

JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

RÈGLES DE BASE ET AVANCÉES

VERSION 4.0 - JANVIER 2025



EN LISANT CE DOCUMENT : J'atteste avoir déjà joué le rôle de Maître du Jeu (MJ) dans le cadre d'un jeu de rôle. Enfin, disons que je sais diriger un groupe et lui faire jouer un scénario. Ou presque.

Je sais gérer tous les aspects du jeu en même temps : règles, personnages, PNJ, monstres, pièges. Et 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 et préparer ou étudier un scénario.

SI CE N'EST PAS LE CAS, lisez le « Guide du maître débutant » qui se trouve dans la section du site web réservée aux débutants.

Note importante de l'auteur : les règles **de base** sont proches des règles d'un JDR allemand nommé « L'Œil Noir », jeu qui était sorti en France il y a bien longtemps, dans les années 80. 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 quelques principes de base, mais cependant, le jeu Naheulbeuk diffère par de très nombreux détails et par l'intégralité de son contenu.

Illustrations de ce guide : Guillaume Albin (Ed. Le Grimoire), Marion Poinot (Ed. Clair de Lune) et POC.



Table des matières

1. Quelques mots avant de commencer

2. Création des personnages

- 2.1 [Règles générales](#) 5
- 2.2 [Subtilités](#) 6
- 2.3 [Talents de compétence et handicaps](#) 7

3. Les caractéristiques et leur usage

- 3.1 [Caractéristiques principales](#) 8
- 3.2 [Caractéristiques secondaires](#) 8
- 3.3 [Règles pour les confrontations](#) 9
- 3.4 [Réussite critique et maladresse](#) 10

4. L'origine, le métier, les compétences

5. Règles de récupération

- 5.1 [Énergie Vitale](#) 12
- 5.2 [Énergie Astrale](#) 12
- 5.3 [Abuser du système : les potions](#) 13

6. Matériel et fortune

- 6.1 [Généralités](#) 14
- 6.2 [Ordre de grandeur](#) 14
- 6.3 [Attaque de magasin](#) 15
- 6.4 [Le Courage, l'équipement et la RM](#) 15
- 6.5 [Le Charisme et l'équipement](#) 15

7. Attribution des Points d'Expérience

8. Règles de combat

- 8.1 [INITIATIVE - qui tape le premier ?](#) 17
- 8.2 [Attaque - Phase 1](#) 17
- 8.3 [Parade/Esquive - Phase 2](#) 17
- 8.4 [Dégâts - Phase 3](#) 18
- 8.5 [En option : Critiques et Maladresses](#) 18
- 8.6 [Attaque critique](#) 18
- 8.7 [Maladresse d'Attaque](#) 18
- 8.8 [Parade critique](#) 18
- 8.9 [Maladresse de Parade](#) 18
- 8.10 [Combat à mains nues](#) 19
- 8.11 [Armes de jet et armes à distance](#) 21
- 8.12 [Armes à distance en détails](#) 21
- 8.13 [Critiques et Maladresses à distance](#) 22
- 8.14 [Dégâts des projectiles](#) 22
- 8.15 [Armes à poudre](#) 23
- 8.16 [Armes lourdes/de siège](#) 23
- 8.17 [Parade et bouclier](#) 23
- 8.18 [Esquive](#) 24

- 8.19 [Armures légères](#) 25
- 8.20 [Armes de bourrins](#) 25
- 8.21 [Armes complexes](#) 25
- 8.22 [Armes d'hast](#) 25
- 8.23 [Les bonus et les malus](#) 26
- 8.24 [Sorts et prodiges en combat](#) 26
- 8.25 [Différences entre dégâts et blessures](#) 26
- 8.26 [Effet de saignement](#) 26
- 8.27 [Poisons et maladies](#) 26

9. Le combat en détails

- 9.1 [Cas concret](#) 27
- 9.2 [Le timing, essentiel au combat](#) 28
- 9.3 [Le moral et le Courage](#) 28
- 9.4 [Cas particuliers](#) 28
- 9.5 [Précisions concernant l'armure](#) 29
- 9.6 [Point de Rupture du matériel](#) 29

10. Gestion avancée du combat

- 10.1 [Combat contre plusieurs adversaires](#) 30
- 10.2 [Le soutien](#) 30
- 10.3 [Le placement tactique](#) 30
- 10.4 [Les déplacements en combat](#) 30
- 10.5 [Dynamiser le combat](#) 32

11. Nos camarades tombés au combat

- 11.1 [Blessures graves](#) 34
- 11.2 [Perte d'un membre ou d'un organe](#) 34
- 11.3 [Utiliser un Point de Destin](#) 34
- 11.4 [Conséquences des blessures graves](#) 35
- 11.5 [Prix des soins spéciaux](#) 36

12. La magie et les prodiges

- 12.1 [Des disciplines ardues](#) 37
- 12.2 [Choses à savoir](#) 37

13. Acheter de la puissance

- 13.1 [Caractéristiques générales](#) 38
- 13.2 [Coups spéciaux](#) 38
- 13.3 [Compétences](#) 38
- 13.4 [Stages particuliers](#) 39

