

# JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

## GUIDE DU JOUEUR DÉBUTANT - V.1.0

Vous allez bientôt faire votre première partie de jeu de rôle, avec le jeu de rôle Naheulbeuk. Et c'est plutôt une bonne chose ! Nous sommes très fiers de vous.

Si vous voulez en savoir plus avant de commencer la partie (c'est facultatif puisque votre meneur de jeu doit faire le plus gros du boulot), vous pouvez lire ce document.

### Comment se déroule une partie de jeu de rôle ?

Une partie de jeu de rôle sort un peu des schémas conventionnels des autres jeux pour plusieurs raisons. Si on devait résumer ce qu'est un jeu de rôle, on pourrait dire que c'est une histoire inventée par plusieurs personnes en même temps, qui évolue en fonction des idées de tout le monde. C'est un peu comme un film où les acteurs seraient en roue libre pour décider de la suite de ce qui va se passer, et que le réalisateur tenterait vainement d'en tirer quelque chose de cohérent.

Il vous faudra définir précisément le rôle de chacun : d'un côté, on aura les Personnages Joueurs (Pjs, donc vous) qui vont créer un héros, et de l'autre côté le Maître de Jeu, le MJ, qui sera l'organisateur de l'histoire. C'est à ce dernier que revient le rôle de décrire les décors et la situation, l'histoire dans laquelle vont évoluer les héros et d'interpréter les règles.

Votre rôle en tant que Personnage est d'essayer de ne pas mourir et éventuellement de finir l'aventure victorieux. Chaque joueur devra interpréter son personnage en s'aidant des informations de sa feuille de personnage : le jeu de rôle est un jeu d'interprétation, comme une sorte d'histoire que l'on se raconte entre copains et qui change au fur et à mesure des réactions de chacun. Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous n'avez qu'à décrire ce que fait votre personnage durant le récit et le Maître de jeu se chargera d'intégrer votre action dans le récit.

*Exemple : Geraldine interprète Jouhalamarel une elfe idiote, conforme en tout point au schéma traditionnel des elfes de Naheulbeuk... Il lui manque une case. Maxime est Crespin, un ranger myope comme une taupe qui parvient tant bien que mal à faire croire qu'il n'a pas besoin de lunettes et Thomas joue Suur Thoupa, un magicien aussi puissant que complètement fêlé du citron.*

*Le Maître de jeu décrit la scène : « Vous vous trouvez à la lisière d'une forêt, après avoir fui la taverne du village sans payer, et vous êtes poursuivis par les villageois furieux puisque le magicien a lancé une boule de feu par erreur sur une étable...Que faites-vous ? »*

*Géraldine « J'essaye de trouver un point d'eau pour enlever les taches de boue sur ma jupe »*

*Maxime « Mais quelle chèvre, c'est pas vrai ! On est poursuivis et elle s'occupe de sa robe... Bon j'essaye de trouver un coin pour qu'on puisse se cacher et j'écoute pour savoir si les villageois nous suivent encore »*

*Thomas « Je crée une illusion de brosse à dent derrière moi ! Si un gars tente de la ramasser, il perdra du temps... »*

Voilà en substance comment on agit dans un Jeu de Rôle, cela dépend bien sûr du style de jeu et de l'ambiance : le Maître de jeu est chargé de décrire la scène et de jouer tous les personnages annexes - les Personnages Non Joueurs ou PNJ (villageois, aubergistes, monstres, méchants, pangolins tricéphales, inspecteurs des impôts...) - mais aussi de mettre en place les situations de manière à rendre l'histoire cohérente et conforme aux lois

régissant l'univers du jeu. En résumé, c'est lui le réalisateur du film tandis que les Héros sont les ... Euh... Héros qui évoluent à l'écran. Dans un film d'arts martiaux, les gens peuvent s'envoler sur quinze mètres et ça ne pose pas de problème car c'est fidèle aux lois du genre. En Terre de Fangh par contre, n'importe qui ne peut pas voler. Ou alors de façon verticale, de haut en bas, et ça fait mal à l'arrivée.

## **Ce qu'on peut faire durant une partie**

Hormis semer des miettes de chips partout sur la table et se gaver de soda et/ou de bières, on peut faire beaucoup de choses durant une partie de jeu de rôle, la seule limite étant l'imagination des joueurs et bien sûr les possibilités de leurs personnages en accord avec les lois du jeu.

Techniquement, le jeu se divise en deux parties : la description de la situation par le maître du jeu (il place alors grâce à son récit le décor, les créatures, les Personnages Non Joueurs et la situation) et le tour des joueurs. Une fois que le MJ a décrit la scène, les Personnages Joueurs doivent décrire leurs actions (« Mon personnage fait ceci, dit cela, mange ceci, interroge untel, pousse machin dans l'escalier, pourrit ça... »). Le maître de jeu décrit alors les conséquences de l'action ou répond en jouant le rôle du ou des personnages à qui les PJs parlent.

