



# JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

## ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

VERSION 1.0 - DÉCEMBRE 2024



Salutation, cher aventurier ! Si vous êtes ici, c'est que vous avez passé un niveau avec une version récente du jeu. Vous pouvez en effet être un peu perdu face à l'avalanche de choses qui seraient nouvelles pour vous. Ou alors, vous êtes un MJ qui n'est pas encore au courant de tout ce qui se passe avec la mise à jour du jeu, ou bien vous sortez tout juste d'une vieille version. Donc, restez un instant et lisez-moi.

### 1. L'expérience

Tout d'abord l'expérience, ou XP, c'est la base de tout. De manière globale en réussissant des quêtes, après un combat, certaines actions particulièrement bien menées ou que sais-je, vous acquérez des points d'expérience. En commençant niveau 1 vous avez 0 expérience. Pour passer au niveau 2 il vous faudra alors obtenir 100 points d'expérience, 200 points d'expérience au niveau 3, etc. En effet, le nombre d'XP que vous devez avoir pour passer au niveau suivant dépend de votre niveau multiplié par 100. Tout ceci est repris dans le tableau ci-dessous.

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

Illustrations de ce guide : Guillaume Albin / Marion Poinot

## 2. Mes premiers niveaux pas à pas

Évolution avancée						
Niveau	EXP	EV / EA	Statistiques du héros	APE	Compétences et coups spéciaux (CS)	Limite CS
1	0		Stat. origine/métier		Compétences de base + 2 origine/métier	2
2	100	+1D6	1 point de caractéristique	1D4-1	+ coup spécial	3
3	300	+1D6	AT ou PRD +1	1D4-1	Talent OU maîtrise	4
					Compétence +1	
4	600	+1D6	1 point de caractéristique	1D4-1	+ coup spécial	5
5	1000	+1D6	AT ou PRD +1	1D4-1	Renforcement*	6
					Talent OU maîtrise	
6	1500	+1D6	1 point de caractéristique	1D4-1	Compétence +1	7
					+ coup spécial	
7	2100	+1D6	AT ou PRD +1	1D4-1	Talent OU maîtrise	8
8	2800	+1D6	1 point de caractéristique	1D4-1	+ coup spécial	9
9	3600	+1D6	AT ou PRD +1	1D4-1	Talent OU maîtrise	10
10	4500	+1D6	1 point de caractéristique	1D4-1	Spécialisation**	11
					Compétence +1	
					+ coup spécial	
11	5500	+1D6	AT ou PRD +1	1D4-1	Talent OU maîtrise	12
12	6600	+1D6	1 point de caractéristique	1D4-1	+ coup spécial	13
13	7800	+1D6	AT ou PRD +1	1D4-1	Talent OU maîtrise	14
14	9100	+1D6	1 point de caractéristique	1D4-1	+ coup spécial	15
15	10500	+1D6	AT ou PRD +1	1D4-1	Talent OU maîtrise	16
16	12000	+1D6	1 point de caractéristique	1D4-1	+ coup spécial	17
17	13600	+1D6	AT ou PRD +1	1D4-1	Talent OU maîtrise	18
18	15300	+1D6	1 point de caractéristique	1D4-1	+ coup spécial	19
19	17100	+1D6	AT ou PRD +1	1D4-1	Talent OU maîtrise	20
20	19000	+1D6	1 point de caractéristique	1D4-1	+ coup spécial	21

Le tableau ci-dessus peut sembler un peu abrupt au premier abord, nous allons donc le décortiquer pas à pas en suivant la progression des niveaux. Si vous êtes un joueur novice, je vous conseille d'ignorer pour le moment tout ce qui a trait aux talents, aux maîtrises, au renforcement et à la spécialisation de votre personnage. Cela étant réservé plutôt pour des joueurs et maîtres du jeu ayant déjà pris l'habitude du système de jeu du donjon de Naheulbeuk.