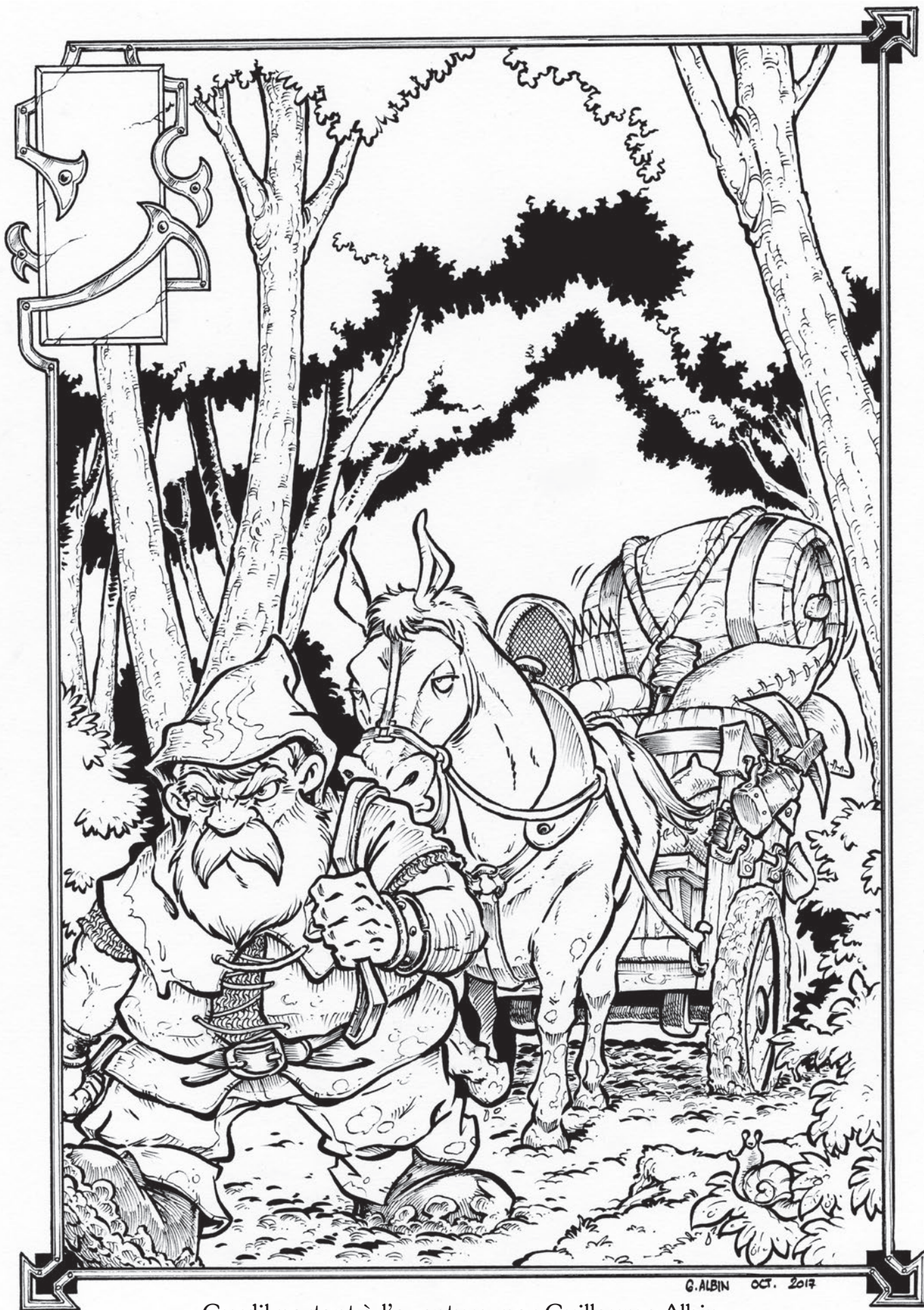
14. Gagner de l'expérience

- 14.1 [Au combat](#) 40
- 14.2 [En cours d'aventure](#) 40

15. On prend un niveau : résumé

16. Aides de jeu et règles bonus

- [Informations diverses et suppléments](#) 44
- [Débilibeuk et Mankdebol](#) 45



G. ALBIN OCT. 2017

Gurdil partant à l'aventure, par Guillaume Albin

1. 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, des chansons, des jeux vidéo 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 bras). 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 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,

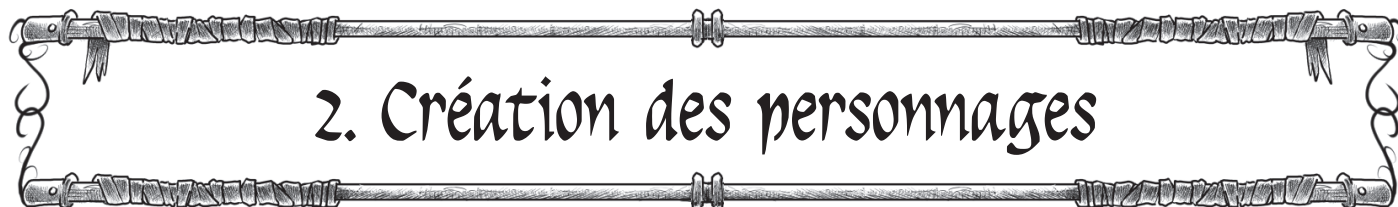
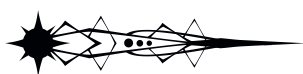
montures, poisons, gemmes, etc. C'est pratique et modulaire, dans le sens où les documents seront ensuite classés par le MJ dans un dossier en fonction de son organisation personnelle.

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 !





2. Création des personnages

2.1 Règles générales

2.1.1. 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 oeil au document des [origines et métiers](#) pour choisir un profil conforme à vos caractéristiques (voir les détails [en page 8](#)). 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 sylvain stupide. C'est dommage. Il existe aussi un [tableau de critères rapides](#).

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 au joueur (moyenne des 5 jets au D6) qu'il devra répartir dans 5 cases en ajoutant 7 à chaque fois pour obtenir ses caractéristiques de base, mais cela vous donnera toujours un personnage moyen et ça ne laisse pas de place à l'exceptionnel, ni au médiocre. Éventuellement, faites tirer un D6 au joueur pour **un** des scores qu'il voudrait changer.

★ 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 tracas. 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 1 : 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 ».



2.1.2. 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.

2.1.3. Points de Destin

Chaque point de Destin permet de sauver le personnage ou la situation à un moment choisi par le joueur, en accord toutefois avec le MJ.

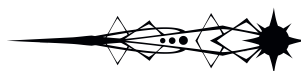
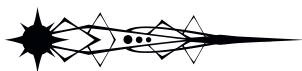
Création du personnage : tirez 1D4-1 pour chaque personnage. Cela donne un score de 0 à 3... Oui, les guignards n'ont pas de point de destin. Vous aurez des explications plus bas.

2.1.4. 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

Vous pouvez déjà mettre ces scores sur la fiche. 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.



2.1.5. Fortune de départ

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

• **2D6 x 10 = pécule de pièces d'or au départ**

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 vagabond). 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. Quelqu'un qui commence

avec 60 à 80 pièces sera de classe moyenne, etc. 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. Cette somme est celle utilisée pour son équipement à la création, et le même montant constituera les fonds de départ du personnage au début de son aventure. Notez donc le montant tiré au dé dans la case des richesses. 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.

2.2 Subtilités

1.2.1. Caractéristiques supérieures ou 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 aux dégâts sera donc de +1 pour FO 13, et de +4 pour FO 16, etc.

> Et au contraire sur une caractéristique de FORCE de 8 ou inférieure : -1 point d'impact (dégâts des armes diminués, car le héros a une force de flan). 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 en plus, quel que soit le score).

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

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

> Pour chaque point d'INTELLIGENCE supérieur à 12 : +1 point de dégâts des sorts (selon sortilège). Le bonus aux dégâts sera donc de +1 pour INT 13, et de +4 pour INT 16, etc. Il s'applique à chaque jet de dégâts 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...

