièces d'or est un fils de noble ou de riche marchand, un héritier, un voleur très doué. Le Grand Vilain MJ, une fois en possession de cette information, va choisir dans les tableaux d'équipement le matériel dont dispose l'aventurier pour sa première aventure. En toute logique, un aventurier riche sera déjà bien équipé, et inversement le roturier sera mal vêtu, armé d'une épée pourrie. Voir le *Guide de l'équipement* pour en savoir plus.

CARACTÉRISTIQUES SUPÉRIEURES/INFÉRIEURES À LA MOYENNE

FORCE : un score exceptionnel offre forcément des avantages dans ce monde violent...

Pour chaque point de FORCE supérieur à 12 : +1 point d'impact (dégâts des armes améliorés au corps à corps ou à distance)

Le bonus au dégâts sera donc de +1 pour FO 13, et de +4 pour FO 16, etc.

Et au contraire sur une carac. de FORCE de 8 ou inférieure : -1 point d'impact (dégâts des armes diminués, car mauviette)

Contrairement au bonus, le malus ne se cumule pas car on considère que l'arme, même maniée faiblement, peut blesser.

ADRESSE : caractéristique très à la mode chez les aventuriers.

Si l'ADRESSE est supérieure à 12 : +1 à l'attaque OU à la parade (un seul point quel que soit le score).

Et au contraire si l'ADRESSE est à 8 ou inférieur : -1 à l'attaque OU à la parade.

INTELLIGENCE : quand savoir faire mal peut s'avérer utile.

Pour chaque point d'INTELLIGENCE supérieur à 12 : +1 point de dégâts des sorts (selon sortilège)

Le bonus au dégâts sera donc de +1 pour INT 13, et de +4 pour INT 16, etc.

Il s'applique à chaque jet de dégât de sortilège : s'il y a plusieurs cibles, il s'appliquera donc à chaque cible

Il n'y a pas de malus pour intelligence faible, car un score faible ne permet pas l'usage de la magie, quoi qu'il arrive. Et puis, le sort est déjà doué d'une vie propre...

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Cette caractéristique secondaire est obtenue en faisant la moyenne de COURAGE, INTELLIGENCE et FORCE. Vous pourrez voir plus bas comment elle s'utilise.

COMPÉTENCES

Elles se trouvent dans les **fiches des origines et métiers individuelles**, et sont délivrées directement aux joueurs après la création du personnage. Il peut s'agir de tares aussi bien que d'aptitudes, de capacités ou de pouvoirs.

LES CARACTÉRISTIQUES ET LEUR USAGE

À quoi servent donc ces caractéristiques chiffrées au cours de la partie ?

- **Courage (COU)** : utilisé principalement pour déterminer qui frappe le premier dans un combat au corps à corps, on s'en sert aussi pour gérer les réactions des héros (ou des monstres) à une situation stressante. Si le héros se retrouve brusquement cerné par trois orques, le MJ peut lui demander de passer une épreuve de courage. La partie continue normalement s'il réussit, mais en cas d'échec il paniquera et tentera de prendre la fuite, ou bien il se mettra à pleurer.
- **Intelligence (INT)** : on teste l'intelligence en particulier quand on pratique la magie... C'est la caractéristique qui sert à lancer la plupart des sortilèges ! Elle peut augmenter les dégâts des sorts. Elle permet aussi de réussir les potions ou de récolter des informations. Parfois le MJ peut demander un test d'intelligence pour sortir les aventuriers d'une situation. On s'en sert aussi pour détecter les pièges, trouver son chemin dans un labyrinthe...
- **Charisme (CHA)** : représente l'apparence du héros et son « aura », prestigieuse ou non... Permet d'influencer les gens, de les convaincre, et d'une manière générale d'influencer les dieux. C'est la caractéristique principale des prêtres et des ménestrels.
- **Adresse (AD)** : la caractéristique la plus souvent testée hors du combat. La plupart des actions risquées entreprises par un héros nécessitent une épreuve d'adresse : escalader un mur, se faufiler, désamorcer un piège, grimper à un arbre, esquiver des coups... Bon nombre de compétences sont liées à l'adresse. N'hésitez pas à lancer à la volée des épreuves d'adresse quand un héros désire faire l'équilibriste. Une bonne adresse permet également d'améliorer l'habileté au combat (attaque/parade) et l'utilisation d'armes de jet.
- **Force (FO)** : inutile de faire un dessin... La force est utile en combat (elle détermine les dégâts entre autres) mais pas prépondérante : c'est surtout l'adresse qui est utile, car elle permet d'augmenter les chances de toucher. Cela dit, la force permet aux héros de pousser quelqu'un du haut d'une falaise, de défoncer une porte, de soulever un rocher, d'utiliser des armes de bourrin, de transporter des charges.
- **Énergie astrale (EA, PA)** : cette énergie est utilisée par les mages/prêtres/paladins pour lancer des sorts et appeler des prodiges. Chaque action de ce type a un coût en PA (points astraux), en général dépendant de la puissance du sort. Les points dépensés sont retirés du capital de PA, en attendant d'être récupérés soit par le repos, soit par l'étude, soit par le transfert ou par l'usage d'une potion.
- **ATTAQUE (AT) et PARADE (PRD)** : les caractéristiques principales utilisées pour le combat au corps à corps. Voir plus bas la rubrique *Règles de combat*.
- **Résistance à la magie (Res. Mag. ou RM)** : dans certains cas, on peut tenter de résister à un sortilège — c'est une moyenne de plusieurs caractéristiques (COU, INT, FO) qui détermine la volonté du héros, sa capacité à ne pas flancher face à une agression magique. Les projectiles magiques (type boule de feu) ne sont pas remis en question par la résistance à la magie, car une fois lancés ils agissent comme des attaques physiques. En revanche, de nombreux sorts plus élaborés (tels que les attaques mentales, les illusions, les malédictions) peuvent être évités (par les héros, mais aussi par les PNJ et les monstres) en réussissant une épreuve de résistance à la magie. Dans tous les grimoires de magie ou prêtrise, les sorts concernés par le test de RM comportent une mention « Test de résistance magique obligatoire ». Utiliser un test de RM à bon escient permet d'éviter que les mages ne deviennent des « tueurs de boss » en utilisant des sortilèges stupides sur des monstres ou des ennemis puissants. Ces derniers, en effet, ont souvent une bonne résistance à la magie ! Les joueurs peuvent également se protéger contre les mages ennemis. En augmentant une ou plusieurs caractéristiques impliquées dans cette moyenne, le héros devra bien sûr recalculer sa moyenne de résistance à la magie.

L'ORIGINE ET LE MÉTIER DU HÉROS, COMPÉTENCES

Les origines et métiers du jeu ont été prévus pour garder la logique propre à Naheulbeuk, qui n'est pas forcément la même que dans d'autres jeux. Pour cette raison, il vaut mieux essayer de suivre un minimum les indications fournies (et puis ça évite de se mélanger les pinceaux entre les fiches réservées au maître et celles réservées aux joueurs, qu'il faudrait alors corriger dans les deux cas). Cela dit, si vous voulez faire n'importe quoi, vous en avez tout à fait le droit ! Un elfe sylvain dénué de charisme, un goblin surpuissant ou un mage bête peuvent se révéler très amusants à jouer (mais ils ont de grandes chances de décéder rapidement, hélas).

Une fois que vous aurez tiré les caractéristiques du personnage (page précédente), il faut définir en premier lieu son origine : c'est ainsi qu'il héritera de ses compétences. Pour vous aider dans cette démarche, les premières lignes de chaque cas dans le document *Origines et métiers* représentent les valeurs minimales et maximales recommandées pour chaque origine. Le tableau *Origines-métiers-quickstart* vous permettra d'y voir clair.

Distribuez donc au joueur sa fiche personnelle d'origine afin qu'il en sache un peu plus sur ses qualités et ses défauts (il verra ainsi quelles sont ses compétences). Il pourra ensuite se choisir un métier (ou pas) et s'ajouter encore des compétences. Un héros sans métier aura moins de compétences à gérer et sera donc plus limité, et puis c'est un peu moins la classe quand on se présente.

En cas de doute ou pour se simplifier la vie, le joueur fera aussi bien de jouer un humain. Il aura bien moins de problèmes pour gérer sa vie quotidienne et trouvera de l'équipement un peu partout (de plus il peut choisir parmi toutes les compétences et tous les métiers).

À titre d'exemple, les combinaisons suivantes sont assez redoutables :

Gobelin assassin/ninja : si le joueur tire un personnage qui n'a aucun atout sauf l'adresse. Les valeurs maximales du goblin sont presque toutes bridées, il n'aura pas trop de possibilité d'évoluer mais en revanche il se révèle très amusant (et complexe) au niveau du *roleplay*.

Gobelin voleur : une autre combinaison sympa pour un personnage qui a tout dans l'adresse, assez fragile.

Elfe noir assassin/ninja : combinaison redoutable avec un *roleplay* plus facile que pour le goblin (et une bien meilleure espérance de vie). Fonctionne aussi très bien avec le métier de voleur, évidemment.

Gnôme des forêts voleur : le gnôme des forêts est LE voleur ultime. Très adroit, minuscule et silencieux. Attention, il est très fragile et vraiment pas fait pour le corps-à-corps (sauf pour l'esquive).

Haut-elfe prêtre : le prêtre a besoin d'un bon charisme et d'intelligence. L'origine « haut elfe » est assez élitiste à la base, il est donc capable de s'en sortir également au combat corps-à-corps.

Haut-elfe mage : redoutable également, puisque les deux moyennes pour la magie sont INT/CHA et INT/AD. Il faut quand-même pas mal de chance au dé pour tirer un personnage haut elfe.

