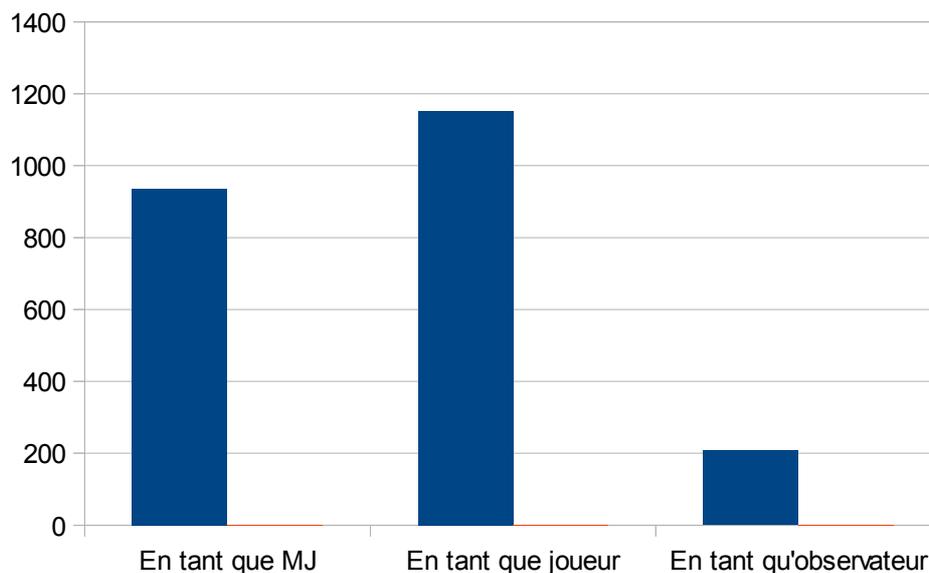


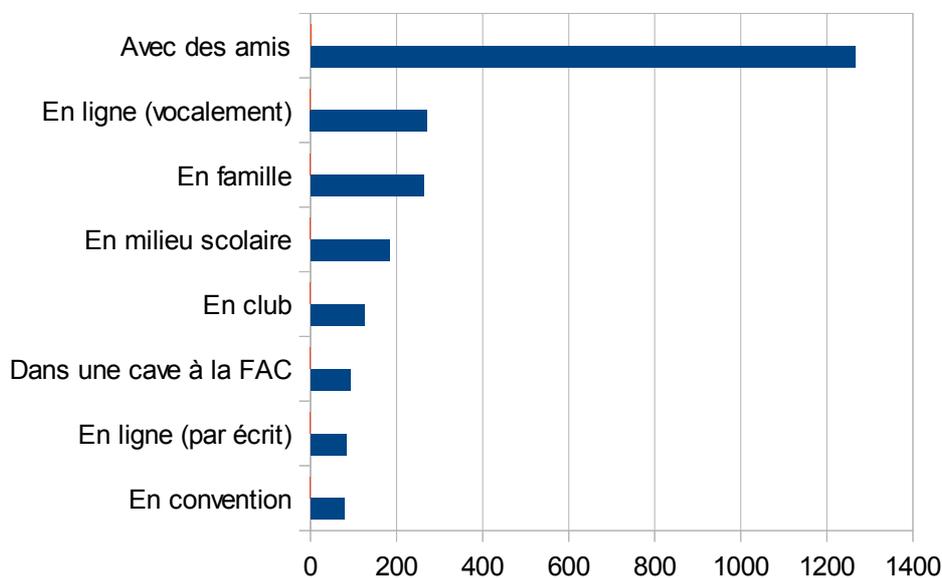
Résultats du questionnaire sur 1500 votants

Avez-vous déjà pratiqué le JDR Naheulbeuk ?



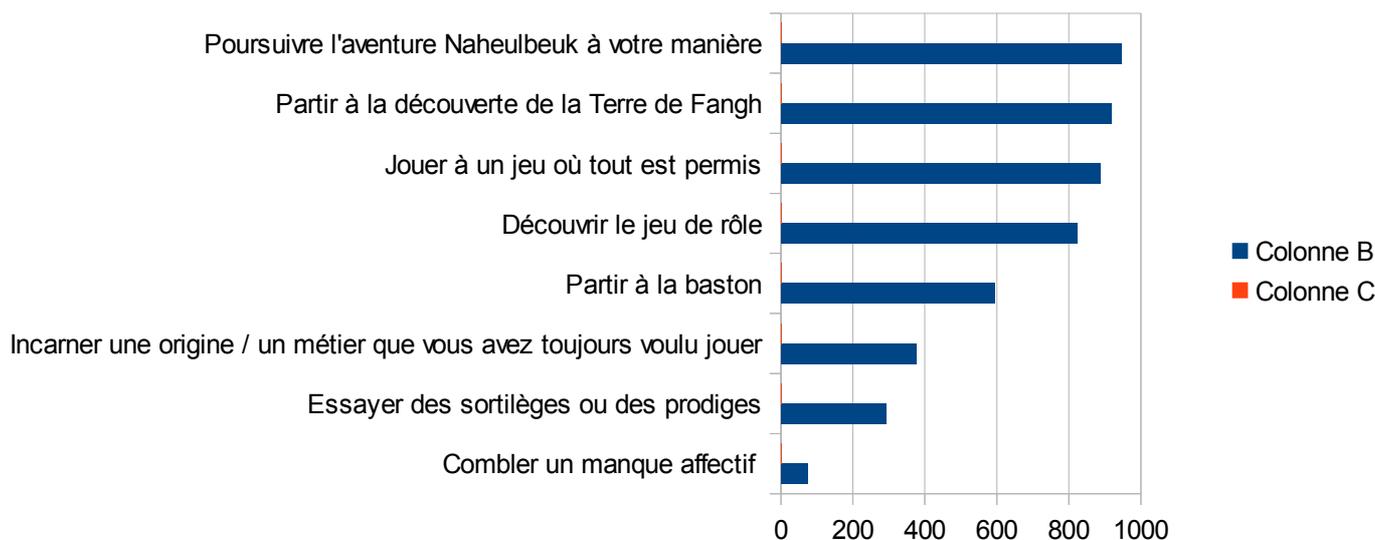
Une légère majorité de joueurs a répondu au questionnaire, mais il y a presque autant de Mjs ! Et tout de même, 14% des votants ont déjà observé au moins une partie.

Si vous avez joué, c'était...