*MJ : Il semble que vous ayez perdu les villageois en passant par la forêt, le gros problème, c'est que maintenant, à force d'avoir couru dans tous les sens vous êtes perdus... Vous êtes en plein milieu de bois et la nuit tombe.*

*Géraldine « On n'a pas la carte de la région ? »*

*MJ : Le Ranger a dit tout à l'heure que ça ne lui servirait à rien parce qu'il ne savait pas s'en servir.*

*Thomas : « Je balance un sort de lumière. »*

*Maxime : « Ho non non non... La dernière fois tu as raté ton jet et on a fait cramer une étable ! »*

*Thomas : « Non mais là ça va marcher je te jure ! » (Il jette son D20, le MJ interprète le résultat)*

*MJ : « Le bâton du magicien s'allume vous voyez mieux devant vous : des dizaines de petits yeux rouges vous observent, que faites-vous ? »*

*Maxime : « Je sors mon épée mais je me prépare à fuir dans la direction opposée. La dernière fois on s'est fait déboiter par des hommes-lapins, alors je n'ose même pas imaginer ce qui risque d'arriver là ! »*

*Thomas : « Je prépare un sort de boule de feu. »*

*Géraldine : « Je sors mon arc ! »*

*MJ : « Ok, les silhouettes aux yeux rouges s'approchent ! Il s'agit d'une tribu de gobelins. Celui qui semble être le chef s'approche et lève la main. D'un air méfiant il demande au magicien « Êtes-vous... envoyés... Grand Blobigourt Céleste ? »*

*Maxime : « J'hallucine, ils nous prennent pour des dieux ! Vas-y dis leur n'importe quoi ! »*

*Thomas : « Heu... Ben je leur répond « Heu... Bah... Heu... Oui... Bien sûr.. Le grand Blibogurt... Enfin le truc, là, c'est nous ! »*

*MJ : « Mmmouais.... Fais-moi une épreuve de Charisme pour voir si ça passe... »*

## **Les Personnages Joueurs (Les PJs)**

Les Personnages joueurs sont les héros de l'histoire que le Maître de jeu va organiser. C'est la place la plus simple à tenir dans une partie de jeu de rôle : en effet, un PJ n'a qu'un seul rôle à jouer, celui de son personnage. Il est chargé de tenir le rôle de son héros de manière à faire avancer le scénario en utilisant les capacités qui le définissent : un guerrier pourra facilement aider son groupe dans les situations où mettre des gnons sera la solution la plus appropriée, tandis qu'un voleur aura son instant de gloire au moment de désarmer un piège (en tâchant d'éviter de finir en tas de cendres). Le jeu de rôle est avant tout un jeu d'équipe : les talents de tout le monde se révéleront forcément utiles à un moment où un autre. De plus, le PJ n'est pas forcé de connaître les règles car c'est le MJ qui fait tout le boulot.

### **a) Caractéristiques et compétences de notre JDR**

Pour savoir en gros ce qu'un personnage est capable (ou incapable) de faire, on le définit dans notre jeu par plusieurs traits : ses caractéristiques et ses compétences.

**Les caractéristiques sont des « notes » sur 20 (...)** qui permettent d'avoir une idée des capacités du personnage : plus la note est élevée, plus le personnage est doué dans ce domaine, ainsi un personnage ayant une Force de 16 sera un gros balèze, mais avec une Intelligence de 6, il sera aussi complètement crétin. Ces notes augmenteront dans le futur, quand votre personnage gagnera en expérience.

Les caractéristiques sont au nombre de cinq :

- le **Courage** représente la bravoure du personnage face au danger et à la mort, ainsi que sa rapidité à se décider
- l'**Intelligence** : la capacité à réfléchir et l'érudition
- le **Charisme** : la beauté physique et la capacité à convaincre les autres
- l'**Adresse** : l'agilité, la souplesse et la précision
- la **Force** : la capacité musculaire du personnage, qui influe sur la résistance

Lorsqu'un joueur crée un personnage, il doit faire en sorte que ses caractéristiques correspondent à la profession qu'il veut lui donner : un barbare musclé comme un flan au pruneau ne fera pas long feu et un magicien débile ne lancera pas beaucoup de sorts efficaces.

**Les compétences** sont les savoir-faire ou les traits que le personnage a su développer durant le pénible apprentissage de son métier ou dans sa jeunesse, et sont généralement associées à une caractéristique : lorsqu'un personnage les utilise, il doit parfois tenter une Épreuve en utilisant le score de la caractéristique précisée entre parenthèses. Elles donnent un avantage conséquent lorsque le personnage réalise une action en rapport avec elles. Les tableaux de compétences et leurs avantages sont disponibles dans le site.

### **b) Interpréter un Personnage Joueur**

Tout l'intérêt du jeu de rôle repose sur une seule chose : s'amuser à interpréter un personnage. En premier lieu, il s'agit d'abord de définir son aspect, ses forces et ses faiblesses : c'est tout cet ensemble qui va le rendre attachant et amusant à jouer. Dans le jargon secret de la dangereuse secte des joueurs de jeux de rôle, on appelle cela l'interprétation ou le Role play (RP) parce que ça fait genre entreprise moderne et compétitive de mettre des termes anglais.