NOTE : en ce qui concerne le *bi-classage*, il n'est pas prévu pour le moment de mélanger plusieurs métiers, mais cela viendra peut-être. Toutefois, cela décourage le travail d'équipe, donc je ne conseille pas.

RÈGLES DE RÉCUPÉRATION

Au cours de leurs aventures, les héros vont voir diminuer leur capital d'énergie vitale (souvent) et d'énergie astrale (encore plus souvent). Voici quelques lignes directrices pour le Grand Vilain MJ, en ce qui concerne la récupération des points de vie et de l'énergie astrale. Important : ce capital récupéré ne peut jamais dépasser le capital initial... Sauf bien sûr quand c'est spécifié par un sort ou un article magique.

La récupération des PV dépend des conditions de repos : on dort moins bien dans un donjon humide, à l'affût du moindre bruit, que dans une auberge de qualité aux draps propres, après avoir mangé une bonne soupe. La proximité d'un barbare qui sent des pieds ou d'un ogre qui ronfle peut également rendre le sommeil difficile. On peut considérer quelques règles simples pour calculer les points récupérés :

- Récupération basse : repos dans une salle de donjon ; camping en extérieur sans tente ; logement dans une salle commune ; dormir en groupe ; proximité d'un milieu hostile ; présence de monstres dans le groupe ; dormir dans le froid ou l'humidité
- Récupération normale : dormir dans une auberge classique, se reposer à la taverne, au chaud, squatter une maison abandonnée
- Récupération excellente : être invité chez des bourgeois, être logé en auberge de qualité, dormir chez soi en ville comme un bourgeois insouciant

En situation d'aventure, on se retrouve plus souvent en récupération basse que normale... Mais c'est logique.

ÉNERGIE VITALE

De base, **1 point récupéré pour deux heures de repos**, règle sujette aux modifications suivantes :

- Récupération basse en mauvaises conditions de sommeil ou repos : 1 PV/4H
- Récupération normale : 1 PV/2H
- Récupération excellente, en bonne condition de sommeil ou repos : 1PV/1H

Il est évident qu'on ne peut pas toujours être précis au point près, c'est pourquoi le MJ doit savoir s'adapter et réfléchir par lui-même, sans se prendre la tête avec des tableaux.

Repas : Comptez également 2 PV récupérés par repas (maximum 3 par jour, on connaît les semi-hommes). Certaines capacités permettent d'obtenir des repas plus riches (comme « Cuistot »).

Et en plus :

- possibilité de récupérer chez un guérisseur : 2 P.O. Le point de vie (durée du soin : 30 mn / PV)
- possibilité de récupérer des points grâce à des potions : voir les différents prix dans les tableaux correspondants

ÉNERGIE ASTRALE

De base, 3 points récupérés pour une heure de repos, règle sujette aux modifications suivantes :

- Récupération basse en mauvaises conditions de sommeil ou repos : 2 PA/1H
- Récupération normale : 3 PA/1H
- Récupération excellente, en bonne condition de sommeil ou repos : 4PA/1H

Tout comme pour l'énergie vitale, le MJ doit savoir s'adapter et réfléchir par lui-même.

Étude : 4 points récupérés pour une heure d'étude (lecture de livre, prière, passage dans une guilde, etc.)

Et en plus :

- possibilité d'acheter un rechargement des PA chez un autre mage spécialisé : 10 P.O. Pour 1 PA
- possibilité de récupérer des points grâce à des potions : voir les différents prix

ABUSER DU SYSTÈME : LES POTIONS

Les aventuriers auront vite compris le principe : il est plus long de récupérer des points EV/EA que d'en perdre... C'est pourquoi on utilise parfois des potions. Les potions sont utiles en particulier dans les donjons, car il n'est pas facile d'y trouver un endroit calme pour dormir... Le cas des mages est particulier, puisqu'ils auront tendance à se trouver rapidement inutiles s'ils ne disposent plus d'énergie astrale pour lancer leurs sortilèges, et vont tenter par tous les moyens de récupérer des PA. Ceci arrive en début de carrière lorsque les mages « gâchent » leurs sorts contre n'importe quel ennemi de base et se trouvent rapidement démunis. Ils risquent alors de profiter du système en ingérant des potions les unes derrière les autres. Mais ce n'est pas très logique, car les potions sont des produits puissants et difficiles à digérer. Ils agissent sur l'organisme.

Pour éviter ce problème, les potions coûtent cher (en particulier les potions de mana, qui permettent de récupérer des points astraux). Si jamais les aventuriers sont très (trop ?) riches et qu'ils ont les moyens d'acheter des tas de potions, je vous conseille d'utiliser ma règle des « effets secondaires magiques ». Un mage prend trois potions de mana dans l'après-midi ? Imaginez ce que ce breuvage chimique peut bien faire à son estomac... À partir de la troisième, signalez-lui qu'il a mal au ventre. À la quatrième, flanquez-lui une bonne « turista du sud » ou une « boustifilasse » (voir le document des *Maladies en Terre de Fangh*) et il saura que ça n'est pas sans conséquence. Un guerrier s'avance en encaissant les coups et se gave de potions de vie ? Signalez-lui que ses plaies sont infectées et qu'il a chopé la fièvre fanghienne... Il se retrouvera alors à l'état de loque et y réfléchira à deux fois. Tout cela pour conclure : le jeu de rôle papier n'est pas dans un jeu vidéo, et on ne peut pas impunément « exploiter » le système. Châtiez les roublards, vous êtes le MJ.

Les joueurs ont toujours de bonnes idées pour abuser du système, mais ce qu'ils ne savent pas c'est que vous avez largement autant de moyen de leur enseigner la logique d'aventure et « les bonnes manières ».



MATÉRIEL, FORTUNE ET CARACTÉRISTIQUES

Le matériel est très important en Terre de Fangh : il a une grande influence sur les caractéristiques des personnages. C'est pourquoi il faut veiller, en tant que MJ, à deux règles essentielles :

1. Ne pas « donner » aux aventuriers du matériel trop performant
2. Ne pas donner trop d'or à des aventuriers de bas niveau, ce qui équivaut au point 1

La différence entre le point 1 et le point 2 est la suivante : c'est le MJ qui décide du matériel vendu dans les magasins. Un aventurier un peu trop riche ne sera pas forcément « suréquipé » si le MJ veille au grain. Les tableaux d'équipement fournis dans le site ne représentent qu'un ensemble, vaste et non exhaustif, de bidules qu'il est possible d'acheter en Terre de Fangh. Certains objets sont uniques ! On ne les trouve pas dans un bazar de cambrousse, et parfois ils ne sont pas à vendre... Leur valeur en PO est donnée à titre indicatif. Il faut se rendre à Glargh ou à Waldorg pour dénicher le matériel de haut niveau. Les armes et protections bas de gamme donnent des malus, le matériel de qualité se contente en général de supprimer les malus, et le matériel d'exception donne du bonus. Veillez à ne pas donner des bonus en masse à vos aventuriers de niveau 1, ils doivent sentir que la vie d'aventurier n'est pas facile ! Consultez le *Guide de l'équipement* pour d'autres précisions.

Quand des aventuriers se rendent dans un magasin, ils demandent à savoir ce qui se vend... Le vendeur sera donc joué par le MJ et peut leur proposer diverses choses, en fonction de leur fortune et du contexte. Il n'est pas question de montrer aux joueurs les tableaux d'équipement et leur demander de choisir dedans... Veillez à bien notifier les bonus/malus des différents équipements sur les feuilles de perso, et surtout à les retirer lorsque le héros perd ou change de matériel. Les cases « modifiée... » de la feuille sont là pour ça (voir les personnages pré-tirés).

Il peut être utile également d'adapter votre scénario à la volée en fonction des besoins des joueurs... Leur faire dénicher une arme si le Barbare a cassé son épée, une potion de soin si l'un d'eux est grièvement blessé. C'est pourquoi, dans les scénarii que je propose, le « butin » n'est que rarement précisé.

Ordre de grandeur : un aventurier de niveau 1 devrait posséder au maximum 300 PO ; 1000 pour un niveau 2 ; 3000 pour un niveau 3 ; 5000 pour un niveau 4 ; 6000 à 8000 pour du niveau 5. Ceci leur permettra de comprendre la valeur de l'or et de se creuser un peu la tête pour le dépenser. Choisissez avec discernement de leur faire trouver du matériel (utile, ou à revendre) et de l'or (sachant que celui-ci ne pousse pas sur les arbres). Et n'oubliez pas que tout cela prend de la place dans le sac à dos. Souvent, le héros devra également se creuser la cervelle pour choisir d'emporter tel ou tel article plutôt qu'un autre, car il ne peut pas tout transporter. Une cotte de maille pèse près de dix kilos, le héros ne peut donc pas en transporter cinq pour les vendre au marché (en plus, c'est cher). Souvenez-vous qu'un commerçant aussi peut choisir de ne pas racheter du matériel ou de le prendre au rabais (nous ne sommes pas ici dans un jeu vidéo : c'est le MJ qui décide de tout !). **Les objets revendus à des marchands ne sont repris qu'à 50% ou moins de leur prix neuf.**

Attaque du magasin : comme je l'avais décrit dans un vieil épisode de Naheulbeuk, il y a parfois des moments où les aventuriers décident qu'ils sont assez forts pour attaquer le vendeur/la vendeuse du magasin et se servent librement dans les rayons... Ce qui est souvent très nuisible à votre partie, dans la mesure où le matériel soudainement récolté peut rendre les héros trop puissants pour leur niveau. Pour éviter cela, n'oubliez pas de toujours placer des vigiles/plantons/gardes autour ou à l'intérieur du magasin. La présence d'un malabar décourage la plupart des aventuriers... Ils peuvent essayer de dérober quelque chose, mais c'est un moindre mal.