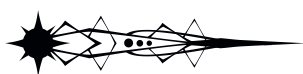
1.2.2. Résistance à la Magie

Cette caractéristique secondaire est obtenue en faisant la moyenne de COURAGE, INTELLIGENCE et FORCE. Vous n'en aurez pas besoin trop souvent, mais vous pourrez voir plus bas comment elle s'utilise.

1.2.3. 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. Il convient aussi de savoir que certaines sont plus ou moins rares et plus ou moins spéciales. Certaines compétences, par exemple, ne se retrouvent que chez une seule origine ou un seul métier.





2.3 OPTION : Talents de compétences et handicaps

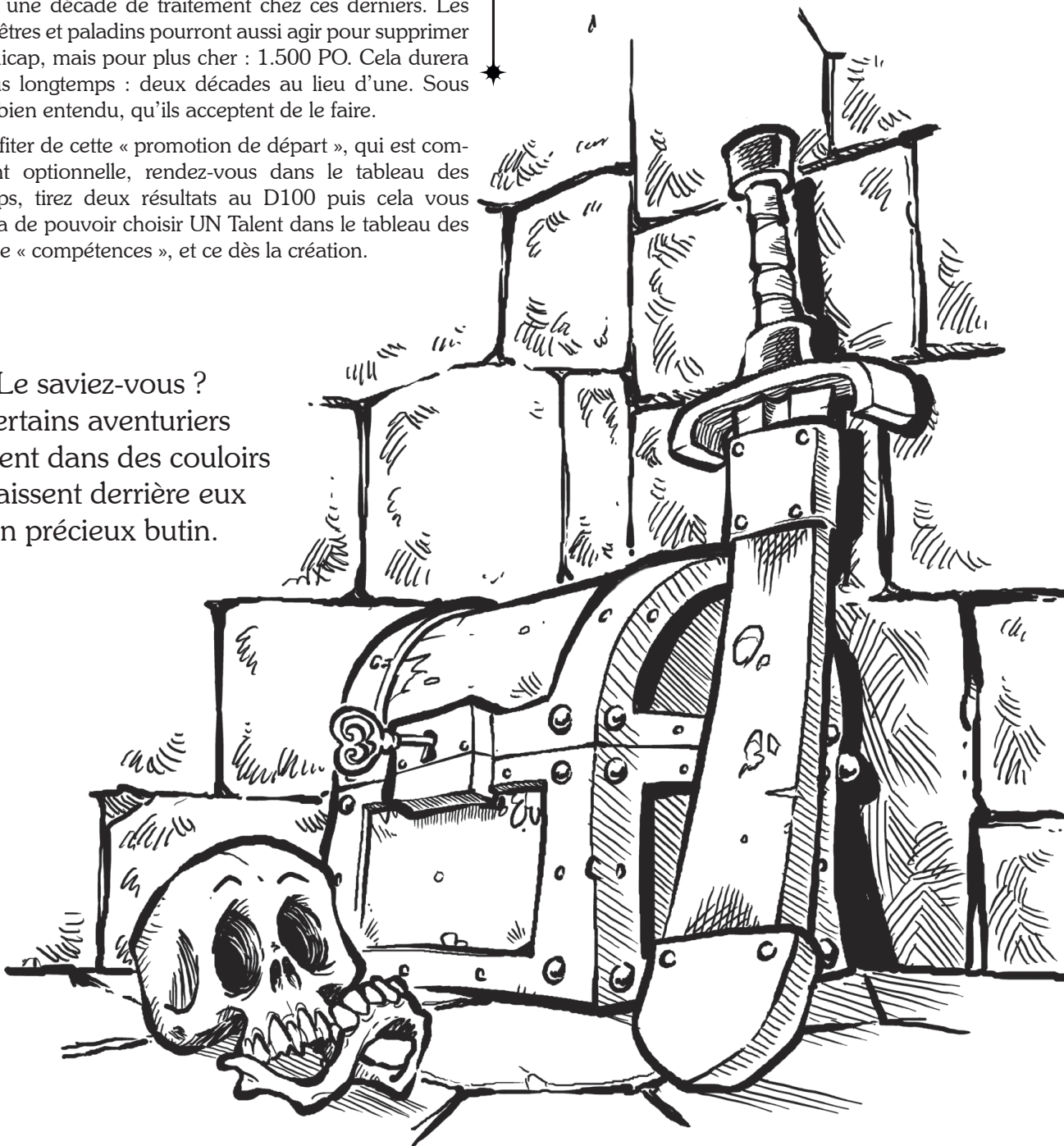
Lors de la création d'un personnage, il est possible d'obtenir, à l'avance par rapport au parcours prévu, un Talent en contrepartie de Handicaps qui seront PERMANENTS. Les Talents sont puissants, les Handicaps peuvent l'être aussi... C'est effectivement tenter la chance.

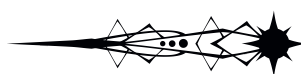
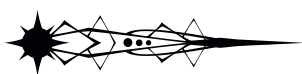
Un Handicap permanent, contrairement aux handicaps obtenus au cours des aventures, restera à tout jamais. Les Handicaps temporaires, eux, pourront être supprimés au prix de 1.000 PO chez un prêtre de Slanoush ou de Youclidh. Il faudra une décade de traitement chez ces derniers. Les autres prêtres et paladins pourront aussi agir pour supprimer un Handicap, mais pour plus cher : 1.500 PO. Cela durera aussi plus longtemps : deux décades au lieu d'une. Sous réserve, bien entendu, qu'ils acceptent de le faire.

Pour profiter de cette « promotion de départ », qui est complètement optionnelle, rendez-vous dans le tableau des Handicaps, tirez deux résultats au D100 puis cela vous permettra de pouvoir choisir UN Talent dans le tableau des Talents de « compétences », et ce dès la création.

Chez MULFIDO, spécialiste en potions
Rue de la Chute de Gzor
- Le meilleur à WALDORG -
Promo aventurière : 30% de réduction
si vous montrez vos seins !

Le saviez-vous ?
Certains aventuriers
meurent dans des couloirs
et laissent derrière eux
un précieux butin.





3. Les caractéristiques et leur usage

3.1 Carac. principales

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.

Une étude très sérieuse a démontré que les aventuriers seraient tous radins.
Essayez, vous verrez.

★ **Énergie vitale (EV, PV)** : capital de point de vie de la cible, déterminant sa santé. On le note également PV, pour point de vie. Lorsque le score d'EV tombe à 2 ou 3, en général on commence à envisager la perte de conscience (évanouissement, éventuellement testé au D20 sur un score de FO). Quand le score tombe à 0, le personnage est mort ! C'est simple, non ?

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.

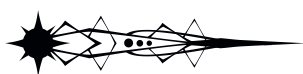


3.2 Carac. secondaires

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 (telles 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 prêtreise, les sorts concernés par le test de RM comportent une mention « Test de résistance magique obligatoire ». Parfois même, un malus de résistance est indiqué, pour les sorts puissants.