### 2.1. Niveau 1

Je viens de commencer l'aventure et je ne suis encore qu'un novice. En revanche, je connais déjà des choses de par mon métier mais aussi mon origine. Ainsi à l'exception de l'humain, je peux choisir **2 compétences en tout** et pour tout dans la liste des compétences au choix qui sont à ma disposition soit sur ma fiche d'origine, soit sur ma fiche de métier. Si je suis **humain**, j'ai droit à 2 compétences au choix dans mon métier ET une en plus dans la liste complète des compétences, à l'exception d'APPEL DU SAUVAGE. Dans tous les cas, je me réfère aux documents « **origines et métiers** » et « **compétences** ».

**Les coups spéciaux (CS) :** en début de carrière, aucun personnage ne possède de coups spéciaux à l'exclusion du guerrier. En effet, celui-ci a le choix dans une liste prédéfinie pour démarrer ses activités de bourrin au plus vite. En outre, par rapport aux coups spéciaux, les personnages sont limités tout au long de leur parcours sur le nombre de coups qu'ils peuvent apprendre et mémoriser. Hormis le ménestrel et le guerrier, qui connaissent un nombre de coups équivalent à leur niveau +2, tout le monde est limité à son niveau +1, sans exception.



## 2.2. Niveau 2

Je viens de passer au niveau 2. Comme à chaque montée de niveau, je dois :

- Augmenter mon capital d'EV ou EA, en tirant 1D6 généralement
- Tirer mes Aptitudes Parfois Étranges (APE) sur 1D4-1 (il est donc possible de... ne pas en avoir)

Pour les APEs, j'obtiendrai un total entre 0 et 3 APEs par niveau (1D4-1). Une fois le nombre d'APE déterminé, je lancerai un D100 autant de fois que nécessaire pour atteindre le nombre d'APE précédemment calculé. Le résultat du D100 se lit dans le tableau de mon origine et m'indiquera alors l'aptitude obtenue. Il faut cependant remarquer que seuls les hybrides de deux origines peuvent choisir au tout début de leur carrière quelle table ils utiliseront par la suite entre celles disponibles entre les deux parents.

Pour en savoir plus, se référer aux documents « **Supplément APE** » disponibles sur le site :

<https://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/supplement-APE-jdrddn.zip>

Enfin, comme pour tous les autres **niveaux pairs**, je vais :

- Gagner et attribuer 1 point de caractéristique (au choix, sauf le CHARISME)
- Gagner 1 coup spécial (choisi par le MJ)

**Il faut noter plusieurs choses :** lors de l'attribution d'un point de caractéristique, il ne vous sera pas possible de dépasser votre maximum d'origine naturel (certaines origines sont limitées de ce côté, c'est indiqué sur la fiche). En outre, le coup spécial obtenu lors du passage d'un niveau est toujours attribué par le Maître du Jeu et dépendra du mode de vie du personnage. Pour ceci, référez-vous aux documents « coups spéciaux ».

Ils se trouvent à cette adresse : <https://www.naheulbeuk.com/doc-baston.htm>

## 2.3. Niveau 3

Au niveau 3, comme pour tous les autres niveaux :

- J'augmente mon capital d'EV ou d'EA, en tirant 1D6 généralement
- Je tire mes APEs

En outre, comme c'est un niveau impair, je vais :

- Gagner et attribuer 1 point en ATTAQUE (AT) OU en PARADE (PRD)

Cependant, une nouvelle notion vient s'ajouter, celle de **Talent et Maîtrise**. En effet, à chaque niveau impair je gagne :

- 1 point de talent ou de maîtrise

Ce dernier point pourra être soit un point de Talent, qui me permettra de choisir une fois, et une fois seulement, une assertion dans les tableaux : « Combat et confrontation », « Magie et prodiges », « Compétences » et « Généraux ». Je n'ai qu'un seul point par niveau impair, et je ne peux donc prendre qu'un seul talent dans l'ensemble de ces tableaux. Soit j'opte pour un point de maîtrise qui me permet de choisir l'une des maîtrises disponibles dans le tableau « Maîtrises d'armes et d'armures ». Grâce à ces points de Talent ou de Maîtrise, je deviens alors plus compétent dans un domaine grâce à un bonus ou une capacité. Pour retrouver ces tables, elles sont disponibles en annexe dans le document « **Le petit livre des talents** ».