ATTRIBUTION DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Il n'y a pas de règle établie pour cela... Le bon MJ sait quand et comment donner des points d'expérience. Il faut cependant connaître l'échelle sur laquelle on doit se baser. Pour cela, nous avons préparé deux documents :

- les tableaux des créatures et rencontres, et la valeur Classe/XP
- le tableau des niveaux d'expérience

Dans les premiers, vous pourrez voir de quel bois se chauffent les potentiels ennemis des héros. La colonne « Classe/XP » représente la classe de monstre, autrement dit le nombre de points d'expérience à attribuer quand le monstre est défait. L'attribution des points est à assurer par le MJ... En fonction des mérites de chaque combattant. Les règles de certains jeux précisent que c'est celui qui achève le monstre qui récupère les XP. C'est tout à fait grotesque, mais ça peut rendre le jeu plus débile et encourager le roleplay. À vous de voir... On peut également partager les XP entre tous les membres du groupe, ou bien faire en fonction des actions des joueurs, à la volée (ce que je pratique, personnellement).

Il faut donc se farcir vingt-cinq coyotes pour récupérer cent points d'expérience, ou simplement un golem de pierre puissant. Le problème étant bien sûr qu'un golem seul peut décimer tout un groupe d'aventuriers de bas niveau. Avec mes tables des critiques, il vaut mieux être prudent quand on balance un monstre à des débutants.

Au niveau des « actions d'éclat » des joueurs et de la résolution des énigmes, je suggère de ne jamais distribuer plus de 10 XP à la fois... Histoire de garder un intérêt dans la progression des héros. Je garde en général le meilleur pour la fin, avec un petit paquets de points (à évaluer soigneusement selon la durée de l'aventure) gardés sous le coude et distribués au dernier moment, quand le groupe termine sa mission ou sa campagne. C'est l'idéal pour motiver les joueurs à jouer une autre partie, quand ils passent au niveau supérieur au dernier moment.

Lorsque je propose un scénario, j'indique souvent la quantité d'XP à distribuer à chaque joueur, mais comme tout le reste des documents ces valeurs sont à prendre avec du recul... Si vos joueurs ont suivi la partie n'importe comment ou avec brio, vous pouvez choisir de changer tout cela.

Gardez en tête que le plus important dans l'aventure, c'est la progression... Et pour que l'intérêt du jeu soit durable, il faut également que la progression le soit. Si vous donnez trop d'expérience à vos aventuriers trop vite, ils atteindront rapidement la lassitude qui s'installe chez le « gros bill » auquel tout réussit.



RÈGLES DE COMBAT

Le combat au corps-à-corps est très simple, et se déroule en trois phases : **attaque, parade, dégâts**. Gardez bien en tête la gestion du temps et sachez gérer les actions simultanées, pour conserver le réalisme de l'ensemble ! Pensez au déplacement, aux épreuves de courage, à l'esquive, à l'utilisation du terrain. Tous ces conseils vous éviteront d'avoir des combats qui ressemblent à une suite de jets de dés.

Note importante : tous les dégâts mentionnés dans les combats avec D... sont tirés au D6 !

Pour le corps à corps, vous n'avez besoin en théorie que de quelques valeurs chiffrées : Attaque et Parade (AT/PRD), Dégâts ou Points d'Impacts (PI - dépendant de l'arme), Protection (PR), Courage (COU). Ces valeurs sont fournies dans les tables des rencontres. Il reste ensuite à connaître le capital d'énergie vitale (EV) puisqu'on va faire en sorte de le réduire à zéro. Le MJ consciencieux prendra soin par ailleurs de modifier le comportement d'un monstre lorsque son EV arrive à 3 ou 4 : panique, baisse des capacités, évanouissement, furie soudaine...

INITIATIVE – QUI TAPPE LE PREMIER ?

Une fois au corps à corps, celui qui a la plus grande valeur de COURAGE porte le premier coup à l'adversaire de son choix. Dans le cas d'un duel à l'arme de jet, c'est celui qui a la plus grande valeur d'ADRESSE qui tire le premier, à moins d'avoir pris l'ennemi par surprise bien sûr. Dans le doute, le MJ décide, comme toujours. La compétence « Chercher des Noises » permet de toujours taper le premier.

ATTAQUE – PHASE 1

Le combattant A, qui porte le premier coup, va faire une épreuve d'attaque : il doit faire un score inférieur ou égal à sa valeur d'ATTAQUE avec le D20.

- S'il tire 1, c'est une « attaque critique » particulièrement réussie (voir page suivante)
- S'il fait un score inférieur ou égal à sa valeur d'ATTAQUE, c'est une attaque réussie (voir parade/esquive)
- S'il fait un score supérieur à sa valeur d'ATTAQUE, c'est une attaque ratée (l'adversaire B peut donc riposter)
- S'il tire 20, c'est une « maladresse d'attaque », un « fumble », un échec critique (voir page suivante)

PARADE/ESQUIVE – PHASE 2

Le combattant A a réussi son attaque, son adversaire B va donc tenter de dévier le coup avec son arme. C'est ce qu'on appelle la parade : B doit faire un score inférieur ou égal à sa valeur de PARADE avec le D20.

- S'il tire 1, c'est une « parade critique » particulièrement réussie (voir ci-dessous)
- S'il fait un score inférieur ou égal à sa valeur de PARADE, c'est une parade réussie (et B peut donc riposter)
- S'il fait un score supérieur à sa valeur de PARADE, la parade échoue (voir dégâts)
- S'il tire 20, c'est une « maladresse de parade », un « fumble », un échec critique (voir ci-dessous)

Note : l'adversaire B peut également choisir l'esquive, en réalisant avec succès une épreuve d'adresse au lieu d'une épreuve de parade, et au détriment de son attaque suivante. Pour utiliser cette règle, lisez attentivement, plus bas, les **règles d'esquive**.

DÉGÂTS – PHASE 3

C'est le moment de vérifier si cette épée toute neuve a du potentiel...

- Le combattant qui a réussi son attaque tire les dégâts en fonction de l'armement qu'il utilise (ex. 1D+3+bonus de force)
- L'adversaire retranche du résultat la valeur de sa PROTECTION (PR), et enlève le résultat de son capital d'ÉNERGIE VITALE (note : la protection n'est pas retranchée si c'est un coup critique)
- Si l'adversaire est toujours vivant, c'est son tour de taper... On recommence à la phase 1
- On peut considérer qu'en descendant à 2 ou 3 points d'énergie vitale, le personnage perd connaissance ou s'effondre
- En descendant à zéro, l'opposant meurt... sauf cas particulier, bien sûr.

EN OPTION : CRITIQUES ET MALADRESSES

Si vous voulez simplifier le jeu au maximum, vous pouvez ignorer cette page. Les attaques et parades critiques, ainsi que les maladresses, sont cependant recommandées pour :

- Des combats plus rapides, plus surprenants, plus évolués
- Des parties plus amusantes et plus dynamiques

ATTAQUE CRITIQUE

Le combattant a réussi une attaque critique (1 au D20) ! C'est une attaque particulièrement réussie, visant une partie du corps vulnérable, ou bien faisant suite à un mouvement audacieux. L'adversaire ne peut **ni parer ni esquiver cette attaque**, parce qu'elle est *trop super-destroy*. Le combattant chanceux tire un D20 supplémentaire afin de connaître les conséquences précises de cette attaque, sur la table relative à l'armement utilisé (disponible dans l'écran en général). On passe ensuite directement à la phase des dégâts et on apporte les modifications indiquées par la table, éventuellement les modifications de caractéristiques dues aux blessures graves (car un ennemi amputé du bras droit se défend moins bien). Notez que le score d'armure (PR) naturel de la cible touchée par une attaque critique n'est pas retranché des dégâts. La réussite d'une attaque critique est à la fois une preuve d'intelligence, de chance et d'habileté. Certains monstres ou créatures n'en font jamais. Il est possible d'augmenter les chances de critique, par exemple avec beaucoup de puissance, une grande taille ou du matériel performant.

MALADRESSE D'ATTAQUE

Le combattant a complètement raté son attaque ! L'adversaire ricane et le combattant tire un D20 supplémentaire et observe le résultat dans la table « Maladresse d'attaque et parade ». Il peut alors se blesser, frapper un camarade, perdre ou casser son arme, ou se tuer lui-même s'il est vraiment malchanceux.

PARADE CRITIQUE

L'adversaire a réussi une parade critique, dans un mouvement particulièrement audacieux ! Le combattant n'a pas réussi à le toucher, mais en outre risque de se prendre une riposte ou de casser son arme. On tire un D20 supplémentaire et on observe le résultat dans la table de « Parade critique ».

MALADRESSE DE PARADE

L'adversaire a gravement raté sa parade. Il doit tirer un D20 supplémentaire et observer le résultat dans la table « Maladresse d'attaque et parade ». Il peut alors se blesser, frapper un camarade, perdre ou casser son arme, ou se tuer lui-même s'il est vraiment malchanceux (et là... mort de rire !).



COMBAT À MAINS NUES

Ce cas se rencontre généralement lorsque l'aventurier perd ou casse son arme, ou bien quand il veut faire son malin à la taverne. À mains nues, le héros peut seulement esquiver les coups (épreuve d'ADRESSE, avec mouvement associé) et non les parer, sauf si l'adversaire est lui-même à mains nues. Les dégâts sont en général de 1D6-2 auxquels on ajoute le bonus de force (on peut donc ne causer aucun dégât), et bien entendu la valeur de protection de l'adversaire est à retrancher. Le héros souffre en outre d'un malus de -4 à son score d'ATTAQUE, sauf s'il dispose de la compétence « Bourre-pif ». En cas de maladresse ou de réussite critique à mains nues, consultez les tableaux correspondants sur l'écran du MJ.