La RM pour les MJ : Utiliser un test de RM à bon escient permet d'éviter que les mages et prêtres du groupe ne deviennent des « tueurs de boss » en utilisant des sortilèges stupides sur des monstres ou des ennemis puissants, sans laisser une chance aux autres personnages de briller. Les ennemis puissants ont, en effet, souvent une bonne résistance à la magie !

La RM pour les joueurs : 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, ce qui lui permettra éventuellement d'éviter des handicaps ou malédictions. Cependant, il est à noter que quand les [prêtres et mages](#) augmentent de niveau ils gagnent aussi en puissance. Il sera donc plus difficile de résister à une malédiction d'un mage de niveau 10 qu'à celle d'un niveau 3. Considérez un malus de niveau du mage/prêtre divisé par deux (ex : mage niveau 10 = RM-5) pour les « malédictions puissantes » (indiqué dans les détails du sort).

Magie Psychique (MagiePsy) : la Magie Psychique correspond généralement à une épreuve requérant de ne pas viser, ou basée sur une interaction avec une divinité. Il peut s'agir d'invocation, de malédiction ou autre. Elle se calcule avec la moyenne des scores d'INT et de CHA, arrondie au supérieur.

Magie Physique (MagiePhys) : la Magie Physique sert généralement à envoyer des projectiles magiques sur une cible. Elle requiert au mage de viser ladite cible nécessitant une certaine adresse de sa part pour la toucher. Ainsi le calcul de la MagiePhys se fait par la moyenne des scores d'INT et d'AD, arrondie au supérieur.

Ingéniosité (INGE) : l'Ingéniosité permet de fabriquer des objets ou de bricoler, pour faire des choses comme des pièges, des armes, dépecer une bête, etc. Elle se calcule par une moyenne des scores d'AD et d'INT.

Prestation (PRES) : la Prestation est une caractéristique secondaire effectuée principalement dans des représentations artistiques. Encore un truc de ménestrel pourri avec son costume en rideaux, dirait le Nain. Cela inclut jouer d'un instrument, théâtre, prestidigitation, etc. Cette dernière se calcule par la moyenne des scores d'AD et de CHA.

Perception (PERC) : la Perception est une caractéristique secondaire basée sur l'Intelligence afin de détecter un objet, une personne etc. Cette caractéristique peut être modulée selon le contexte ainsi que les atouts des personnages (odorat, vue, ouïe). Elles sont modifiées par vos origines, des mutations, ou autre. Afin de vous aider, le tableau ci-dessous vous donne une indication des modificateurs que vous pouvez appliquer selon le contexte. Une épreuve uniquement basée sur la vue ne pourra pas cumuler de bonus avec l'odorat par exemple. En revanche elle pourra être cumu-

lable avec la nyctalopie dans le cas d'une épreuve dans un environnement à luminosité diminuée. À défaut d'indication sur le « livret origines et métiers », le ou les sens sont considérés comme normaux.

3.3 Règles pour les confrontations

Lorsque deux individus s'opposent (ex : bras de fer, course, négociation...), plutôt que de faire un test par personnage, qui peut facilement aboutir sur plusieurs égalités et enliser votre situation, vous pouvez demander une Confrontation. Vous trouverez d'ailleurs parfois ce concept dans les livres de magie ou de prêtre.

Les deux (ou plusieurs) individus concernés vont devoir obtenir le score le plus élevé, en ajoutant à leur caractéristique un ou plusieurs dés au choix du MJ. Le D6 est généralement le choix standard et peu aléatoire, mais vous pouvez rendre le résultat beaucoup plus aléatoire en utilisant plus de dés, genre 2D6 ou 1D10.

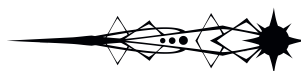
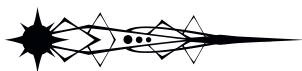
Exemple : Jean-Paul, ingénieur couturier avec 15 d'INGE participe à un concours de crochet face à Mamie Zère (14 en INGE avec ses bonus de couturière effrénée).

Le MJ décide de faire une confrontation basée sur l'INGE, avec 1D6. Jean-Paul lancera donc 1D6, auquel il ajoutera sa valeur de 15. Mamie Zère lancera aussi 1D6 + 14 (1D6 plus sa valeur d'INGE).



Sens	Modificateur de perception			
	Mauvais	Normal	Bon	Excellent
Vue	INT-1	-	INT+1	INT+2
Odorat	INT-1	-	INT+1	INT+2
Ouïe	INT-1	-	INT+1	INT+2

Nyctalopie - modificateur de perception en très basse lumière		
Aucune nyctalopie	Nyctalopie partielle	Nyctalopie totale
INT divisée par 2	INT-4	Pas de malus



3.4 Réussite critique et maladresse

Lors d'une épreuve, il est possible que cette dernière soit réussie ou échouée critiquement. En effet, si le joueur effectue un 1 au D20 il réussira parfaitement son épreuve (ex : trouver une aiguille dans une botte de foin sans trop de peine). C'est la réussite critique, ou en combat, le coup critique. À l'inverse, si Mankdebol vient souffler sur son dé et que ce dernier réalise un 20 au D20, l'épreuve sera une foirade totale, peu importe son score dans la compétence utilisée (ex. : chercher ses lunettes partout alors qu'elles sont sur son nez). C'est la « maladresse », aussi nommée échec critique ou *fumble*. Toute maladresse aura des conséquences liées au caractère aléatoire ou dangereux de l'action entreprise. Si l'on prend par exemple le saut par-dessus un précipice, vous imaginez facilement ce qu'il risque de se produire. Le 20, au minimum, signale toujours une maladresse, même si la compétence utilisée dépasse 20.

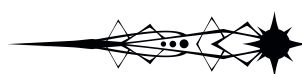
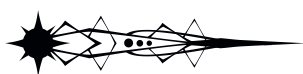
Il peut arriver après certaines épreuves, comme pour une Attaque ou une Parade lors d'un combat, que le MJ demande une Résolution (ResoCrit.). Cette dernière s'effectue au D20 en utilisant des tableaux spécifiques, et illustre la notion de chance ou de malchance sur les conséquences de l'action entreprise. Attention, contrairement à la plupart des autres jets au D20, plus le score est élevé sur cette Résolution, plus importante est la conséquence.