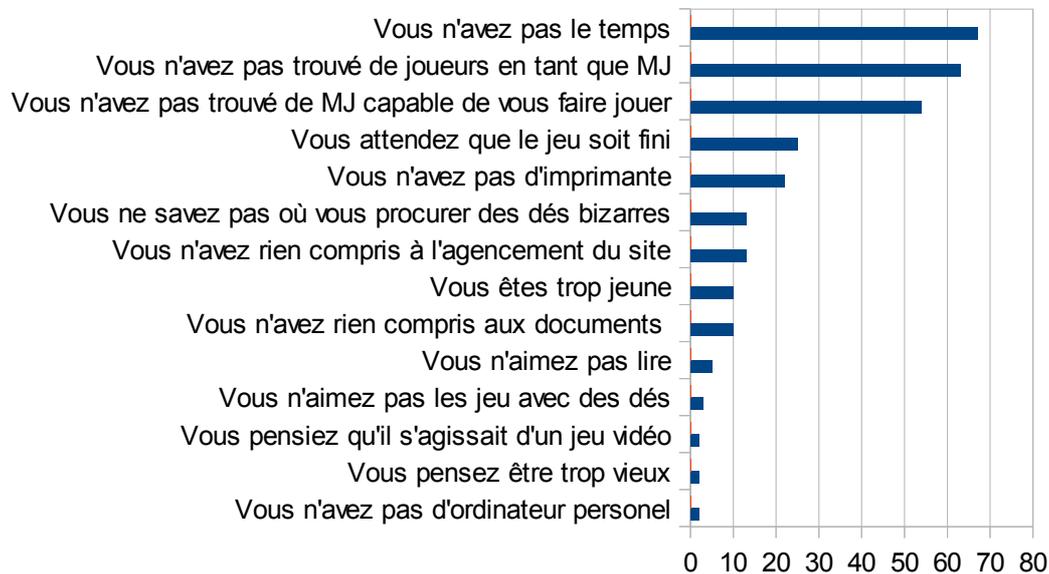
Bon, le JDR n'a pas trop changé... On joue surtout avec ses potes ! Mais 18% des gens tout de même jouent en famille, c'est assez impressionnant pour être signalé.

Qu'est-ce qui vous a motivé pour jouer à ce jeu ?



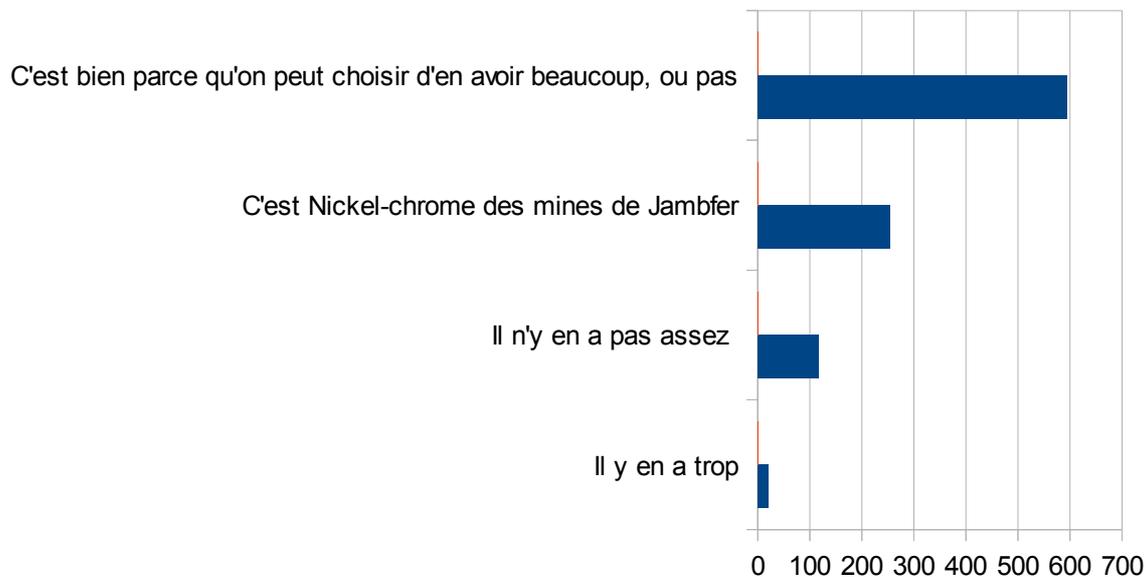
Visiblement, 56% des votants ont découvert le JDR avec notre jeu, c'est une donnée assez importante.

Ils n'ont pas joué au jeu, parce que...



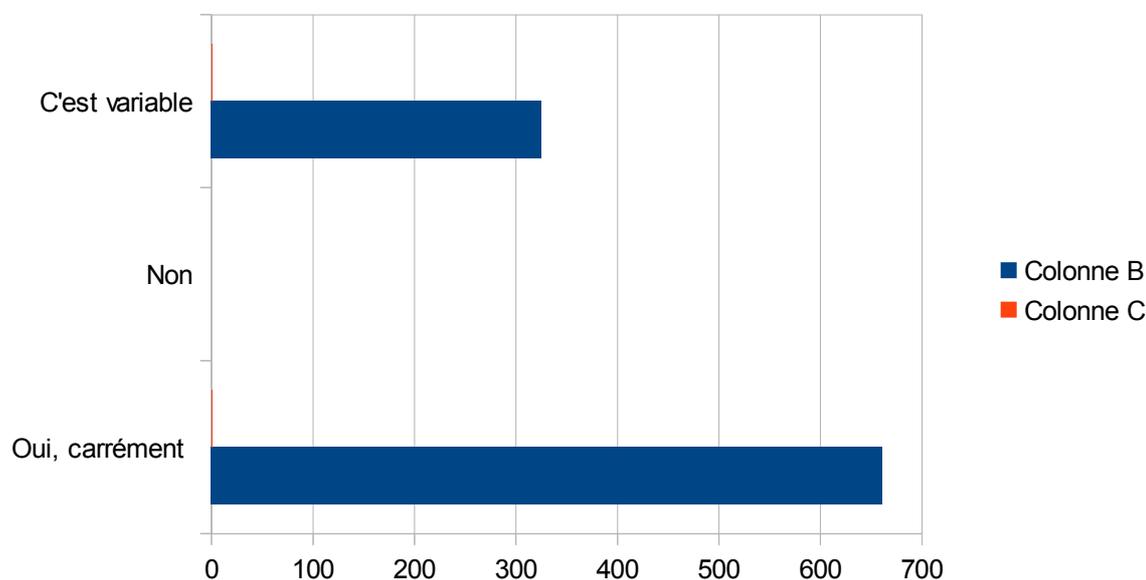
Sur 1500 votes, quelques personnes n'ont pas pu jouer au jeu, pour les raisons évoquées dans ce graphisme. Ne pas avoir le temps de jouer représente 5% de ces votes, ne pas trouver de MJ ou de joueur représente 4% des votes. Et 2% des gens attendent que le jeu soit fini, bon courage à eux ! Les trois dernières entrées sont à 0%.

Que pensez-vous du volume de règles pour ce jeu ?