La compétence « Bourre-pif » est importante ici car elle supprime le malus à l'attaque et augmente les dégâts. Ceux-ci passent à 1D6+bonus de force. Ceux qui disposent de cette compétence peuvent également tenter les **coups spéciaux** du tableau suivant. Ces coups sont uniquement utilisables contre des humanoïdes standards et ne fonctionnent pas contre les monstres, démons et autres animaux.

Pour être valides, les attaques spéciales à mains nues doivent être annoncées avant le jet de dé !

Coups spéciaux du combat à mains nues – Compétence « Bourre-pif »

Coup annoncé	Attaque	Dégâts en PI	Niveau requis	Effet spécial
Notes : les attaques à mains nues suivantes ne fonctionnent qu'en l'absence d'armure (métal, cuir...) sur la partie visée. Elles peuvent être parées et/ou esquivées, selon les cas. Ajoutez l'éventuel bonus de dégâts de FORCE aux PI de base.				
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 et rate trois assauts
Gifle humiliante	Normale	1	2	Cible : COU-2 le temps du combat
Coup de tête dans le nez	Malus -4	1D	2	Nez brisé : CHA-3 1 à 4 au 20 : cible assommée
Coup de pied sauté au visage	Malus -4	1D	3	Aucun
Clé de bras stupéfiante	De 1 à 4	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 le temps du combat
Coup de poing à la gorge	Malus -3	1D+1	5	1 à 4 au D20 : cible immobilisée
Magotomashi à la tempe	Malus -4	1D+2	5	1 à 4 au 20 : cible assommée
Coup précis au foie	Malus -2	3	6	1 à 4 au D20 : cible immobilisée
Coup de pied sauté retourné	Malus -4	1D+3	6	Cible assommée
Paume de Song-Fu	Malus -5	2D	7	Cible : AT/PRD-5 le temps du combat
Duo de pouces dans les yeux	Malus -5	Blessure grave	7	Cible aveuglée (permanent)
Fracasement du crâne	De 1 à 4	Décès	8	Sur 1 à 4 au D20, et FO minimum 15
Arrachement manuel du cœur	De 1 à 4	Décès	9	Sur 1 à 4 au D20, et FO minimum 15
*Ce coup est efficace uniquement sur un ennemi de sexe masculin				
**Si l'effet est obtenu, appliquer les dégâts des critiques à mains nues (15, bras cassé) ainsi que les malus du tableau des blessures graves				

Exemple : Dans l'auberge, Grumuf le Barbare niveau 2 veut casser le nez de Franck, le serveur véreux.

Grumuf a 10 en ATTAQUE : il doit donc faire 6 ou moins (10-4) pour lui mettre un coup de boule. S'il réussit, Franck aura le nez cassé et encaissera 1D6 PI. Si Grumuf fait 4 ou moins, il l'aura également assommé ! S'il rate son attaque spéciale, il ne se passe rien. Franck peut essayer d'esquiver avec une épreuve d'ADRESSE.

ARMES DE JET ET ARMES À DISTANCE

Pour tirer avec une arme de jet, rien de plus facile. Le héros doit seulement réussir une épreuve d'adresse. L'épreuve sera plus ou moins difficile en fonction de la taille de la cible, de son éloignement et de l'arme utilisée. C'est le Grand Vilain MJ qui doit déterminer si le personnage bénéficie d'un bonus ou d'un malus. La cible intelligente peut aussi décider de tenter l'esquive, ou se mettre à couvrir, courir, gesticuler, sauter pour rendre l'épreuve plus difficile. Dans un souci de réalisme, le tireur qui veut se la jouer peut annoncer qu'il vise une partie du corps (comme la tête), augmentant la difficulté mais également le résultat. Ces techniques de jeu peuvent se révéler primordiales, quand il s'agit par exemple de tirer dans l'œil d'un cyclope.

N'importe qui peut jeter n'importe quoi, à condition d'en avoir la force. Cependant, les armes un peu techniques ne peuvent être utilisées, avec une épreuve d'ADRESSE standard, que par ceux qui disposent de la compétence *Tirer correctement*. Ceux qui n'ont pas la compétence auront bien sûr le droit d'essayer, mais l'épreuve sera plus difficile (malus au choix du MJ). Et bien sûr, les petites créatures ne peuvent lancer des objets lourds... Notez que la table des critiques aux armes de jet ne concerne que ceux qui ont la compétence *Tirer correctement*.

Hache de jet, shuriken, sarbacane, javelot, lance-pierre, fronde s'utilisent de la même façon, mais n'ont pas la même portée. Le MJ décidera des possibilités de chaque arme au moment opportun. Dans le cas particulier de la sarbacane, ajoutons que le grand intérêt de l'outil est de pouvoir enduire les projectiles de poison (ce qui se fait aussi avec les flèches d'ailleurs)... Lesquels poisons sont disponibles dans le magnifique « Tableau des poisons et antidotes ». Une dose de poison peut enduire un seul projectile (je précise, car le monde est peuplé de radins).

LES ARMES DE JET EN DÉTAIL

Pour commencer, je signale qu'un certain nombre d'informations concernant les armes peuvent être également trouvées dans le *guide de l'équipement*.

Pour leur utilisation en jeu, voici quelques constantes, ce que le MJ doit garder en tête :

- La ligne de vue doit être dégagée de tout obstacle, sinon l'épreuve doit être adaptée (malus d'adresse)
- Les projectiles ne sont pas disponibles en quantité infinie : l'aventurier doit donc en acheter
- Il est possible de récupérer ses armes de jet ou projectiles s'ils ne sont pas détruits ou perdus
- Cible ratée = problème. Un carreau d'arbalète raté dans un donjon percutera souvent un mur et sera détruit. Un poignard de jet a une chance d'être cassé, ou émoussé. Idem pour les flèches. Vous pouvez tester leur point de rupture dans ce cas
- On ne peut pas tirer en courant, et difficilement depuis un cheval ou un véhicule en mouvement
- Tout allié présent devant le lanceur a une chance de se prendre un projectile à la place de la cible
- Projectiles empoisonnés : il faut que l'arme ait causé des dégâts pour qu'un poison fasse effet, car le poison doit en effet passer dans le sang, et donc traverser l'armure
- Pour décocher un projectile rapidement, il faut avoir annoncé que l'arme était prête (avec son projectile)

En action de combat, les armes de jet nécessitent des placements particuliers pour pouvoir atteindre les cibles et pour éviter de blesser les alliés. Le joueur devra donc indiquer ses déplacements et sa position. Par exemple, un archer qui se trouve chargé par un orque proche n'aura qu'une chance de tirer. Après quoi, il devra s'emparer de son arme de mêlée, car il n'est pas possible de tirer à l'arc ou à l'arbalète sur un ennemi qui vous agresse avec une hache. Bien gérer le timing des combats permet de s'en rendre compte.

Armes de jet les plus connues : portée moyenne, dégâts moyens et temps de chargement

Arme à distance	Portée moyenne*	Dégâts moyens	Temps de rechargement ou délai pour dégainer	Notes
Note : ici les dégâts moyens indiqués en BL ne sont pas variables, et ne sont appliqués que s'ils sont supérieurs à la valeur de PR				
Chaise	5 m.	3 BL	2 assauts	Si si, ça se lance, une chaise...
Petit personnage**	5 m.	3 BL**	4 assauts	Peut être lancé par un ogre
Chope de bière	6 m.	2 BL	2 assauts	Ça se lance aussi...
Fléchette à main	7 m.	2 BL	1 assaut	
Hache de jet	8 m.	1D+3	2 assauts	
Lame de jet, shuriken	8 m.	1D+2	1 assaut	Des trucs de ninja
Pavé de granite	10 m.	1D	2 assauts	C'est souvent gratuit !
Fléchette de sarbacane	10 m.	1 BL	3 assauts	Permet d'inoculer du poison
Lance-pierre, fronde	15 m.	2 BL	3 assauts	
Boomerang	20 m.	1D-1	2 assauts	Très difficile d'être précis
Arc court	40 m.	1D+2	3 assauts	
Arc long ou de qualité	60 m.	1D+3	3 assauts	
Arbalète	70 m.	1D+4	6 assauts	
Javelot, lance de chasse	20 m.	1D+3	2 assauts	
*Portée indicative, avec laquelle il est encore possible d'être un peu précis ou de blesser la cible. Pour les objets lourds, selon force du lanceur.				
**Quand on balance un goblin, un gnôme ou un semi-homme sur une cible, le projectile est blessé également à l'impact !				

LES CRITIQUES ET MALADRESSES AUX PROJECTILES

Dans le tableau des critiques aux projectiles, on a considéré uniquement les projectiles perforants d'une certaine puissance : dagues, poignards, shuriken, javelots, flèches et carreaux, hache de jet.

Les cailloux, chaises et autres chopines ne donnent jamais lieu à des tirages dans ces tableaux d'attaques critiques. Cependant, le MJ peut décider d'un effet intéressant liés à de tels projectiles dans le cas où le héros produirait un score exceptionnel. C'est au choix, et on ne va pas faire des tableaux pour ça.

