

# JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

## NOTES DE MISE À JOUR V3.0

Le JDR Naheulbeuk est maintenant disponible dans une version « finale », à savoir comprenant une bonne partie de règles déjà testées et éprouvées au cours des deux premières années d'existence du jeu.

Le plus grave problème de la version précédente était la durée de vie du jeu, puisque les personnages progressaient trop vite (parfois *beaucoup* trop vite avec un MJ sympa). D'autres problèmes, moins graves mais très agaçants pour le MJ et certains joueurs, provenaient de règles non clarifiées et qui permettaient de nombreux abus. Un autre souci, qui rendait les parties trop chaotiques, était lié aux chances trop élevées de provoquer un critique ou une maladresse.

Enfin, les documents concernant la MAGIE et la PRÊTRISE ont été intégralement passés au peigne fin : je leur ai donné une présentation finale destinée à rendre le jeu plus fluide, j'ai ajouté des tonnes de détails, ce qui aide à la compréhension et peut éviter les questions auparavant beaucoup trop nombreuses (ainsi que les abus qui en découlaient), ainsi que des notes de roleplay. Certains sorts trop puissants le seront moins. La plupart des documents de magie ne sont pas terminés actuellement et constitueront le gros du travail dans les prochains mois. La magie généraliste a été considérablement épurée et séparée en trois parties : généraliste, combat et « domestique » (cette dernière n'étant pas encore proposée).

### Mises à jour importantes à signaler :

#### RÈGLES DE BASE

- Nouveau : gestion du bonus de dégât de sorts/prodiges lié à l'intelligence (mages, prêtres)
- Nouveau : précisions et nouveau tableau concernant le combat à mains nues
- Nouveau : tableau et nouvelle page d'explications concernant les déplacements, les malus de mouvement liés à l'armure, les possibilités de modèles de visualisation
- Nouveau : les règles concernant la magie/prêtrise sont maintenant à part !
- Nouveau : précisions concernant les armes de jet, tableau récapitulatif des portées et temps de rechargement
- Modification du seul critique / maladresse : 1 et 20 uniquement (sauf bonus spécial ou capacité à développer)
- Modifications IMPORTANTES concernant le passage de niveau (permettant une progression plus équilibrée)
- Précisions concernant le point de destin et son utilisation
- Augmentation du taux de régénération des points astraux (mages et prêtres)
- Récupération des PV/PA, éclaircie et détaillée
- Règle optionnelle d'esquive (auparavant utilisée avec abus) expliquée, avec des restrictions, nouveau tableau
- Précisions concernant l'initiative et le courage

#### COMPÉTENTES

- Nouveau : nouvelle présentation plus détaillée du document « Compétences »
- Nouveau : ajout de la compétence « chef de groupe »
- Nouveau : ajout de la compétence « détection » (oubli dans la version précédente)
- Nouveau : ajout de la compétence « érudition » (qui permet de savoir qui sait lire/compter, et qui ne sait pas)
- Ambidextrie : possède des restrictions désormais, et la deuxième attaque est plus difficile à porter

- *Arnaque et carambouilles* : précisions concernant les abus
- *Escalader* : modification du bonus qui était trop élevé
- *Fariboles* : modification du bonus qui était trop élevé
- *Frapper lâchement* : possède des restrictions désormais, ajout de précisions d'utilisation
- *Marchandage (en général)* : précisions concernant le prix de REVENTE des objets à des marchands
- Précisions concernant la compétence « bourre-pif » et ajout d'un tableau spécial pour les coups spéciaux à mains nues

## MAGIE/PRÊTRISE

- *Nombreux sorts précisés et modifiés* : tous les tableaux et grimoires seront à changer (désolé...) et seront édités sous forme d'une nouvelle présentation, au choix texturée (pour de beaux grimoires) ou blanche (plus économique)
- *Nouveau* : nouvelle présentation de tous les documents destinés aux mages
- *Nouveau* : spécialité « Magie de Combat » ajoutée, contenant les sorts offensifs
- *Nouveau* : spécialité « Invocation » en cours de rédaction (jusqu'au niveau 3 actuellement)
- *Nouveau* : spécialité « Magie domestique » en cours de rédaction
- *Nouveau* : livre complet du prêtre de Youclidh jusqu'au niveau 14, nouveaux prodiges, nouvelle présentation
- *Nouveau* : certains sorts de bas niveau sont « sans épreuve » à partir d'un niveau plus élevé, ce qui est précisé
- *Nouveau* : détail des conséquences des critiques / maladresses pour la plupart des sorts et prodiges (non offensifs)
- *Nouveau* : tableau spécifique d'équipement pour les prêtres
- Informations concernant les rituels rassemblés dans une nouvelle présentation
- Temps d'incantation ET durée du sort, ainsi que la portée sont précisés pour TOUS les sorts
- Apparition de sorts « multi-niveaux » pour aérer la présentation des documents de magie/prêtrise

## ÉQUIPEMENT

- *Nouveau* : document descriptif complet concernant les objets magiques
- *Nouvelles versions des tableaux* : matériel et vie courante, équipement des sorciers, ingrédients magiques, livres
- Précisions concernant les possibilités de cumuls d'objets, restrictions
- Précision concernant les bonus de CHARISME sur les vêtements et sur certaines pièces d'équipement (ne permettant pas d'augmenter n'importe comment son total MagiePsy)

## ORIGINES

- AUCUN changement dans les pré-requis pour les origines par rapport aux caractéristiques de base
- Une nouvelle possibilité de choix à bas niveau a été offerte pour l'OGRE — il peut choisir d'être "super bourrin" (augmentation des dégâts au détriment de l'adresse), et sa classe d'armure a été quelque peu augmentée
- Nous avons supprimé la restriction d'armure pour le demi-orque
- Toutes les fiches ont été refaites et j'ai ajouté des illustrations — elles contiennent moins d'information, plus ciblée
- Les informations pour le MJ et la création des personnages ont été clarifiées sur le document « Origines et métiers » et harmonisées avec les fiches
- Ajout de « tirer correctement » pour les Nains, à la hache de jet

## MÉTIERS

- Suppression de la restriction « arbalète » dans les possibilités de l'ingénieur
- Ajout de la compétence « érudition » sur certains métiers, de base ou à développer
- Ajout de la compétence « chef de groupe » sur certains métiers, de base ou à développer
- Ajout de la compétence « détection » sur certains métiers, de base ou à développer

## SITE WEB

- Nouveau rangement des documents avec séparation des documents officiels et des contributions (pour plus de clarté)
- Séparation des scénarii officiels et des scénarii de contribution
- Compilation de certains fichiers en packs
- Ajout de persos pré-tirés : hobbit, ogre

**Compatibilité avec les versions précédentes** : en dehors de sorts et des prodiges (dont la progression n'est désormais plus seulement liée au niveau mais également à l'INTELLIGENCE) qui seront presque tous refaits (et la plupart du temps non modifiés mais seulement précisés), le seul problème actuellement lié à une différence entre les deux versions pourrait porter sur la progression d'anciens personnages (trop puissants à niveau intermédiaire) et à l'équipement détenu (bonus de CHA notamment sur les vêtements, désormais limité aux seules épreuves de CHA et ne modifiant plus la valeur MagiePsy).

Il va être difficile de faire régresser d'anciens personnages (par rapport à l'obtention sur la durée de points de caractéristiques et d'AT/PRD en particulier), aussi la création d'une nouvelle carrière est sans doute à voir... Mais hélas il n'y avait pas de moyen de faire autrement.