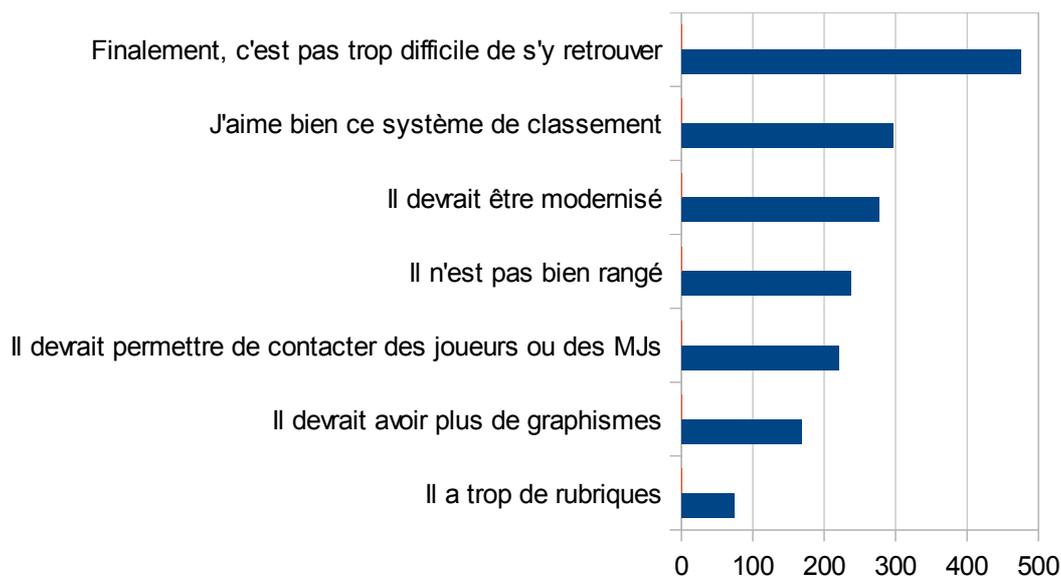
Seuls 8% des gens pensent qu'il n'y a pas encore assez de règles, et 1% pensent qu'il y en a trop. En général donc, joueurs et Mjs sont satisfaits du volume actuel de règles.

Les règles sont-elles compréhensibles ?



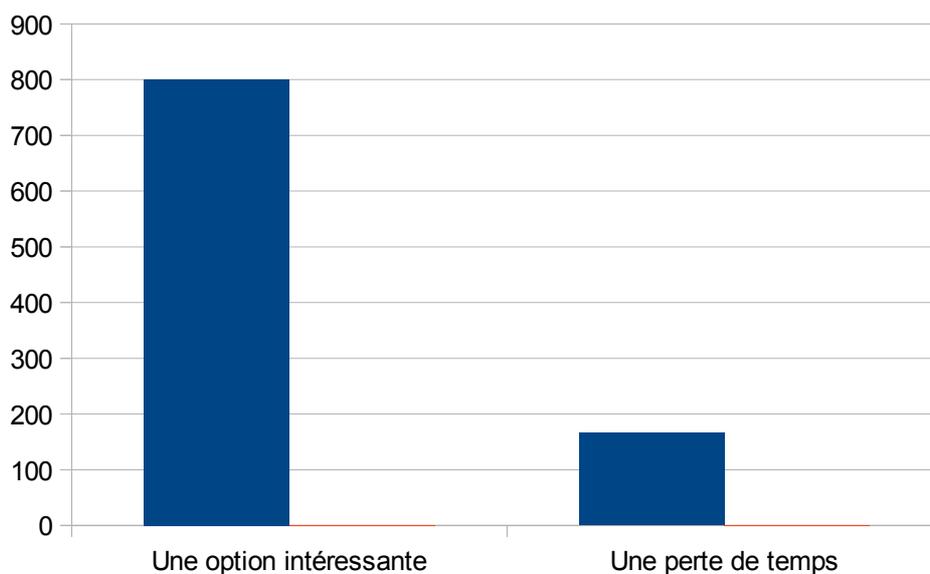
Bon, 0% des gens trouvent que les règles ne sont pas compréhensibles, c'est plus que rassurant. 22% toutefois notent que "c'est variable". Il y a sans doute quelques paragraphes à retravailler, donc.

Le site web de distribution du jeu...



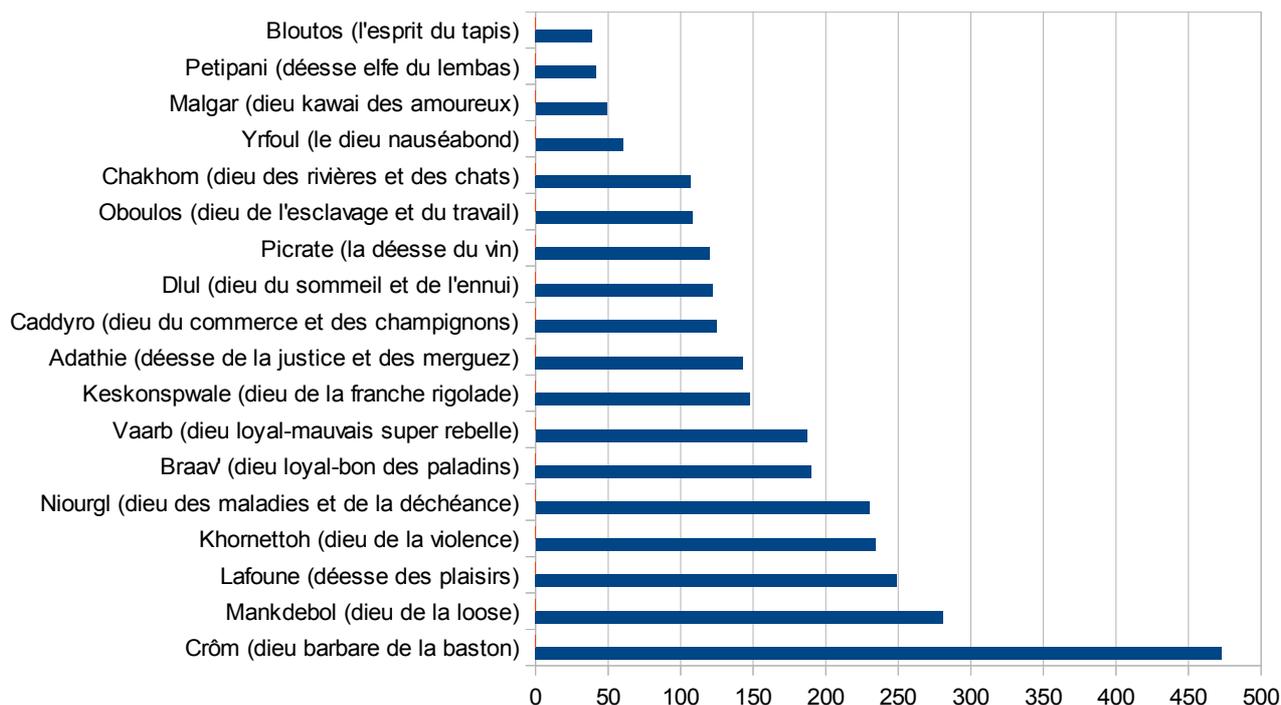
19% des gens pensent que le site devrait être modernisé. C'est sans doute d'actualité dans la mesure où le jeu est désormais distribué dans une version à peu près stable. 16% des gens trouvent d'ailleurs qu'il n'est pas bien rangé, on se demande pourquoi... 15% des votants aimeraient pouvoir contacter des joueurs ou des MJs à travers le site (c'est peut-être un truc à faire via un groupe Facebook....). Enfin sinon, la majorité des gens sont OK avec l'agencement présent du site, qui n'est finalement pas le jeu en lui-même.