LES DÉGÂTS DES PROJECTILES

Dans certains cas, les dégâts des projectiles sont liés à l'arme qui les lance : c'est le cas pour les arcs, arbalètes, lance-pierre et autres trucs bizarres. Les projectiles peuvent ensuite apporter un bonus ou un malus, que ce soit à l'épreuve d'ADRESSE nécessaire pour atteindre la cible, ou bien aux effets du projectile une fois qu'il a touché. Le bonus de FORCE exceptionnelle donnant lieu à des dégâts supplémentaires est appliqué aussi, **sauf pour l'arbalète**. En effet, c'est la seule arme à mécanisme indépendant, pour laquelle la force n'entre pas en jeu.

Notez bien que la plupart des effets spéciaux liés à des projectiles magiques, tout comme les poisons, ne font effet qu'à partir du moment où le projectile a effectivement blessé la cible... Et donc qu'il a transpercé l'armure (ce qui veut dire que ses dégâts tirés au D6 sont supérieurs au score de PR de la cible).

Exemple : Le cas de la flèche hypodermique de D1ul, qui indique dégâts = sommeil. La cible sera donc endormie si elle est blessée.

Tous les projectiles notés comme enchantés (ench.) dans le tableau d'équipement sont considérés comme armes magiques : ils peuvent donc blesser les créatures immunisées aux armes standard.

EN OPTION : L'ESQUIVE

Vous pouvez ajouter du dynamisme à votre combat en utilisant la règle d'esquive. Cette option n'était pas très précise jusqu'à la version 3 des présentes règles et a donné lieu à beaucoup de dérives. C'en est maintenant terminé des abus et des problèmes, grâce aux précisions suivantes.

L'esquive offre plusieurs avantages, **mais aussi des inconvénients** : une personne qui a un faible score d'attaque ou de parade peut échapper à un ennemi, tout comme le héros qui a peu d'armure. En revanche, utiliser l'esquive oblige un déplacement et **fait manquer l'assaut suivant**. Les personnages encombrés d'armure ou de matériel ont d'ailleurs bien du mal à esquiver (voir à ce sujet le tableau plus bas).

UTILISER L'ESQUIVE

Pour utiliser l'esquive, c'est simple : au moment de la phase 2 du combat, le héros peut annoncer l'ESQUIVE plutôt que l'habituelle PARADE. C'est plutôt recommandé pour un mage qui se retrouverait coincé au corps à corps, un assassin qui combattrait à la dague (valeur de PARADE médiocre) ou une créature qui attire les monstres et craint les coups (gobelin, semi-homme...). Il est ainsi possible de gagner du temps et de minimiser les chances de blessure pour se faire aider, plus tard, par un autre aventurier.

Le héros bouge d'environ 2 mètres. Le héros qui esquive va se déplacer rapidement (et doit annoncer de quelle façon : à droite, à gauche, en arrière...). Pour cela il doit donc être capable de bouger : on ne peut pas esquiver une attaque en étant coincé dans un placard à balais, dans un couloir étroit au milieu du groupe, etc.

L'épreuve d'adresse permet donc d'échapper à l'attaque, mais **elle empêche aussi le héros d'attaquer à l'assaut suivant**. L'attaquant en revanche pourra frapper à son tour car il se sera déplacé. Le héros peut utiliser autant de fois qu'il veut l'esquive, à chaque assaut, à condition qu'il puisse bouger dans l'espace désigné comme terrain de combat. Cependant, s'il procède ainsi il ne pourra jamais porter d'ATTAQUE.

Pour utiliser l'esquive rapidement, le MJ ou le joueur peuvent calculer à l'avance la valeur d'esquive en fonction des critères du tableau (ADRESSE moins les malus), et la noter dans un coin.

Modificateurs à la valeur d'ADRESSE pour l'ESQUIVE

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

EXEMPLE DE POUTRAGE COMBAT

Admettons que Grumuf, barbare de son état, coince un goblin nommé Zyvatareum dans le coin d'une salle de donjon. Le goblin n'a d'autre choix que de combattre au corps à corps. En temps normal, il aurait tendance à fuir s'il se retrouve seul face à un barbare. Mais là, pas le choix, alors baston !

CARACTÉRISTIQUES

Grumuf : COU 12, AT 9, PRD 10, protection 1 (pagne), dégâts 1D+3, Énergie vitale 35

Zyvatareum : COU 5, AT 8, PRD 6, protection 2 (cotte matelassée), dégâts 1D+2, Énergie vitale 12

Grumuf attaque le premier, car sa valeur de COURAGE est supérieure à celle du goblin

PREMIER ASSAUT

Grumuf porte un coup en lançant un D20 : il obtient 10, l'attaque est ratée

Zyvatareum riposte, attaque à son tour en lançant un D20 : il obtient 13, l'attaque est ratée

DEUXIÈME ASSAUT

Grumuf attaque à nouveau en lançant un D20 : il obtient 6, l'attaque est réussie

Zyvatareum tente la parade avec le D20 : il obtient 9, la parade est ratée

Grumuf tire les dégâts au D6 : il obtient 4, il ajoute +3, pour un total de 7 (BL, points de blessure)

Zyvatareum est protégé à hauteur de 2 (PR), on déduit donc 5 points de son énergie vitale (BL - PR)

Énergie vitale du goblin : $12 - 5 = 7$

Zyvatareum riposte, attaque à son tour en lançant un D20 : il obtient 4, l'attaque est réussie

Grumuf tente la parade avec le D20 : il obtient 5, la parade est réussie, tant pis pour le goblin

TROISIÈME ASSAUT

Grumuf attaque à nouveau en lançant un D20 : il obtient 1, l'attaque est réussie, c'est un critique !

Zyvatareum n'a pas la possibilité de parer, et oui c'est comme ça les critiques

Grumuf tire un D20 dans la table des critiques, armes tranchantes : il obtient 8, ce qui nous donne « coup précis et dommage à l'armure » - Dégâts +4 PR -2 (le score de protection du goblin subit aussi un malus)

Grumuf tire les dégâts au D6 : il obtient 2, il ajoute +3, pour un total de 5 (BL, points de blessure), auquel il ajoute encore +4 grâce au dégât critique : total 9 points de BL - la valeur de protection de l'armure ne compte pas puisqu'elle est détruite. Le point de rupture ne joue pas pour les monstres, ils n'ont que du matériel pourri.

Énergie vitale du goblin : $7 - 9 = -2$

Le goblin est bel et bien mort, et son armure est détruite, il gît dans son sang sur le sol froid.

C'est un exemple de combat très rapide, et bien sûr il aurait pu tourner en défaveur du Barbare malgré son évidente supériorité. Ne sous-estimez pas le pouvoir chaotique du dé.

Imaginons qu'au deuxième assaut Zyvatareum ait tiré 1 au D20 au lieu de 4, il réalisait une attaque critique. Grumuf ne pouvait parer. Un score de 17 au D20 dans la table des critiques donnait « organes génitaux endommagés » (c'est bien possible si on considère la taille d'un goblin !), avec des dégâts considérables et une hémorragie. Le pagne en peau d'ours de Grumuf ne pouvant sauver cette partie de son anatomie, le Barbare aurait perdu 10 PV, et 1D6 encore toute les trente secondes. Il n'aurait pas succombé immédiatement à ses blessures mais pouvait fort bien mourir un peu plus tard après avoir occis son adversaire, si personne de qualifié ne pouvait le soigner. Vous savez tout, alors... apprenez à vous méfier !

LE TIMING, ESSENTIEL DANS UN BON COMBAT

Tout ça c'est bien beau, mais pour qu'un combat soit réaliste, il faut penser au *timing*. Quand on a plus de deux participants dans un combat (ce qui est très fréquent), le MJ doit découper la scène de combat en *assauts*, et s'arranger pour faire cadrer le tout dans cette unité de mesure.

L'assaut représente en gros **deux secondes**, soit le temps qu'il faut à deux combattants pour échanger chacun une attaque et une parade. Dans le timing on inclut les déplacements, les actions à la noix comme « jeter une table », ou le temps de rechargement d'une arbalète, le fait de dégainer une arme, ou la préparation d'un sort. Bouger de quelques mètres prendra un assaut. Récupérer un brandon allumé dans un feu prendra deux assauts. Pour les sortilèges c'est également très important : un mage ne peut pas incanter un missile puissant toutes les deux secondes... Il devra parfois se concentrer plus longtemps (ce sera indiqué dans son grimoire). Comptez donc trois assauts pour tirer une flèche avec un arc et six assauts pour recharger une arbalète (voir le tableau correspondant). Le calcul des déplacements de chacun est affaire de logique, et vous pouvez vous aider du tableau des déplacements (plus bas). Pour conclure, j'ajoute qu'un combat va très vite dans le jeu : souvent moins de vingt secondes, même si sa résolution peut prendre trente minutes aux joueurs.

LE MORAL ET LE COURAGE

La situation évolue souvent au cours d'un combat. Lorsque trois aventuriers sont attaqués par six bandits, il arrive un moment où la motivation d'un camp ou de l'autre peut basculer. Les bandits, se retrouvant à deux contre trois, auront tendance à paniquer, et prendre la fuite. Les aventuriers venant de perdre un camarade au combat feront de même. On fuit beaucoup dans Naheulbeuk, le MJ peut gérer tout ça en lançant des épreuves de courage au moment opportun, pour donner de la dynamique à l'ensemble. Cela permet des retournements sympa.