En plus, au niveau 3 il m'est possible de choisir **une nouvelle compétence** dans la liste de compétences au choix offerte par mon origine ou mon métier. Si je suis humain, je ne peux choisir que dans la liste fournie par mon métier.

En résumé, au niveau 3 je gagne :

- 1D6 EA ou EV (cf. **origines et métiers**)
- 1 point en AT ou en PRD
- Entre 0 et 3 APEs
- 1 point de Talent OU de Maîtrise
- Une compétence supplémentaire

N.B. si je passe au niveau 3 et que je n'ai toujours pas de métier il est possible à ce stade, et à ce stade seulement, de choisir un métier dans lequel je vais ensuite faire carrière. Les gens qui n'ont pas de métier à ce stade resteront ainsi, mais ça ne les empêchera pas de vivre des aventures nombreuses, dangereuses et palpitantes.

## 2.4. Niveau 4

Comme pour le niveau 2, au passage du niveau 4 je vais obtenir :

- 1D6 EA ou EV supplémentaire (cf. **origines et métiers**)
- Entre 0 et 3 APEs
- 1 coup spécial au choix du MJ
- 1 point de caractéristique

## 2.5. Niveau 5

Comme pour le niveau 3, au passage du niveau 5 je vais obtenir :

- 1D6 EA ou EV (cf. **origines et métiers**)
- 1 point en AT ou en PRD
- Entre 0 et 3 APEs
- 1 point de talent OU de maîtrise

**De plus**, au niveau 5 je renforce mes acquis dans mon métier. Ainsi, suivant ma profession, j'obtiendrai des bonus qui m'aideront dans la poursuite de ma carrière et qui marqueront mon expérience acquise depuis mes débuts. Ces bonus varieront suivant mes qualifications ou mon style de vie. Ils sont à retrouver dans le document « **Le petit livre des renforcements et spécialisations** ».

## 2.6. Niveau 6

Comme pour le niveau 2 je gagne :

- 1D6 EA ou EV supplémentaire (cf. **origines et métiers**)
- Entre 0 et 3 APEs
- 1 coup spécial au choix du MJ
- 1 point de caractéristique

De plus, je gagne :

- Une compétence supplémentaire

## 2.7. Niveau 7 à 9

Pour les niveaux 7 et 9 je vais gagner :

- 1D6 EA ou EV (cf. **origines et métiers**)
- 1 point en AT ou en PRD
- Entre 0 et 3 APEs
- 1 point de talent OU de maîtrise

Et pour le niveau 8, j'obtiendrai :

- 1D6 EA ou EV supplémentaire (cf. **origines et métiers**)
- Entre 0 et 3 APEs
- 1 coup spécial au choix du MJ
- 1 point de caractéristique

## 2.8. Niveau 10

Le niveau 10 sera le dernier niveau où l'on obtiendra des choses en plus par rapport à la progression normale. Ainsi comme d'habitude, aux niveaux pairs, on retrouvera le gain de :

- 1D6 EA ou EV supplémentaire (cf. **origines et métiers**)
- Entre 0 et 3 APEs
- 1 coup spécial au choix du MJ
- 1 point de caractéristique

Mais en plus j'obtiendrai :

- 1 compétence supplémentaire
- Ma spécialisation

Prendre votre spécialisation fait que vous n'êtes plus un débutant, mais un aventurier aguerri. Vous faites partie de la crème de la crème des baroudeurs et c'est un choix déterminant. Vous avez survécu à bien des aventures et vous savez quel rôle vous voulez jouer au sein de votre groupe. La spécialisation est à choisir en fonction de votre métier : certains ont un choix très restreint et d'autres offrent une plus grande palette de possibilités. Tout comme pour le renforcement, la description des différentes spécialisations est à retrouver dans le document « **Le petit livre des renforcements et spécialisations** ».