Au joueur d'inventer des traits de caractère qu'il aimerait bien interpréter : votre personnage peut être aussi idiot qu'un troll attardé, bégayer, être séducteur ou terriblement poseur, tout est possible ! Mais sachez le rendre intéressant et unique. N'hésitez pas à imiter des traits de caractères qui vous ont plu dans un livre, un film ou une saga MP3 dont on ne citera pas le nom, mais faites attention à prendre un personnage que vous pouvez

interpréter. Il n'est pas toujours facile de dire des pitreries devant tout le monde : un joueur timide aura peut-être un peu plus de mal à interpréter un baratineur fini, et un adepte du bourre-pif souffrira peut-être en jouant un prêtre pacifiste. Essayez de faire des persos cohérents, qui vous correspondent, possédant leurs avantages et leurs petits travers : un personnage parfait à autant d'intérêt ludique qu'une plâtrée de bulots.

Une fois votre personnage créé, il ne vous reste plus qu'à vous lancer à l'assaut du scénario que votre MJ a écrit dans le sang et la sueur (ou qu'il a piteusement copié sur un mauvais film turc, mais il ne l'avouera jamais) en intégrant au maximum votre avatar dans le récit.

Le premier piège tentant lorsque l'on a fait un personnage de jeu de rôle, c'est d'être trop enthousiaste à jouer son bonhomme : on met très en avant ses défauts, on finit par se barrer dans n'importe quelle direction et à ne plus vraiment écouter ce que les autres ont à dire (ce qui est embêtant puisqu'il s'agit d'un jeu de coopération). Comme toujours, la qualité vient quand elle est bien dosée : savoir sortir la bonne réplique ou exécuter l'action la plus débile au bon moment a beaucoup plus d'intérêt que de faire n'importe quoi tout le temps sous prétexte que votre perso est « une brute qui casse tout ». Vous trouverez beaucoup plus d'intérêt à faire évoluer votre personnage dans un cadre cohérent et une histoire avec un début, une suite et une fin.

Le second piège, c'est de chercher à nuire systématiquement aux autres joueurs parce qu'on ne sait pas trop quoi faire d'autre : on finit par taper sur ses petits camarades ou leur faire des crasses et ça se termine en baston générale... C'est très rigolo, ça défoule, mais ce n'est pas très sympa pour le Maître de jeu qui a écrit son scénar exprès pour vous (ou qui s'est infusé huit cent films de série Z, ce qui est aussi éreintant psychologiquement). Un jeu qui propose autant de choix et de libertés qu'un jeu de rôle va forcément entraîner des excès, c'est à vous de les canaliser : après tout, vous jouez tous ensemble, si vous êtes le seul à vous être marré en tuant vos petits camarades et en pourrissant le scénar du MJ, au final, ce n'est pas si drôle que ça et il n'y aura pas d'autre partie. Si un jeu comme Naheulbeuk va forcément vous pousser à accumuler les actions débiles, faites en sorte que ça fasse rire tout le monde. Essayez au maximum de suivre le récit du MJ et gardez en mémoire les saints préceptes des dieux du Chaos : « Le Chaos oui, la chienlit non ! ».

## Les Épreuves

Lorsque votre personnage doit effectuer une action complexe, une manoeuvre dont le résultat est incertain, le MJ vous demandera de passer une épreuve. Pour cela, vous jetterez un dé à 20 faces, le D20, en essayant de faire le chiffre le plus petit possible. Tenter de baratiner un garde, combattre un monstre, crocheter une serrure ou sauter par-dessus un précipice sont des actions difficiles qui nécessitent une **Épreuve**.

Le résultat d'une épreuve est aléatoire et déterminé dans notre jeu par un jet de D20. Lorsqu'un joueur tente de réaliser cette action, il doit alors obtenir avec un D20 un résultat inférieur ou égal à la caractéristique qui est en rapport avec ce qu'il est en train de faire. Par exemple, pour enfoncer une porte, un personnage devra *réussir une épreuve de Force*. S'il échoue, il se fera probablement mal sur la porte et celle-ci restera fermée. S'il réussit, en revanche, elle sera effectivement enfoncée et les aventuriers pourront avancer. Pour lancer un sort, il faut réussir une épreuve. Pour crocheter une porte et détecter un piège également. Pour combattre, il faut remporter une suite d'épreuves (épreuve d'attaque, épreuve de parade). Chaque épreuve est également passible de maladresse aussi bien que de réussite critique et peut engendrer des conséquences désastreuses aussi bien que particulièrement heureuses. Elles fonctionnent tous sur le même modèle dans notre jeu.

## Les Points d'Expérience et les niveaux

Un joueur n'a finalement que deux buts dans la partie : s'amuser et faire progresser son personnage. Si vous vous en sortez bien au cours de l'aventure (si vous avez de bonnes idées et que vous ne précipitez pas vos amis vers la mort à chaque instant...) le MJ vous donnera des points d'expérience. Vous en gagnerez également en combattant des ennemis, en trouvant les solutions d'énigmes... Les points d'expérience sont cumulatifs et lorsque vous atteignez une certaine somme, vous passez au niveau supérieur : cela débloquera pour votre personnage de nouvelles possibilités.

BONNE CHANCE, et Tagazoc !