CAS PARTICULIERS

Tous les monstres ou PNJ ne se combattent pas de la même façon ! On ne peut pas trancher une nuée de mouches venimeuses à l'épée, tout comme on ne peut parer les coups d'une flaque de limon glaireux ou percer d'une flèche un golem de pierre... Le MJ doit s'adapter et trouver le style de combat adapté à chaque monstre, qui n'est pas forcément du « corps à corps » classique. Par ailleurs, certains d'entre eux peuvent ne pas porter de « coups critiques », et là encore c'est au MJ d'en décider quand ça n'est pas spécifié. Un zombie complètement abruti et sans arme aura du mal à passer sous l'armure d'un héros pour lui percer le cœur. Bref, encore une fois ne suivez pas les règles aveuglément... Utilisez votre logique. Vous êtes le MJ, vous avez tous les droits pour adapter les règles (et bien souvent vous les utiliserez en faveur des joueurs).

PRÉCISIONS CONCERNANT L'ARMURE

Le score de protection (PR) d'un personnage indique sa capacité générale à absorber les coups. On additionne donc toutes les valeurs PR des différentes pièces d'armures pour en noter le total dans la grande case « Protection ». Il est évident qu'un casque ne protège pas d'une blessure au ventre, mais cette façon de gérer l'armure permet d'éviter de localiser chaque coup, en diluant ses effets d'une manière générale derrière l'armure. Localiser tous les coups plomberait lourdement le jeu, et on a déjà bien assez à faire avec les coups critiques (mais c'est possible et ça sera sans doute proposé en option). Qu'on se rassure, un score de protection élevé est souvent accompagné de nombreux malus, il est donc rare de trouver des aventuriers harnachés comme des tanks en Terre de Fangh. Ou alors ils sont riches et puissants, et dans ce cas : courez.

Vous pouvez en savoir plus sur les armures et leur usage dans le *Guide de l'équipement*.

POINT DE RUPTURE DES ARMES ET DU MATÉRIEL

Cette règle est particulière et **s'applique aux joueurs uniquement**. Si vous utilisez les tables des critiques, vous verrez que les héros rencontrent de graves problèmes : arme cassée, armure détruite, membres tranchés... On considère toujours que le coup critique traverse l'armure, MAIS on a le droit de considérer également qu'une bonne pièce d'armure bien placée n'est pas là que pour décorer.

La mystérieuse valeur de RUPTURE indiquée dans la dernière colonne permet de savoir si le matériel résiste à la contrainte, ou non. Cette valeur est importante dans la mesure où elle peut permettre de sauver la vie/le membre/l'armure d'un personnage. C'est aussi souvent le justificatif de la différence de prix entre le « matériel de base » et les œuvres de maîtres-artisans renommés. Gérer le point de rupture rend l'achat et la recherche de matériel beaucoup plus intéressants.

Fonctionnement : une valeur « de 1 à 4 » (matériel bas de gamme) signifie qu'en cas de problème, le héros pourra tenter de sauver son matériel (ou les organes qu'il protège) en tirant 5 ou 6 au D6. Dans le cas d'un coup critique, il suffit de faire attention à la localisation du coup et vérifier si la résistance de l'équipement peut être utile.

Exemple : un coup critique à la tête a de grandes chances de ne pas aboutir à la mort si le héros porte un casque luxe d'artisan nain (rupture 1-2). Il ne sera blessé que s'il fait 1 ou 2 au dé, contre 1 à 5 pour un casque de cuir minable. Admettez qu'il y a une logique...

Autre exemple : le sabre de Guy le Batailleur, qui est une relique historique hors de prix, ne peut être brisé. Si la maladresse de parade indique « arme brisée », le MJ décidera qu'elle n'a pas d'effet.

Le Grand Vilain MJ peut gérer ces aspects en questionnant le joueur au bon moment, s'il se prend un coup critique d'un monstre et que son matériel peut le sauver. Je conseille en revanche de ne pas appliquer ces règles aux monstres, pour les raisons suivantes : a) on ne sait jamais précisément de quoi est équipé un monstre ou un PNJ, b) on n'a pas que ça à faire, c) il faut bien qu'on trouve un avantage à être un aventurier.

COMBAT CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES

C'est assez fréquent finalement de voir un adversaire en affronter plusieurs. D'une part, vos aventuriers essaieront le plus souvent de se placer eux-même dans cette situation, d'autre part certains monstres comme les gobelins sont les spécialistes de l'attaque en masse.

Dans ce cas, il suffit de garder en tête qu'un assaut (deux secondes environ) représente une attaque et une parade pour chaque combattant. Un adversaire qui doit en affronter trois **n'aura le temps de porter qu'une seule attaque et une parade au cours d'un assaut**, il devra donc choisir contre qui il se défend si jamais ses adversaires lui portent un coup en même temps. Un adversaire ambidextre et adroit pourra parer un seul coup dans le même assaut, même s'il utilise deux armes. Le MJ déterminera donc les « groupes de combat », les différentes cellules d'affrontement au sein du groupe et des monstres permettant de savoir qui tape qui, et quand. Instaurez un système de « tour par tour » pour être certain de ne rien oublier. Si besoin, faites un tableau à la va-vite sur une feuille blanche. Veillez à bien respecter le temps de concentration pour les mages pour lancer un sort, le temps nécessaire à un archer pour prendre une flèche dans son carquois, le temps perdu par un aventurier qui se déplace ou qui décide de boire une potion...

Usez de votre logique pour calculer les éventuels malus dus au mauvais placement d'un adversaire : attaque par derrière, de côté, position de force (en hauteur) et/ou de faiblesse (dans un trou). Utilisez le terrain (murs, couloirs, portes, tables, chaises, rochers, arbres, souches...) pour permettre aux aventuriers et aux PNJ de se mettre à l'abri, de combattre dans les meilleures conditions.

LES DÉPLACEMENTS PENDANT LES COMBATS

Certaines personnes ont du mal à évaluer les possibilités de déplacement dans le contexte purement imaginaire du jeu de rôle. Il en résulte des problèmes au niveau de la mise en place des participants à un combat, qu'on utilise ou non un modèle 2D ou 3D de visualisation. Ceux qui n'ont pas de souci avec ça peuvent passer cette page.

MODÈLES DE VISUALISATION

Pour savoir qui bouge, et quand, il faut avoir une idée précise de la situation des gens. Pour « mettre en scène » un combat, autour de la table avec les joueurs, et sans se prendre la tête, il existe en gros deux options :

Le modèle 3D : utilisez des morceaux de décors factices comme des livres, des mugs, une trousse, des verres, du carton de pizza... Ou des morceaux de polystyrène d'emballage. Modélisez rapidement les principaux obstacles d'un lieu. Ajoutez ensuite les héros et leurs ennemis : dés surnuméraires, pions provenant de jeux de plateau, haricots secs représentant les orques... Tout est bon à prendre. Vous placez les éléments et vous les déplacez dans le décor en suivant les mouvements annoncés par les joueurs. L'inconvénient, c'est que c'est rapidement le bordel sur la table. **La version luxe :** décors en carton et figurines peintes ! Mais là, on vous appelle « Mooooosieur ».

Le modèle 2D : Modèle que j'utilise le plus souvent... Car aisément transportable. Vous imprimez (à l'avance quand il s'agit d'un lieu de combat préétabli) ou dessinez au stylo, sur une feuille blanche, un aperçu rapide du décor avec les murs, obstacles et une échelle (souvent vague, mais qu'importe). Par exemple : grange, 12 mètres de long, 8 de large. Vous prenez ensuite un crayon et placez des initiales de vos joueurs (Mage, Prêtre, Nain...) sur la carte en question, en fonction de leur disposition au début du combat. Puis des croix ou des initiales pour leurs ennemis : OA pour orque archer, CB pour Chef Bandit... C'est parti, chacun annonce ses mouvements. Déplacez les initiales en les gommant puis en les retraçant à chaque fois qu'elles bougent. **La version luxe :** le tableau blanc effaçable... Avec feutres colorés.

Parfois je propose une carte « pour les joueurs » de certains lieux dans les scénarii que je propose dans le site.

Utiliser un modèle de visualisation permet d'éviter la plupart des litiges en cours de combat : Finis les « Non mais je te jure, je peux toucher le chef avec mon arc ! », « J'étais déjà au contact avec ce bandit... », « Mon sortilège peut atteindre l'archer, c'est sûr ! », ou encore « Le tourbillon de Wazaa ne touche pas mes équipiers, vas-y toi ! ». Le MJ et les joueurs voient immédiatement qui peut faire quoi. Ensuite, considérez le tableau ci-dessous.

Tableau résumé des valeurs de déplacement pour les humanoïdes

Valeur de PROTECTION naturelle	Déplacement rapide	Durée maxi	Vitesse de pointe (lancé)*	Durée maxi
Note : la valeur de PR naturelle n'inclut pas les bonus magiques d'armure enchantée				
Sans armure, PR 0 à 1	8 m. / assaut	FORCE × 20 sec.	12 m. / assaut	FORCE × 5 sec.
Tissu rembourré, PR 2	6 m. / assaut	FORCE × 18 sec.	10 m. / assaut	FORCE × 4 sec.
Cuir durci, PR 3 à 4	4 m. / assaut	FORCE × 15 sec.	8 m. / assaut	FORCE × 4 sec.
Cuir renforcé, PR 5	4 m. / assaut	FORCE × 10 sec.	6 m. / assaut	FORCE × 3 sec.
Métal léger, PR 6	3 m. / assaut	FORCE × 8 sec.	4 m. / assaut	FORCE × 3 sec.
Métal lourd, PR 7	2 m. / assaut	FORCE × 7 sec.	3 m. / assaut	FORCE × 2 sec.
Métal intégral, PR supérieure à 7	1 m. / assaut	FORCE × 5 sec.	2 m. / assaut	FORCE × 2 sec.
*Après un assaut en « déplacement rapide », on est considéré comme « lancé » et on peut accélérer.				