Pouvoir créer un personnage en quelques clics serait...



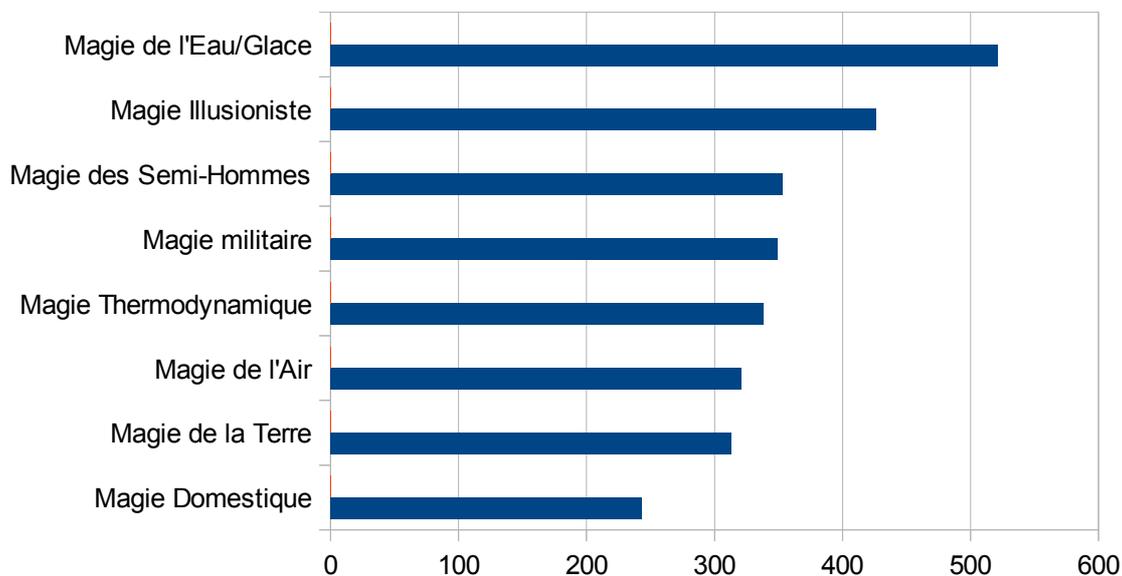
54% des votants pensent qu'il serait bon d'avoir la possibilité de créer un perso en ligne en quelques clics. Justement, on s'en occupe !

Les dieux fanghiens à développer en priorité sont...



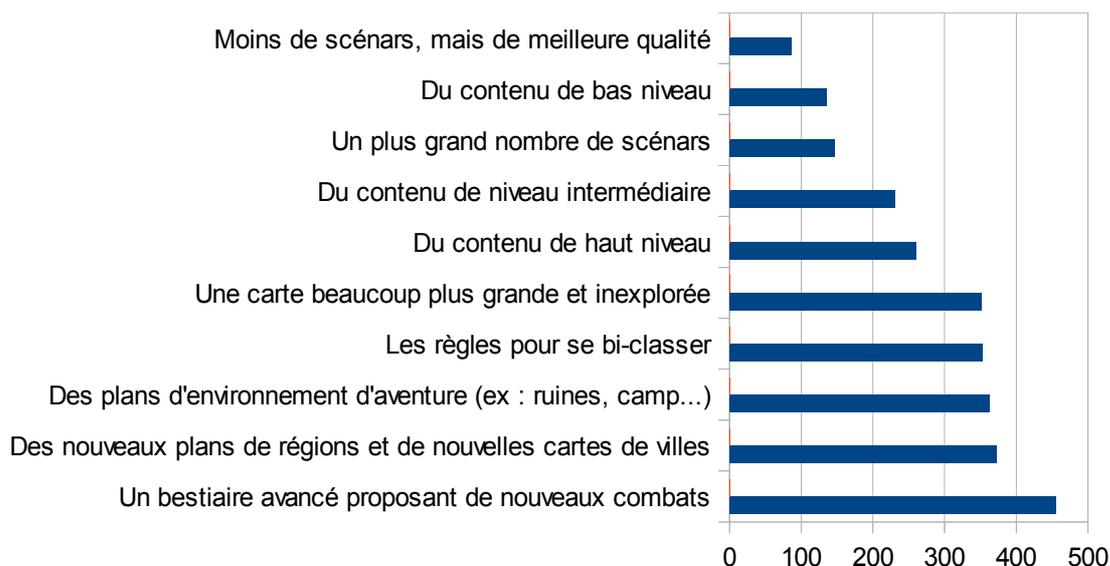
Ici, étrangement le dieu le plus obtus de la Terre de Fangh a été choisi pour un développement... (Crôm n'écoute jamais les prières, c'est connu). Je me demande bien ce qu'on va pouvoir faire avec ça, mais heureusement nous y avons déjà pensé. Khornettoh a été cité dans les préférences également mais il est déjà disponible, ainsi que Dlul, Adathie et Braav'. Il reste donc principalement à faire Mankdebol, Lafoune (bande de coquins) et Niourgl. On notera l'impensable équilibre entre Braav' et Vaarb, qui se retrouvent côte à côte dans la liste !

Les magies à développer en priorité...



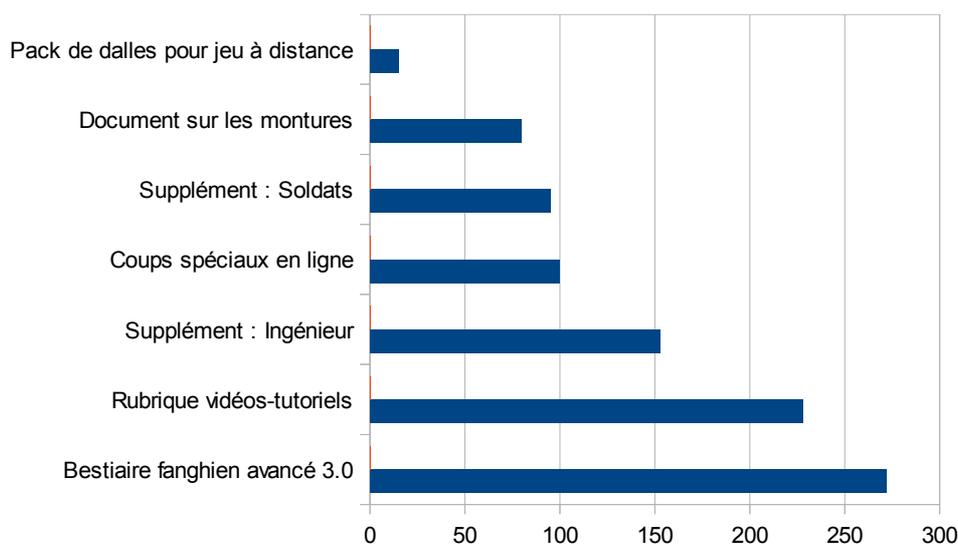
Pas de véritable surprise ici, j'ai eu bien raison de ne pas me précipiter sur la magie domestique puisque c'est plus un gag qu'un véritable document utilisable en jeu. L'intérêt pour la magie culinaire des semi-hommes est tout à fait étrange, en revanche !