Certains objets, sorts, Aptitudes Parfois Étranges (APEs) ou talents peuvent augmenter la probabilité de réaliser une action critique, réussite ou échec (réussite critique sur 1 ou 2 au D20 par exemple), tandis que d'autres jouent sur l'augmentation du jet de Résolution. À ce moment-là, il faudra ajouter votre bonus de Résolution au total du D20 tiré dans le tableau sélectionné. Par exemple, un bonus de +2 à ResoCrit. sur une Attaque fera que vous aurez au minimum 3 sur votre jet dans la table « Attaque critique à l'arme tranchante ».

Note pour le MJ : en l'absence de directive présente dans les règles ou dans les manuels de magie/prêtrise, toute réussite critique ou maladresse obtenue devra être résolue par l'arbitrage et la décision du MJ. Ce n'est jamais le joueur qui décide des conséquences de son jet de dé.

Un échec critique peut survenir à n'importe quel moment et avoir des conséquences diverses et fâcheuses.
Comme par exemple : le décès.





4. L'origine, le métier, les 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 dans le document « [Origines et métiers](#) ». Cela dit, si vous voulez faire n'importe quoi, vous en avez tout à fait le droit, du moment que le MJ est d'accord ! Un elfe sylvain dénué de charisme, un gobelin 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 (pages précédentes), il faut définir en premier lieu son origine : c'est ainsi qu'il héritera de ses premières 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 « [Quickstart](#) » vous permettra d'y voir clair en un coup d'œil.

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). Comme l'aventure ça n'est pas forcément juste la baston et le danger, il existe aussi des métiers calmes, comme ingénieur ou marchand.

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 gobelin 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*. Il est aussi le personnage idéal pour faire des âneries dangereuses.

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 gobelin (et une bien meilleure espérance de vie). Fonctionne aussi très bien avec le métier de voleur, évidemment.

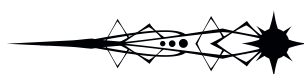
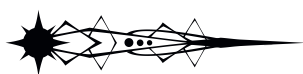
Gnôme des forêts voleur : le gnome des forêts est LE voleur ultime. Très adroit, minuscule et silencieux. Attention, il est très fragile et vraiment pas fait pour le corps-à-corps (sauf pour l'esquive). Il ne parle pas la langue commune.

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.

Barbare guerrier : pour les joueurs qui ne veulent pas « se prendre la tête » en partie. Les possibilités de carrière sont assez grandes et, en outre, il a une chance au bout d'un moment de devenir Poing de Crôm (voir le manuel de cette discipline dans la rubrique « [Magie et Prêtrise](#) »).





5. 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. L'idée derrière ce *gameplay* est bien sûr d'instaurer l'idée que l'aventure c'est crevant autant que dangereux. Ainsi, les aventuriers font plus d'efforts pour rendre l'aventure réaliste, en cherchant des bonnes opportunités de bivouac par exemple, ou en réalisant des aménagements de camp.

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, un peu serrés ; proximité d'un milieu hostile ; présence de monstres dans le groupe ; dormir dans le froid ou l'humidité ; nombreux moustiques

- **Récupération normale :** dormir dans une auberge classique ; se reposer à la taverne, au chaud ; squatter une maison abandonnée ; avoir un bon équipement de bivouac

- **Récupération excellente :** être invité chez des bourgeois ; être logé en auberge de qualité ; dormir chez soi en ville comme un riche insouciant ; posséder une superbe tente et une bonne couverture de bivouac

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

5.1 Énergie vitale

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

- Récupération basse, en mauvaises conditions : 1 PV/4H
- Récupération normale : 1 PV/2H
- Récupération excellente, en bonnes conditions : 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.

Important : on l'a déjà dit, mais toute récupération de Point de Vie, sauf mention contraire, ne peut dépasser le maximum de PV du personnage.

Repas : Comptez également 2 PV récupérés par repas (maximum 3 par jour, sauf pour les semi-hommes qui sont à 4, on les connaît, et les Ogres à 5).

Certaines capacités, talents ou métiers 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 min par PV)
- Possibilité de récupérer des PV grâce à des potions. Il faut voir les différents prix dans les tableaux d'équipement

5.2 Énergie Astrale

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

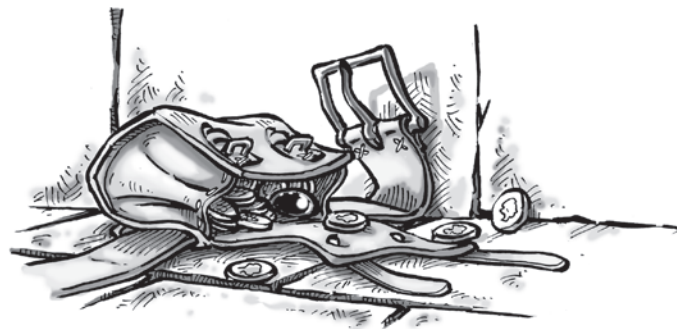
- Récupération basse, en mauvaises conditions : 2 PA/1H
- Récupération normale : 3 PA/1H
- Récupération excellente, en bonnes conditions : 4PA/1H

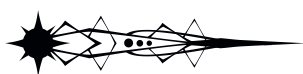
Tout comme pour l'énergie vitale, le MJ doit savoir s'adapter et réfléchir par lui-même, les cas particuliers peuvent être nombreux.

Étude : obligatoire pour la plupart des mages et prêtres, permet 4 PA récupérés pour une heure d'étude « au calme ». Généralement limité à une fois par 24H, concerne lecture de livres, révisions de sorts, prières, 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 PA grâce à des potions : voir les différents prix dans les tableaux d'équipement



**Tableau rapide pour la récupération**

	EV récupérée	Période	EA récupérée	Période
Basse	1	4H	2	1H
Normale	1	2H	3	1H
Excellente	1	1H	4	1H

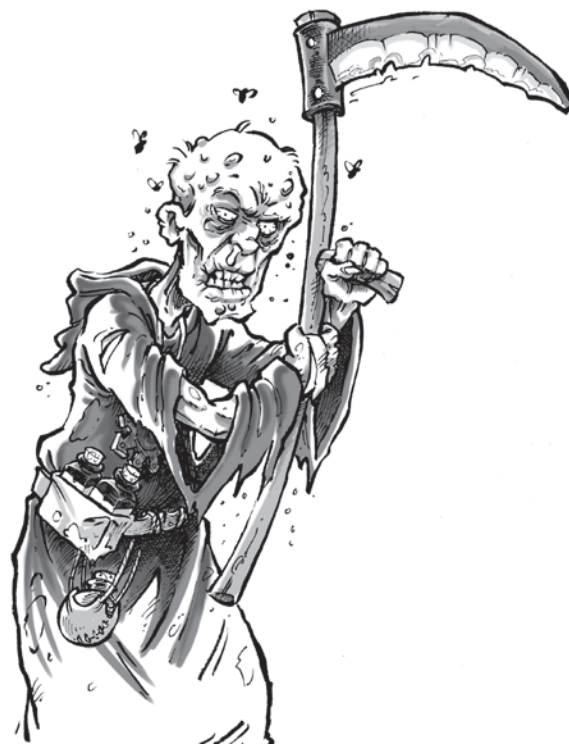
5.3 Abuser du système : les potions

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. Dans notre univers, ils agissent sur l'organisme.