Exemple : un guerrier en armure de cuir (PR 4) avec 12 en force, qui se déplace au pas de gymnastique peut parcourir quatre mètres par assaut pendant (12 × 15 sec.) = 180 secondes soit trois minutes. S'il passe en vitesse de pointe, il pourra sprinter pendant seulement 48 secondes.

Le tableau des valeurs de déplacement offre en outre une proposition de calcul lié à l'endurance du sujet, et pondéré par le poids ou l'encombrement de son armure. Le « déplacement rapide » implique un genre de « pas de gymnastique », soit une « petite foulée » qui permet de se déplacer rapidement d'un ennemi à l'autre, pour se mettre à couvert ou pour se placer derrière un obstacle. Il permet aussi d'entamer une poursuite ou un footing avec un but défini. On ne peut pas tenir éternellement cette course, mais selon la force et l'endurance du sujet, il est possible de courir ainsi pendant un moment. J'ai considéré également qu'un assaut (deux secondes) de déplacement rapide permet d'initialiser une séquence de « vitesse de pointe », et donc une course lancée.

La deuxième partie du tableau montre donc les valeurs liées à la « vitesse de pointe », qui permet d'aller plus vite mais pendant beaucoup moins longtemps. Un guerrier en armure complète ne pourra donc courir après un bandit en haillons que pendant un temps assez court, et la plupart du temps sans le rattraper (sa valeur de déplacement étant moindre, il n'a presque aucune chance à la poursuite).

Le poids du matériel transporté n'a pas été pris en compte pour éviter les calculs de fous : le MJ peut facilement choisir d'enlever de 20 à 50% sur ces valeurs de déplacement si l'aventurier transporte un sac plein ou du matériel encombrant : collection de casques à vendre au marché, cotte de mailles volée sur un ennemi, etc.

Si vous désirez plus de précision et plus de justesse :

- Pour les **Nains** et les **Gobelins**, vous pouvez diminuer la valeur de déplacement de 20%
- Pour les **Semi-Hommes** et **Gnômes**, vous pouvez diminuer la valeur de déplacement de 50%
- Pour un **Elfe Sylvain** ou **Elfe Noir**, vous pouvez augmenter la valeur de déplacement de 20%
- Pour les **Barbares**, multipliez par 2 la **durée** de la vitesse de course, par 5 pour le déplacement rapide — en effet, les Barbares ont l'habitude de voyager en courant, ils sont super au point sur le *cardio-training*

Pour ce qui est des **monstres et animaux**, il faudrait faire un tableau gigantesque et ça serait très pénible à lire. Donc, j'espère qu'avec les informations présentées ci-dessus le MJ saura s'adapter. Un faucon ou un dragon volant se déplaceront bien sûr beaucoup plus vite qu'un aventurier en armure... C'est à prendre en compte avec sérieux pour éviter les gros délires (comme « Je cours pour échapper à la panthère »).

En dehors de ça les valeurs de déplacement des rencontres les plus habituelles (bandits, orques, gobelins, trolls et autres) sont concernées par le tableau au même titre que les aventuriers en général.



RÉSUMÉ DES PHASES D'UN COMBAT

Note : Vous pouvez partager cette page avec vos joueurs s'ils débutent.

Initiative : confrontation des valeurs de courage des adversaires pour déterminer qui frappe le premier. Le plus courageux attaque. Dans le cas d'une attaque à un contre plusieurs, les valeurs s'additionnent. Celui qui possède la compétence « Chercher des noises » frappe toujours en premier... Dans tous les cas.

1. **Attaque :** l'adversaire 1 (attaquant) porte un coup : il tente une épreuve d'ATTAQUE
 - a) Elle échoue : l'adversaire 2 passe à l'attaque à son tour
 - b) Elle est réussie : l'adversaire 2 tente une parade ou une esquive
 - c) Elle est réussie et critique : on tire un D20 dans la table des critiques et on passe aux dégâts
 - d) Elle échoue en maladresse : on tire un D20 dans la table des maladresses et on résout la crise
2. **Parade :** l'adversaire 2 (défenseur) tente une PARADE ou une esquive (épreuve ADRESSE)
 - a) Elle échoue : on passe aux dégâts
 - b) Elle est réussie : l'adversaire 2 passe à l'attaque à son tour
 - c) Elle est réussie et critique : on tire un D20 dans la table des critiques et on passe aux dégâts
 - d) Elle échoue en maladresse : on tire un D20 dans la table des critiques et on résout la crise
3. **Dégâts :** l'adversaire 1 a touché, on calcule les dégâts
 - a) Coup normal : points d'impact de l'arme + bonus - valeur de protection (PR) : le score est retiré de l'énergie vitale
 - b) Coup critique : points d'impact de l'arme + bonus + critique : le score est retiré de l'énergie vitale et les conséquences du critique sont notées (entorse, bras cassé, etc.)

Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un participant tombe à 1, 2 ou 3 points d'énergie vitale... Et là il perd connaissance. Il peut aussi décéder brutalement en tombant à zéro directement. Il peut également mourir d'un seul coup sur un critique.

On rappellera les deux lois du critique :

1. L'armure naturelle ne s'applique pas sur un coup critique (et parfois même elle est endommagée et sa valeur réduite) à moins d'un test de résistance (point de rupture), lequel est valable uniquement pour les personnages joueurs
2. Le coup critique est imparable et on ne peut l'esquiver



NOS CAMARADES TOMBÉS AU COMBAT

En combattant des monstres hideux et vindicatifs, on peut mourir... Eh oui, c'est la vie. On peut également se trouver gravement blessé. Admettez que ce serait un peu trop facile s'il n'y avait aucun risque. Voici quelques informations utiles.

BLESSURES GRAVES

Les turpitudes en question sont précisément décrites dans un tableau spécial intitulé « Conséquences des blessures graves ». En effet, et pour garder une certaine logique relative aux lois physiques universelles, il arrive parfois qu'une blessure diminue les capacités d'un héros. Ce n'est pas le cas pour une estafilade au bras ou une ecchymose à l'omoplate – ça fait partie du métier – mais c'est indiqué quand on perd un bras ou une jambe. Le tableau en question reprend ainsi les diverses modifications qu'il faut apporter aux caractéristiques des héros (aussi bien qu'aux monstres ou aux PNJs) dans le cas où ils subiraient une blessure grave et localisée. Certaines modifications sont définitives, d'autres sont temporaires et dureront le temps de la convalescence.

PERTE D'UN MEMBRE OU D'UN ORGANE

Certains héros malchanceux perdent assez rapidement un membre au combat (ou un œil) si le MJ utilise souvent les dégâts critiques sur les coups donnés par les monstres... Mais ceci n'est bien sûr pas irrémédiable. Il convient avant tout de conserver le membre ou l'organe en question : en hiver, trois ou quatre jours dans un linge, en demi-saison deux jours, en été dans de la glace ou un sortilège de conservation tel que sort de glace, transformation en pierre... Le héros peut ensuite se rendre chez un mage de niveau 6 ou plus et lui payer la réintégration du membre ou de l'organe en question (voir le *Grimoire de Magie Généraliste du niveau 6* pour plus de détails). Certains prêtres auront également le pouvoir de recoller des membres, mais les guérisseurs de campagne n'en sont généralement pas capables. Une personne qui dispose de la compétence « Premiers soins » peut également recoller un membre en utilisant le fameux *Onguent de Niptuk* (disponible dans le tableau des potions/objets magiques). On peut se rendre chez un guérisseur après avoir acheté l'onguent et lui faire pratiquer l'opération (épreuve d'ADRESSE comme n'importe quel premier soin), si personne dans le groupe ne sait soigner.

UTILISER UN POINT DE DESTIN

Dans le cas où un aventurier se fait arracher un bras ou décède brutalement d'une attaque de *troll des collines berserk armé d'une double mortensen*, le joueur peut utiliser un de ses points de destin (à condition qu'il en ait encore) pour éviter la catastrophe. Ce peut être de son fait (le joueur annonce : J'utilise un point de destin !), ou du fait de ses camarades qui décident d'inventer une histoire (souvent grotesque, mais bon...) pour faire basculer la situation dans un sens favorable, et ce grâce aux bonnes grâces des dieux. Citons comme exemple le cas d'un nain qu'on pensait mort, massacré par uneliche mais qui en fait fut sauvé au dernier moment par ses compagnons arrivés sur les lieux du drame. « Non, le Nain n'est pas mort, nous l'avons sauvé et frappant laliche à la tête avec un entonnoir de bronze ! »... « Bon, d'accord, retire un point de destin... ».

Quand un point de destin a été utilisé dans le cadre d'un décès, le héros revient à la vie avec ses scores et caractéristiques tels qu'ils étaient avant l'événement qui a déclenché sa mort. Le point de destin ne fait qu'annuler la fatalité, il n'est pas un processus magique permettant de régénérer les blessés ni les morts.

Exemple : le voleur Bulgo a été brutalisé par des orques, il lui reste 6 PV. Le chef orque lui porte un coup de grâce, avec sa grosse hache et lui cause 10 PI. Bulgo devrait mourir, mais le groupe en décide autrement : on utilise son dernier point de destin pour dire « Bon, le chef orque a raté son attaque ».

Bulgo revient donc du paradis des voleurs, mais il n'a toujours que 6 points de vie. Et la bataille continue !

UTILISATION DE LA MAGIE ET DES PRODIGES

Dans le but de rendre ce manuel le plus léger possible, toute la partie concernant la magie et la prêtrise a été déplacée dans un guide à part, fort à propos intitulé : « Règles concernant la magie fanghienne ».