Que manque-t-il principalement dans le jeu pour le moment ?



C'est sans doute la partie la plus importante du questionnaire... Pour le développement futur du jeu. Il démontre par exemple que **vous êtes nombreux à écrire vos propre scénarii**, vu que le sujet ne semble pas trop vous inquiéter (et c'est tant mieux, il n'y a rien de mieux qu'un scénar maison). Le bi-classage est sans doute une demande des joueurs qui veulent toujours être plus puissants : de ce côté, je suis au regret de dire qu'ils pourront bien aller se brosser (en tout cas dans l'immédiat), car ce n'est pas un jeu dédié au power-gaming. De plus, une enquête plus haut démontrait que seuls 8% des gens trouvent qu'il n'y a pas assez de règles dans le jeu. Pour jouer plus fun/complexé avec les règles existantes, il faut par exemple utiliser les coups spéciaux (et surtout, les Mjs ne doivent pas hésiter à écrire leurs propres coups spéciaux pour les joueurs, en utilisant les exemples fournis et les fiches vierges). **Les bestiaires et le développement des alentours de la Terre de Fangh sera donc désormais la principale priorité de travail, avec le contenu de haut niveau. Pour ce qui est du bestiaire cependant, je reste persuadé qu'une partie des votants n'a pas pris connaissance du bestiaire avancé V.3.0 déjà mis en ligne (16 avril 2014).**

Extension récente la plus utile



On retrouve ici le bestiaire en première ligne... Pas beaucoup de surprise dans le reste. Le supplément "Soldats" est sans doute sous-estimé car il regorge de nouvelles possibilités de jeu et de contenu !

Mise à jour des règles

58% des votants – d'après les pourcentages de la première question, il s'agit probablement de la plupart des Mjs – ont téléchargé la mise à jour des règles V.3.0 publiée en mars 2012 (il y a déjà presque trois ans). 8% ne l'ont pas fait (et là, il s'agit peut-être de joueurs, ce qui n'est pas grave dans la mesure où ces documents ne leur sont pas destinés). Dans les gens qui ont téléchargé cette mise à jour, 16% n'ont pas lu les notes de mise à jour, et 15% n'ont pas compris pourquoi les règles avaient été modifiées (considérant les chiffres, ce sont sans doute les mêmes personnes... donc il n'y a ici rien d'étonnant). **Moralité : lisez les notes de mise à jour, et vous comprendrez pourquoi nous avons modifié légèrement les règles.**

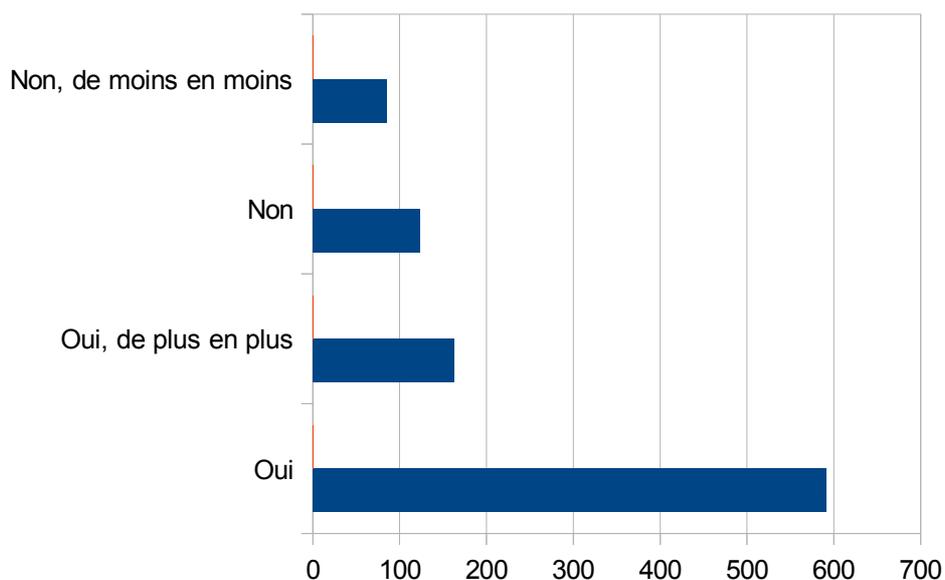
Le fichier est toujours dispo : <http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/maj-notes-v3.pdf>

Depuis la mise à jour, la durée de "carrière" d'un personnage a été environ multipliée par deux. En effet la progression est un peu plus équilibrée et du coup, plus intéressante.

Présentation des nouveaux grimoires

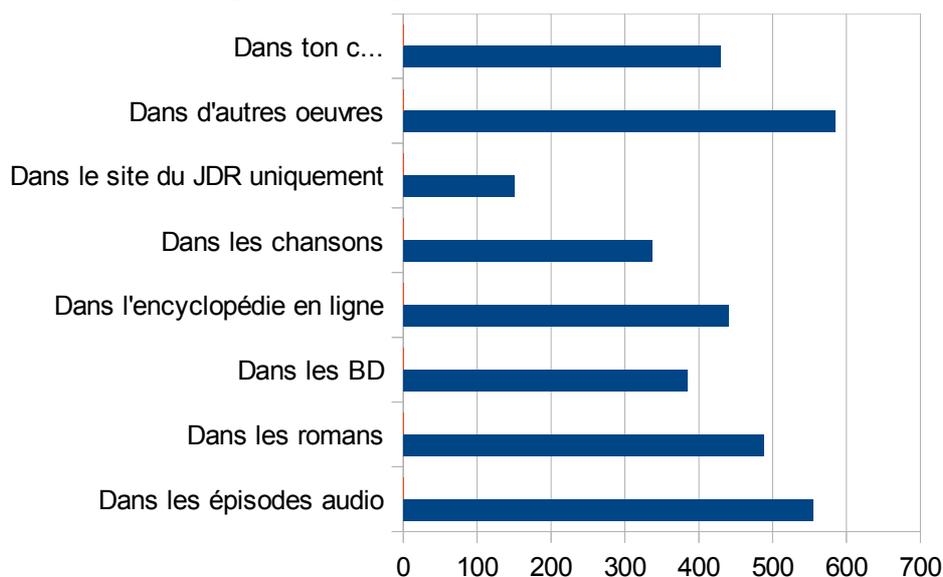
56% des gens se révèlent satisfaits de la nouvelle présentation des grimoires de magie/prêtrise, mais un tiers des votants ne s'est pas prononcé. 6% trouvent que ça ne facilite pas le jeu.