Mais en fait, il s'avère que les potions, déjà, 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, ils tomberont sous le coup des « effets secondaires magiques » liés à la consommation de ces produits. 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 retrouva alors à l'état de loque et y réfléchira ensuite 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, ni combattre en buvant des tas de potions.



Il faut aussi prendre en compte surtout lors des combats, qu'un aventurier ne peut pas tirer une potion de n'importe où instantanément. Une potion située à la ceinture sera plus facilement disponible (mais aussi plus fragile en cas de choc) que celle située au fond du sac au milieu de tout le barda. De plus, ces dernières n'agissent pas immédiatement, à moins de se les injecter en intraveineuse. Pour ce faire, nous vous proposons quelques idées dans le tableau suivant.



Récupération de potion en combat

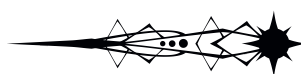
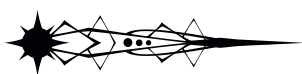
Localisation	Nombre d'assauts avec ingestion
Ceinture (étui à fioles)	2 Assauts
Besace, hors engagement	4 Assauts
Sac, hors engagement	6 Assauts
Sac ou besace, en engagement	NON

Efficacité de la potion en combat

Injection (seringue)	1 Assaut
Ingestion (fiole)	Fin du 2e Assaut

On comprend bien, ici, qu'un personnage qui compte boire une potion rangée dans sa besace avant de rejoindre un combat en cours arrivera sans doute quand ce sera terminé. C'est relativement normal : un combat, c'est brutal et ça va vite. Le système des Assauts vous est expliqué plus bas, dans la grande rubrique du combat.

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 fanghienne et « les bonnes manières ».



6. Matériel et fortune

6.1 Généralités

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 quatre règles essentielles :

1. Ne pas « donner » aux aventuriers débutants du matériel trop performant
2. Ne pas donner trop d'or à des aventuriers de bas niveau, ce qui équivaut au point 1
3. Ne pas trop restreindre la quantité d'or ou l'accès à du matériel performant pour les aventuriers de plus haut niveau
4. On peut aussi récompenser autrement les aventuriers, en nature par exemple (repas/nuit gratuit, coup spécial, animal, familier...)

La différence entre le point 1 et le point 2 est la suivante : c'est toujours 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 **sont pour le MJ** et 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 du tout... Leur valeur en PO est donnée à titre indicatif.

En Terre de Fangh, 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 ! Ceci leur donnera plus envie de progresser. Consultez le « Guide de l'équipement » pour d'autres précisions.

Le point 3, quant à lui illustre l'autre penchant découlant des points 1 et 2. En effet un MJ trop restrictif peut se retrouver avec des personnages d'un niveau avancé qui ne diffèrent que très peu au niveau de leur équipement avec des aventuriers novices. Ce point est surtout à prendre en compte si vous jouez des scénarios *one shot* et non une campagne. En effet, les différences entre MJ peuvent être grandes et certains personnages auront l'air de personnes financièrement dans la misère la plus totale alors que d'autres de même niveau auront l'air d'avoir payé un fermier Nughien pour leur dégoter du matériel plus qu'exceptionnel. Donc, soyez généreux quand il faut mais pas trop, pas tout le temps, et ne laissez pas vos joueurs non plus dans la misère.

★ 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).

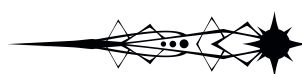
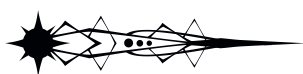
Il peut être utile également d'adapter votre scénario à la volée en fonction des besoins des joueurs... Leur faire dénicher une arme si le Barbare a cassé son épée, une potion de soin si l'un d'eux est grièvement blessé. C'est pourquoi, dans mes scénarios, le « butin » n'est que rarement précisé.



6.2 Ordre de grandeur

Vous ne savez pas trop où vous allez ? Voici quelques notes pour vous aiguiller : un aventurier de niveau 1 devrait posséder environ 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.



Pour vous aider à équilibrer la quantité d'or que vous donnez durant la progression de vos héros, comptez une moyenne de 5,5 pièces d'or par point d'XP. Vous pouvez bien sûr varier le ratio, il est recommandé un minimum de 4 pièces d'or/XP et un maximum de 7 pièces d'or/XP. Bien sûr, c'est très pifométrique, inutile de se casser la tête plus que de raison avec ces chiffres.

6.3 Attaque de 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 équilibre de partie, dans la mesure où le matériel soudainement récolté peut rendre les héros trop puissants pour leur niveau. Pour éviter cela, pensez à toujours placer des vigiles/plantons/gardes autour ou à l'intérieur du magasin. Et évidemment, quand l'action se déroule en ville, il y aura des gardes à proximité. La présence d'un malabar décourage la plupart des aventuriers... Ils peuvent toujours essayer de dérober quelque chose, mais cela fait partie du jeu et c'est un moindre mal.

Une suggestion également que je pourrais vous faire est de penser aux objets maudits, pour ce qui concerne les butins. Bien souvent, les aventuriers récupèrent n'importe quoi, pourvu que ça brille ou que ça «semble cher». Les mages en Terre de Fangh ont l'habitude de maudire toutes sortes d'objet, que ce soit parce qu'ils s'ennuient ou bien qu'ils sont devenus à moitié fous avec le temps.

« Avec les grands pouvoirs viennent les grandes possibilités de foutre le merdier. »

Discours de première année,
Université Magique de Glargh.



6.4 Le Courage, l'équipement et la RM

Durant leurs pérégrinations, les aventuriers achèteront ou trouveront des objets pouvant leur conférer ou retirer du Courage soit magiquement, soit par la simple facture de l'objet leur conférant une moins bonne ou meilleure confiance en eux et leurs capacités. De ce fait, quelle que soit l'origine du bonus de COU, ce dernier rentre en compte dans le calcul de la RM.

6.5 Le Charisme et l'équipement

De même ils pourront aussi trouver des objets particulièrement beaux ou laids et s'en équiper au cours de leurs carrières. Cependant a contrario du COU l'origine du CHA est à prendre en compte. Sauf mention contraire TOUT bonus ou malus de CHA issu d'un objet non magique ne rentrera pas en compte dans le calcul de la MagiePsy. Les bonus ou malus provenant d'objets enchantés, bénis ou maudits quant à eux seront à prendre en compte dans le calcul de la MagiePsy.