Note :

Pour votre premier essai du jeu de rôle Naheulbeuk, si vous n'êtes pas déjà un rôliste chevronné, nous vous conseillons de ne pas vous lancer dans une carrière de mage, ou de ne pas inciter des joueurs débutants à le faire. Vous pouvez donc vous épargner la lecture des règles concernant la magie. Sachez qu'une grande partie de la documentation du jeu (sans doute autour de 80 %) concerne les mages et prêtres... Et ça fait vraiment beaucoup de paperasse si on n'en a pas besoin.



Une fois la mécanique de base assimilée, il sera bien temps d'ajouter un mage ou un prêtre à ce groupe afin d'augmenter ses capacités.

Par la suite, il n'est pas nécessaire d'imprimer les centaines de pages de magie disponibles dans le site, mais de récupérer seulement ce dont vous avez besoin (par exemple la Magie Généraliste, la Magie de Combat et la Prêtrise de Youclidh) et de constituer vos « Grimoires » à partir de ces impressions (en les plaçant dans un classeur ou bien dans un protège-documents). Laissez les joueurs parcourir les pages de leurs grimoires en hâte, comme le fait la Magicienne dans les aventures audio du Donjon !

Pour que la magie gagne encore en intérêt, vous pouvez donner les pages au compte-goutte aux joueurs en fonction de leur progression : ils auront ainsi l'intérêt de la découverte de leurs nouveaux pouvoirs à chaque fois qu'ils prennent un niveau.

ACHETER DE LA PUISSANCE

ATTAQUE ET PARADE

Si l'aventurier a du temps, il peut se rendre chez un maître d'armes pour augmenter son attaque et/ou sa parade.
Prix indicatif : 500 P.O. pour un point (durée du stage : un mois / maximum un point de chaque).

INTELLIGENCE

Si l'aventurier a beaucoup de temps, il peut faire des études pour augmenter son intelligence.
Prix indicatif : 500 P.O. pour un point (durée du stage : six mois / maximum un point).

CHARISME

L'aventurier précieux (et riche) pourra augmenter son charisme dans un institut de beauté (des trucs d'elfe).
Prix indicatif : 400 P.O. pour un point (durée du stage : une semaine / maximum deux points).

FORCE

Il est possible de gagner de la force en se payant un stage de musculation intensive.
Prix indicatif : 400 P.O. pour un point (durée du stage : un mois / maximum un point).

COURAGE

On peut augmenter son courage grâce à des séances de prise de conscience de la confiance en soi.
Prix indicatif : 400 P.O. pour un point (durée du stage : un mois / maximum deux points).

ADRESSE

Il n'existe pas d'école d'adresse, malheureusement, en Terre de Fangh. Seules quelques écoles très loin dans les pays orientaux peuvent prétendre enseigner l'adresse aux aventuriers. Mais on n'y va pas.



GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

AU COMBAT

En tuant ou en réduisant à l'impuissance leurs ennemis, les héros gagnent de l'expérience (abrégiés en XP). À titre indicatif, chaque monstre ou ennemi décrit dans nos tableaux de rencontres et de référence possèdent une valeur de CLASSE/XP. Cette valeur correspond au nombre de points d'expérience récupérés par les joueurs en cas de succès au cours d'un combat.

Pour partager les points d'expérience, il y a en gros trois philosophies :

1. Celui qui achève le monstre gagne tous les points d'expérience : pratique relativement injuste et qui encourage les joueurs à faire souvent n'importe quoi (ils s'arrangent pour frapper au dernier moment et ne prennent pas de risques...) – permet un jeu particulièrement débile
2. Tous les points d'expérience sont distribués à chaque joueur : pratique également injuste puisqu'elle encourage les joueurs à ne rien faire du tout... En effet, quoi qu'il arrive au cours du combat ils seront récompensés à la fin – à éviter
3. Partage « à la volée » des XP par le MJ : la meilleure solution... le MJ peut décider d'allouer tous les points à un aventurier (s'il a défait un ennemi à lui tout seul), de partager les points (peu de points au final pour chacun), ou encore dans le cas d'un combat épique et bien équilibré de donner tous les points à tous les intervenants du combat. Le MJ prendra vite l'habitude de gérer cela en temps réel.

EN COURS D'AVENTURE

Chaque action particulièrement réussie, chaque bonne idée ou chaque progrès réalisé dans une quête peut rapporter de l'expérience aux joueurs. Dans certains cas, une erreur peut également rapporter des XP. De plus, il est conseillé de garder un « petit paquet » de points d'expérience à distribuer en fin de quête.

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

ON PREND UN NIVEAU : RÉSUMÉ

Voici les modifications à appliquer à chaque passage de niveau...

ÉNERGIE VITALE/ÉNERGIE ASTRALE

Partir à l'aventure, ça renforce...

Pour chaque niveau gagné, ajouter 1D6 à son énergie vitale OU astrale (ou 1D4 dans certains cas de classe ou race). Ce choix détermine la volonté du personnage de plutôt mettre en avant sa faculté de survie ou sa puissance.

NIVEAUX PAIRS (2, 4, 6 ETC.) - AUGMENTER UNE CARACTÉRISTIQUE

Ajouter 1 point au choix sur un score de base de : FORCE, ADRESSE, COURAGE, INTELLIGENCE

Note : On ne peut pas augmenter son charisme avec les niveaux, sauf pour les elfes sylvains pour qui c'est automatique.

Il est possible en revanche d'augmenter ce score avec un stage, des objets ou de l'équipement (voir page précédente).

NIVEAU IMPAIRS (3, 5, 7, ETC.) - AUGMENTER ATTAQUE OU PARADE

On apprend à se battre en étant confronté à l'adversité... Mais ça prend du temps.

Ajouter 1 point au choix sur le score de base d'ATTAQUE ou sur le score de base de PARADE.

Note : De toute façon le 20 sera toujours une maladresse – sauf cas particulier.

Note importante sur les niveaux : ces changements appliqués seulement sur les niveaux pairs/impairs datent de la mise à jour en V.3.0. des règles – elle permet d'allonger considérablement la durée et l'intérêt du jeu.

Plus tard, le héros pourra, à chaque niveau, acquérir également des **capacités spéciales** (en cours de rédaction).

EN PLUS, AU NIVEAU 3

On peut choisir une compétence supplémentaire.

EN PLUS, AU NIVEAU 5

Un mage spécialisé peut choisir une deuxième spécialisation et l'ajouter à la première.

EN PLUS, AU NIVEAU 6

On peut choisir une compétence supplémentaire.

EN PLUS, AU NIVEAU 10

On peut choisir encore une compétence supplémentaire, et après c'est fini !

Un mage spécialisé peut choisir une troisième spécialisation et l'ajouter aux précédentes.



MANKDEBOL ET DÉBILIBEUK (RÈGLES OPTION.)

Les deux règles suivantes sont à gérer uniquement par le Grand Vilain MJ. Nous conseillons vivement de ne pas en informer les joueurs, afin qu'ils ne modifient pas leur façon de jouer en fonction de ces règles. Garder une bonne part de mystère autour des calamités et des faveurs des dieux peut se révéler beaucoup plus amusant.

Des cases prévues pour ces règles ont été ajoutées à la feuille du MJ disponible dans la partie « Aides de jeu » du site.

LES POINTS DE MANKDEBOL

Il y a des aventuriers qui « cherchent » les embrouilles. Idées débiles et dangereuses, coups bas aux équipiers, actions risquées, échecs monumentaux. Ceux-là représentent des cibles de choix pour Mankdebol, dieu de la Malchance.

Notez dans un coin de feuille un « point de Mankdebol », à chaque fois que les aventuriers ratent une action d'éclat, qu'ils tentent quelque chose de débile ou qu'ils se mettent volontairement en danger. Au bout de cinq points, nous suggérons d'inviter Mankdebol à se manifester, pour leur faire tomber sur le coin de la théière une calamité improbable. Une table des calamités prévue à cet effet est à votre disposition. C'est le dur apprentissage de la vie.

Les points de Mankdebol sont plus amusants à gérer sur le groupe entier : en collectant les points de manière globale, sans prêter attention au personnage qui les génère. Ainsi, n'importe qui peut pâtir des actions foireuses d'un autre membre du groupe. C'est d'ailleurs souvent le petit avec les lunettes, et c'est tant pis pour lui.

LE DÉBILIBEUK

À l'inverse de Mankdebol, une remarque particulièrement drôle ou une action d'éclat réussie vaudra la faveur des dieux à vos aventuriers. Dans le même ordre d'idée que les points de Mankdebol, nous conseillons au MJ de tenir un compte de « points de Débilibeuk ».

Ceux-ci peuvent être tenus à titre individuel (pour chaque personnage) ou au titre du groupe. Dans la version individuelle, on peut considérer qu'au bout de cinq points, le personnage gagne un point de destin. C'est une faveur qui n'est pas anodine, mais peut se révéler très utile pour ceux qui ont la guigne avec les dés.

Dans la version « de groupe », le MJ peut choisir d'effacer un point de Mankdebol pour chaque point Débilibeuk gagné. Il retarde ainsi l'échéance de la prochaine calamité. Il peut aussi choisir de mettre sur la route des personnages un objet magique, un trésor, une relique... Il peut également utiliser une table de « faveurs des dieux » (disponible dans le site). Il peut choisir de gratifier d'un point de destin le personnage du groupe qui en a le moins... Bref, les possibilités sont nombreuses.

Et maintenant... EN ROUTE POUR l'AVENTURE !

Textes : John Lang alias POC, et un peu de Thorgrim. M.A.J. 3.0 avec le concours de Licoy et Carey.

Illustrations : Marion Poinsot (BD Naheulbeuk - <http://katurajdr.fr/>) et Dark Tod (<http://dark.tod.free.fr/>)