Est-ce que vous réussissez à trouver des joueurs ?



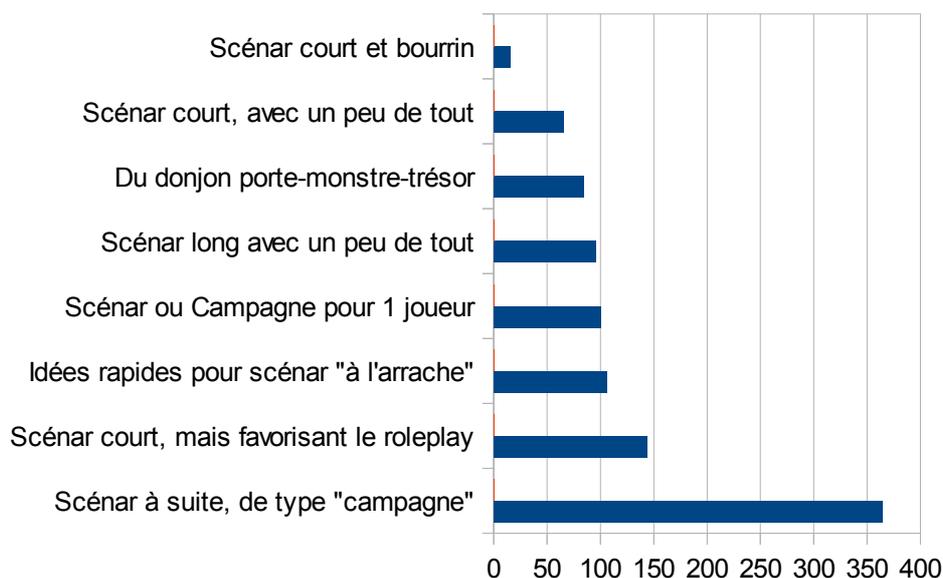
Plutôt satisfaisant du point de vue du JDR en Francophonie... Environ 10% des votants ont du mal à trouver des joueurs. Raison de plus pour essayer de mettre au point une plateforme de contact.

Où trouvez-vous votre inspiration pour le JDR ?



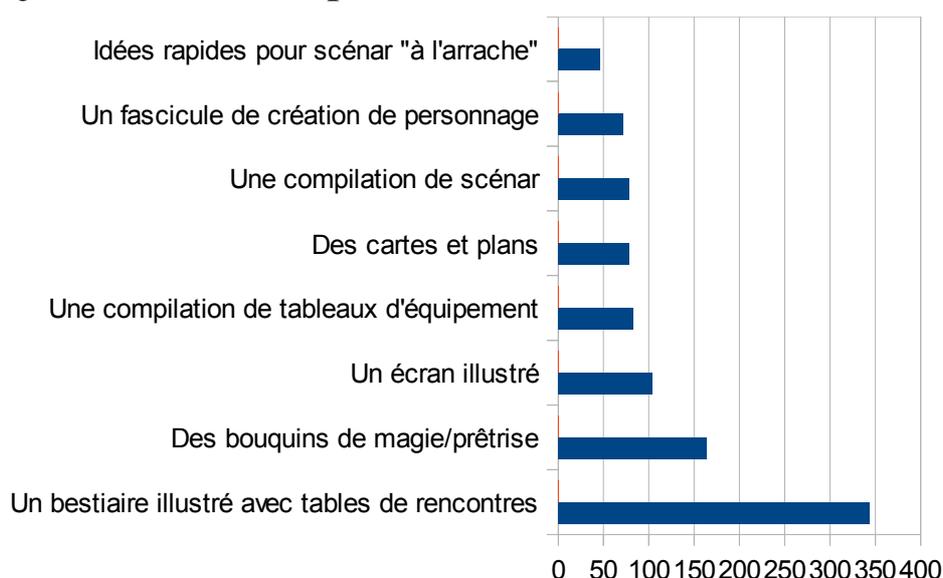
Voilà une question qui ne sert pas à grand chose, mais c'est toujours bon à savoir. Le rôliste se révèle comme toujours très inventif et puise son inspiration un peu partout ! Et même, 430 sur 1500 votants la trouve dans mon c... ! Comme je m'y attendais, les gens qui pratiquent le JDR sont également des gens qui lisent les romans Naheulbeuk, puisque c'est là qu'on trouve l'information la plus dense en dehors du JDR lui-même.

Quel type de scénario manque le plus dans le site ?



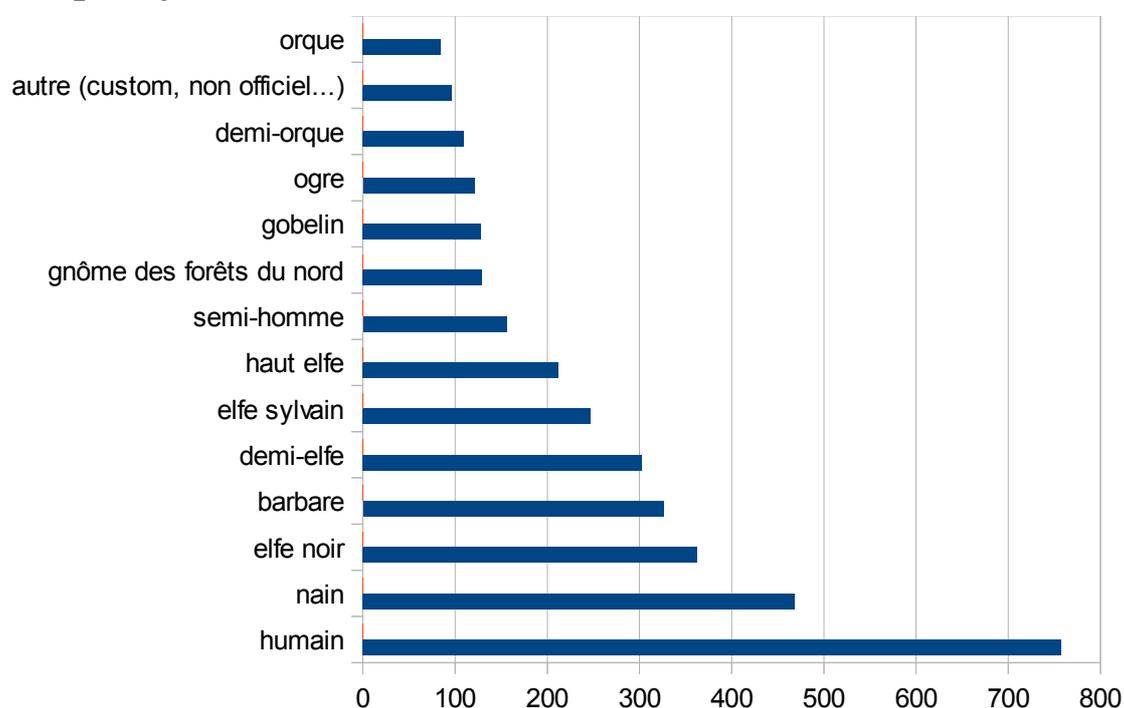
Amusant ! Le scénario "court et bourrin" semble ne pas manquer, pourtant ce sont ceux qui sont le plus téléchargés, et de loin. Mais du coup, il y en a peut-être déjà assez. En revanche, on manque dramatiquement de scénario de campagne, et nous allons tenter d'y remédier ! C'est un travail très ardu cependant. On devrait par contre pouvoir fournir assez facilement du scénario court favorisant le roleplay.