Enfin, l'influence du Charisme sur les prodiges et les sorts :

- Le Charisme de l'équipement non-magique/non-béni influence les prodiges mais pas les sorts
- Le charisme de l'équipement magique/béni influence les prodiges et les sorts, sauf s'il est négatif (les malus de CHA magique/béni n'affectent pas les épreuves pour les prodiges/sorts)

7. Attribution des Points d'Expérience

Comme dans la plupart des jeux de rôle, nous arrivons à un sujet sur lequel il n'y a pas de règle établie... Le bon MJ sait quand et comment donner des Points d'Expérience, mais il faut cependant connaître l'échelle sur laquelle on doit se baser. Pour cela, il y a principalement deux documents :

- Les tableaux des créatures et opposants dans les bestiaires, et la valeur Classe/XP de ces derniers (exemple ci-dessous)
- Le tableau des niveaux d'expérience, que vous trouverez plus bas dans la rubrique 14 « [Gagner de l'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 de ses propres habitudes et envies. Je détaille plus loin dans ce guide diverses manières de partager ces XP, dont certaines par ailleurs ne sont pas bonnes à mon avis. Enfin, pour les débutants, il vaut mieux avoir des options et des exemples concrets.

Si l'on était dans une logique de jeu vidéo, il faudrait 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 » diverses des joueurs et de la résolution des énigmes ou puzzles, je suggère de ne jamais

Plus un personnage est célèbre et puissant, et plus il y aura de gens pour essayer de lui piquer des objets.
C'est dingue, non ?

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 paquet 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 l'amusement. 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.

Ci-dessous, démonstration d'un tableau d'opposants tel que figurant dans notre bestiaire, permettant au MJ de choisir des ennemis adaptés au niveau des aventuriers.

Exemple : orques intermédiaires (issu du [Grand Bestiaire](#))

AT	PRD	Énergie vitale	PR	COU	RM	Dégâts	Classe/XP
Orque troupier d'assaut							
13	8	35	4	15	10	1D+6 (fendoir)	40
Orque troupier défensif							
10	12	40	6	12	11	1D+4 (hache - bouclier)	40
Orque d'élite							
12	12	40	4	14	12	1D+5 (fendoir d'assaut)	40
Héros orque							
14	12	50	5	14	12	1D+6 (arme 2 mains*)	50
Héros chef orque d'élite							
14	8	60	7	16	13	2D+6 (arme 2 mains*)	75

***Coups spéciaux** : en plus d'être de vrais bourrins, ces orques aguerris pourraient disposer de quelques coups spéciaux...



8. Règles de combat

Vous allez passer normalement du temps en affrontements variés avec ce jeu. Le combat au corps-à-corps en sera l'ingrédient principal. Son concept est assez simple et se déroule en trois phases : Attaque, Parade, Dégâts. Du moins, si vous jouez avec les règles de base, car il est possible aussi de passer l'étape « Parade » en utilisant le supplément « Combats rapides ». Gardez bien en tête la gestion du temps et sachez gérer les actions simultanées, pour conserver le réalisme de l'ensemble ! Pensez au déplacement, réfléchissez 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.

Si vous manquez d'expérience dans le domaine, ou si vous êtes curieux, le livre [Le Grand Bestiaire](#) des Environs de la Terre de Fangh que nous avons publié chez les éditions Le

Grimoire vous donne, en plus de ses 860 opposants, pas mal de conseils pour que vos combats soient des rencontres mémorables et amusantes.

Pour le combat de contact, 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 ou à une valeur proche. 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...

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

8.1 INITIATIVE – qui tape le premier ?

En dehors de cas particuliers, une fois au contact, 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 en fonction de la situation, comme toujours. La compétence « Chercher des Noises » permet de toujours attaquer en premier.

8.2 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.

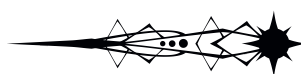
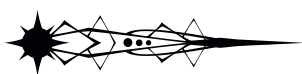
- S'il tire 1, c'est une « Attaque critique » particulièrement réussie (voir page suivante)
- S'il fait un score inférieur ou égal à sa valeur d'ATTAQUE, c'est une Attaque réussie (voir Parade/Esquive)
- S'il fait un score supérieur à sa valeur d'ATTAQUE, c'est une Attaque ratée (l'adversaire B peut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

8.3 Parade ou 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, MAIS au détriment de son Attaque suivante (il rate le prochain Assaut en Attaque). Il n'aura pas non plus l'avantage de pouvoir faire une Parade critique. Pour utiliser cette règle, lisez attentivement, plus bas, les règles d'Esquive.



8.4 Dégâts – PHASE 3

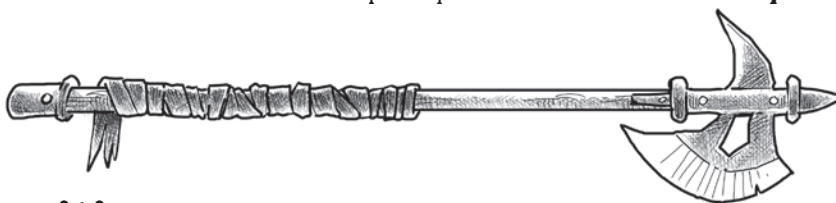
C'est le moment de vérifier si cette épée toute neuve a du potentiel...

- Le combattant qui a réussi son Attaque tire les dégâts en fonction de l'arme 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, un personnage blessé perd connaissance
- En descendant à zéro, l'opposant meurt... sauf cas particulier, bien sûr

8.5 EN OPTION : Critiques et Maladresses

Si vous voulez simplifier le jeu au maximum, vous pouvez ignorer les étapes 8.5 à 8.9. Cependant, les Attaques et Parades critiques, ainsi que les Maladresses, sont recommandées pour des combats plus rapides, plus surprenants, plus évolués, et surtout plus mémorables et plus drôles. Vos parties seront plus amusantes et plus dynamiques.

Les règles de présentées ci-dessous utilisent les tableaux spécifiques de résolution au D20 **disponibles sur l'écran**.



8.6 Attaque critique

Admettons que le combattant aura réussi une Attaque critique. Il aura généralement fait 1 au D20, mais selon les cas il peut y avoir des chances augmentées d'obtenir l'effet : c'est une attaque sera particulièrement réussie, visant une partie du corps vulnérable, ou bien faisant suite à un mouvement audacieux. N'hésitez pas à en faire une description *roleplay*.