Une partie du jeu en format imprimé ? Ce serait...



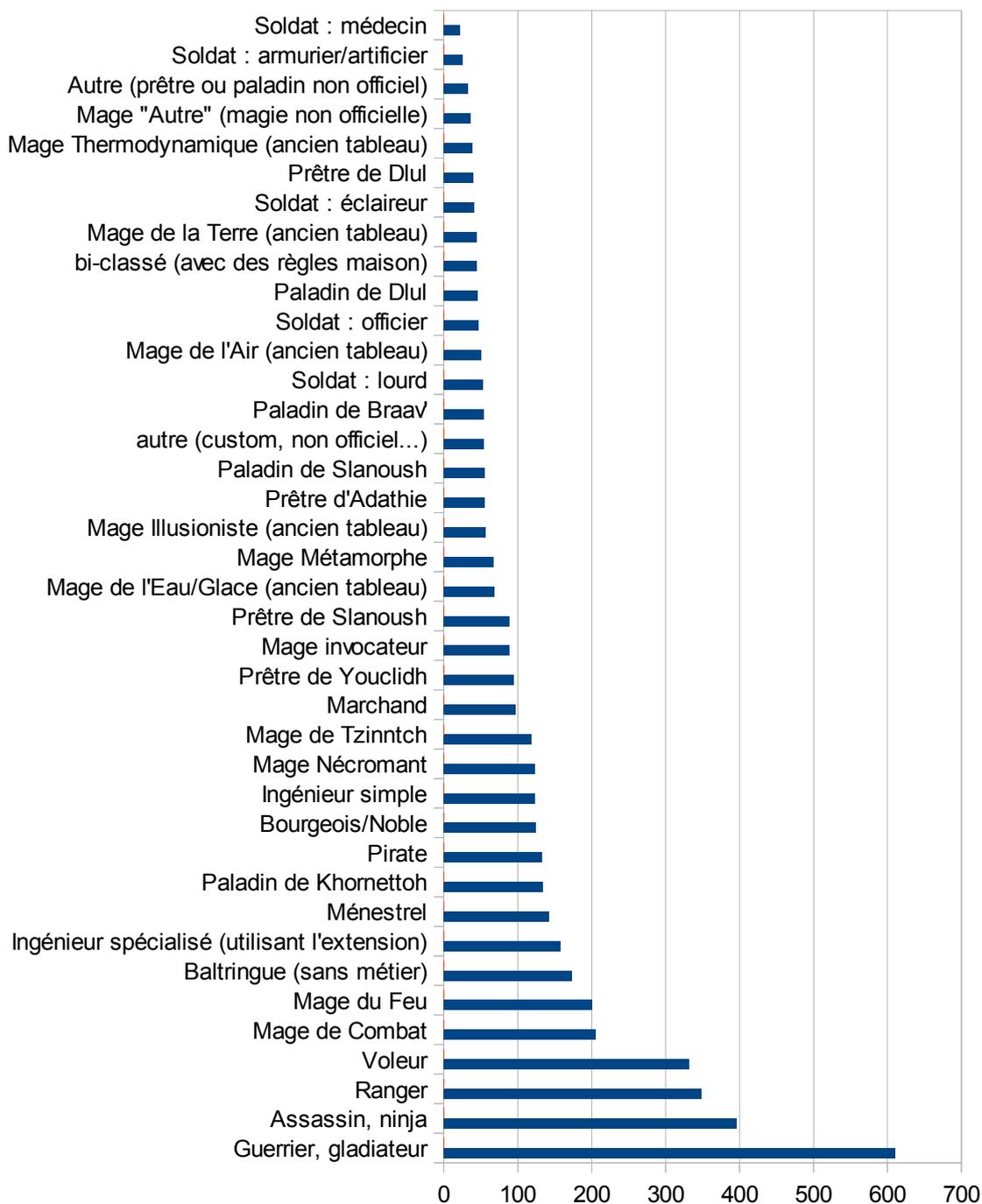
Y'a pas vraiment photo, le bestiaire illustré se détache loin devant. Il correspond également à la demande générale de recherche de nouveau contenu/combat en Terre de Fangh. Vous avez été nombreux à nous demander une version imprimée du jeu, mais l'enquête démontre qu'au final, c'est plutôt le contenu qui vous intéresse.

Origines les plus jouées



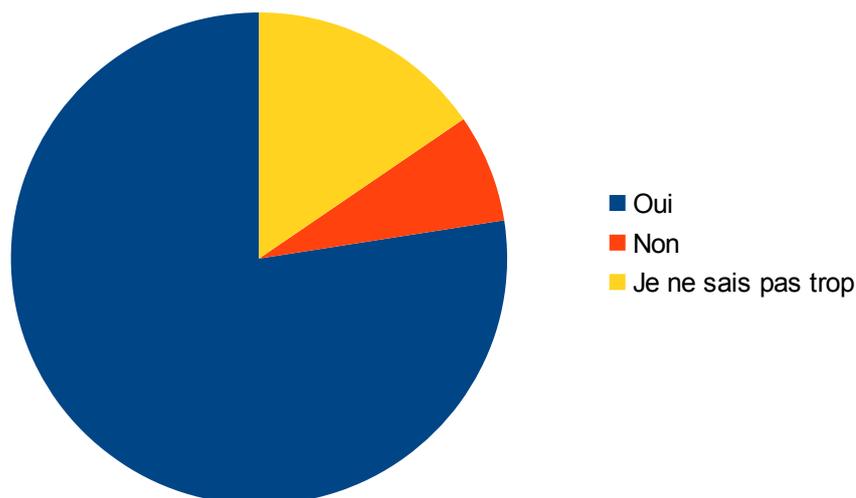
Le tirage aléatoire de personnage tend à tirer assez souvent des humains, qui sont de toute façon l'origine prédominante en terre de fangh. Les résultats sont assez logiques en somme. Je trouve assez curieux que presque personne ne joue des orques, mais ça tient sans doute au fait qu'on préfère les taper que les incarner. Les personnages qui ne parlent pas la langue sont à la traîne, ce qui est normal aussi puisqu'ils sont difficiles à jouer. Au final, le NAIN est toujours le préféré !

Métiers les plus joués



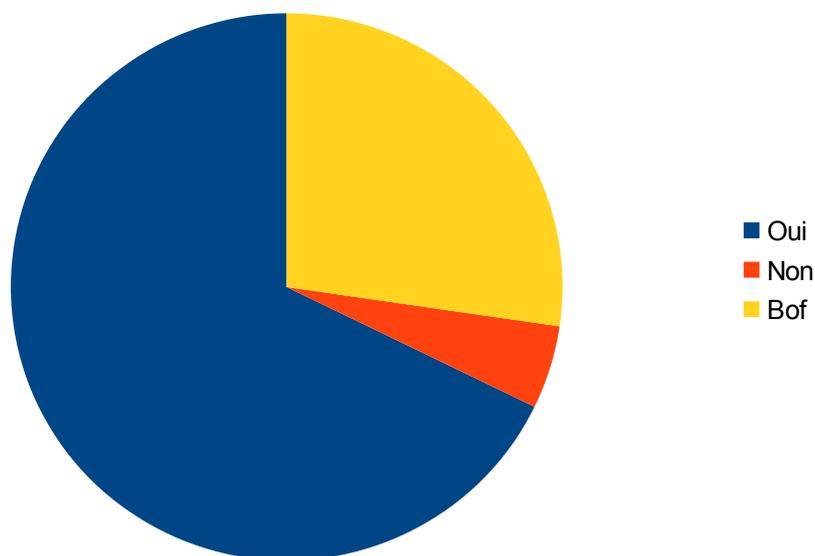
Plus d'un tiers des votants a joué ou est en train de jouer un guerrier. C'est dingue, non ? Ceci explique sans doute la demande de bi-classage, car ce n'est pas le métier le plus intéressant. Conclusion : utilisez les coups spéciaux. C'est facile à prendre en main et cela ajoute vraiment une dimension tactique au métier de guerrier. Les mages les plus bourrins sont également en tête de liste, et là, personne ne sera surpris. Quelques métiers "roleplay" se glissent difficilement dans le milieu de la liste, preuve qu'il en faut pour tous les goûts. Quant au métier de soldat, il est assez neuf et je gage qu'il y en aura plus dans quelques temps, lorsque j'aurai pris la peine de présenter l'extension – que pour ma part je trouve excellente – à travers une petite vidéo.

Votre MJ vous a-t-il semblé à l'aise avec les règles ?



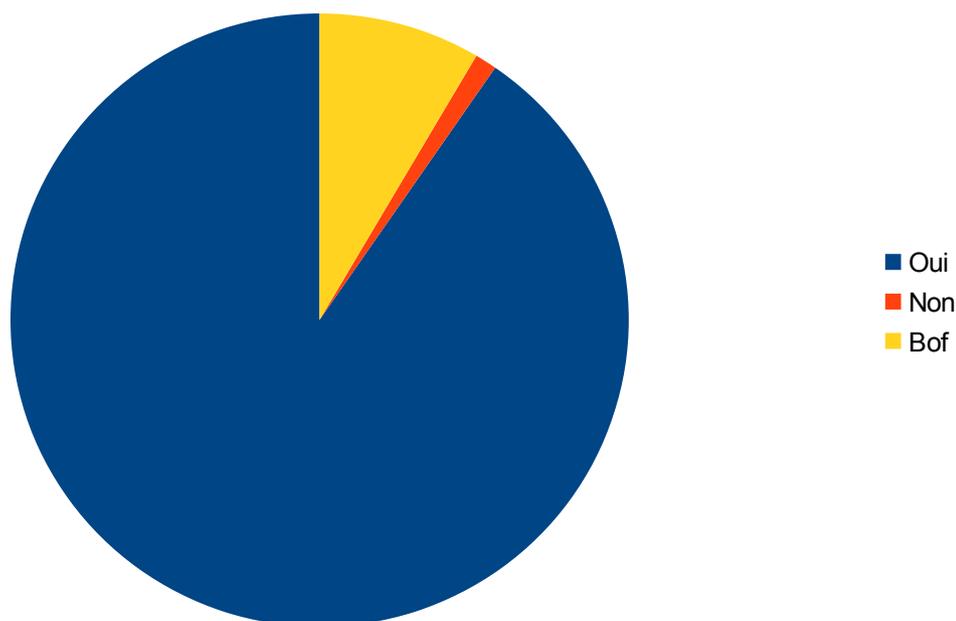
Il n'y a pas beaucoup de "non", mais en revanche on a tout de même 13% de "Je ne sais pas trop". Certains joueurs doutent de leur MJ, raison de plus pour continuer à fournir des tutoriaux pour aider ces derniers à prendre de l'assurance.

Avez-vous compris facilement comment gérer les sorts/prodiges ?



Ici encore un peu d'indécision... Pas mal de gens ne semblent pas vraiment être certains de bien savoir gérer les sorts... Il faut donc continuer sur la voie didacticielle – le concept n'est pas complexe, mais il doit être assez facile de se tromper, au final.

Avez-vous compris facilement comment gérer les combats ?

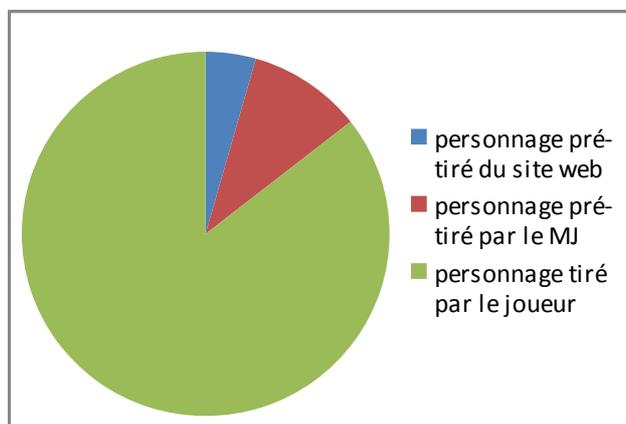


Quand il s'agit de taper sur les gens, y'a du monde ! Seuls 7% des votants sont indécis quant à leur façon de gérer les combats. On va changer ça grâce à l'apport de vidéo explicative...

Présentation des nouveaux grimoires : appréciation

Les grimoires de "nouvelle génération" publiés en même temps que la V.3.0 des règles, à partir de 2012, font généralement l'unanimité avec 66% de convaincus et 12% d'indécis. Seuls 1% des votants n'y sont pas favorables, et du coup hélas, on va dire que c'est tant pis pour eux. En matière de jouabilité, ils apportent un grand nombre de certitudes, en comparaison des anciens tableaux qui, bien que pratique à imprimer et à lire, laissaient un nombre considérable de questions en suspens. Pour moi, il n'y a pas de doute, à l'usage la nouvelle présentation est vraiment la meilleure.

Génération des personnages



Vous êtes toujours attachés au tirage "traditionnel" du personnage par le joueur ! Et donc, nul besoin de se casser la tête à produire des tonnes de pré-tirés, l'offre actuellement présente doit être suffisante.