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 (ces tableaux sont disponibles sur l'écran, celui à monter soi-même ou ceux que nous avons publiés). On passe donc 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, vous en conviendrez). Notez que le score d'armure (PR) naturel de la cible touchée par une Attaque critique n'est pas retranché des dégâts, ce qui augmente encore son efficacité. 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, car ils sont trop nuls. Il est possible d'augmenter les chances de critique, par exemple avec beaucoup de puissance, une grande taille ou du matériel performant. Certaines aptitudes le permettent également.

Prenez garde aux effets des critiques obtenus par vos monstres et opposants, car ils peuvent être tout à fait dramatiques. C'est normalement là que le MJ devra faire preuve de ses talents d'improvisation.

8.7 Maladresse d'Attaque

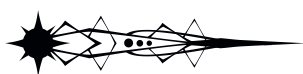
Le combattant a complètement raté son Attaque ! L'adversaire ricane, le combattant tire un D20 supplémentaire et interprète le résultat obtenu dans la table « Maladresse d'Attaque et Parade ». Il peut alors se blesser, frapper un camarade, perdre ou casser son arme, ou se tuer lui-même s'il est vraiment malchanceux (oui, oui, ça arrive...).

8.8 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 », comme pour les rubriques ci-dessus.

8.9 Maladresse de Parade

L'adversaire a gravement raté sa Parade. Cela se produit, quand on panique ! 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 !).



8.10 Combats à mains nues

Ce cas se rencontre généralement lorsque l'aventurier perd ou casse son arme, qu'il se retrouve dans un cas où ses armes ont été confisquées, ou bien quand il veut faire son malin à la taverne. De base, à mains nues, on est nettement moins efficace. Le héros non spécialisé dans ce type de combat 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. Il pourra attaquer à l'Assaut suivant seulement s'il obtient un score de 5 ou 6 au D6. Les dégâts sont en général de 1D6-2 auxquels on ajoute le bonus de Force (en effet, 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.

C'est là qu'intervient la compétence « Bourre-pif », le talent spécial des gens qui aiment la bagarre. Cette compétence est importante ici car elle supprime le malus à l'Attaque, augmente la probabilité de ré-attaquer après une Esquive (4 ou + au D6) 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 spécifique. Afin de rendre ce type de combat inté-

ressant, vous pouvez également d'utiliser le supplément des coups localisés, avec leurs bonus aux dégâts et leur effets handicapants. Comme vous pourrez le voir avec la silhouette, ces coups sont uniquement utilisables contre des humanoïdes de taille standard ou plus petits et ne fonctionnent pas contre les gros monstres, animaux, démons et autres bestioles gigantesques.

Vous pouvez aussi prendre en compte l'équipement de l'aventurier lors d'une attaque à mains nues. En effet un guerrier arborant de nombreuses grosses bagues à ses doigts occasionnera davantage de dégâts (ex : PI+1) qu'un frêle mage de Tzintch de niveau 1. De même, un Nain avec un poing fanghien (3 à 4 chevalières soudées ensemble) pourra avoir un bonus de PI+2. Il y a également des accessoires de tavernes qui peuvent être pris en compte : chope, poêle, gros saucisson, etc.

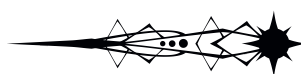
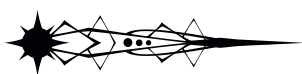
Pour être valides, les attaques spéciales à mains nues doivent être annoncées avant le jet de dé ! De plus un coup spécial ne peut être utilisé plus d'une fois contre le même adversaire.

En cas de Maladresse ou de Critique à mains nues, consultez les tableaux correspondants sur l'écran du MJ. Les coups critiques à mains nues ne sont possibles que si l'on possède la compétence « BOURRE-PIF ».

À mains nues : les différences entre avoir et ne pas avoir BOURRE-PIF

SANS BOURRE-PIF	AVEC BOURRE-PIF
Malus de -4 au score d'Attaque	Pas de malus à l'Attaque
Dégâts de base 1D6-2 (+bonus de FO)	Dégâts de base 1D6 (+bonus de FO)
Attaque après Esquive possible sur 5 ou 6 au D6	Attaque après Esquive possible sur 4, 5 ou 6 au D6
N'a pas accès aux coups spéciaux	A accès aux coups spéciaux
Ne peut pas faire de coup critique	Peut faire des coups critiques





Coups spéciaux à mains nues avec la compétence Bourre-Pif

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 annoncé	Attaque	Dégâts en PI	Niveau requis	Effet spécial
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 (6 Assauts)
Coup assommant	Malus -4	2	1	La cible perd connaissance (1D6 minutes)
Coup de pied fauchant	Malus -3	2	2	La cible est au sol et rate 3 Assauts
Gifle humiliante	Normale	1	2	La cible a COU-2 le temps du combat
Coup de tête dans le nez	Malus -4	1D6	2	La cible a le nez brisé (CHA-3) 1 à 4 au D20 : cible assommée (1D6 minutes)
Coup de pied sauté au visage	Malus -4	1D6	3	Aucun
Clé de bras stupéfiante**	De 1 à 4	Blessure**	3	1 à 4 au D20 : bras cassé**
Coup de coude au plexus	Malus -2	2	4	1 à 4 au D20 : cible immobilisée (6 Assauts)
Double gifle incapacitante	Malus -3	2	4	Cible : AT/PRD-2 le temps du combat
Coup de poing à la gorge	Malus -3	1D6+1	5	Cible : impossible de parler (5 minutes) 1 à 4 au D20 : cible immobilisée (6 Assauts)
Magotomashi à la tempe	Malus -4	1D6+2	5	1 à 4 au D20 : cible assommée (1D6 minutes)
Coup précis au foie	Malus -2	3	6	1 à 4 au D20 : cible immobilisée (6 Assauts)
Coup de pied sauté retourné	Malus -4	1D6+3	6	La cible perd connaissance (1D6 minutes)
Paume de Song-Fu	Malus -5	2D6	7	Cible : AT/PRD-5 le temps du combat
Duo de pouces dans les yeux	Malus -5	Blessure	7	Cible aveuglée (permanent)
Fracassement du crâne	De 1 à 4	Décès	8	Sur 1 à 4 au D20 et FO minimum : 15
Arrachement du cœur	De 1 à 4	Décès	9	Sur 1 à 4 au D20 et FO minimum : 15
*Ce coup est efficace uniquement sur les opposants de sexe masculin				
**Si l'effet est obtenu, appliquer les dégâts de « critique à mains nues » (15, bras cassé) ainsi que les malus et effets du « tableau des blessures graves »				

Exemple 1 : Dans l'auberge, Grumuf le Barbare niveau 2 veut casser le nez de Franck, le serveur véreux.

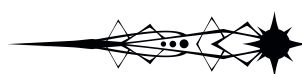
Grumuf a 10 en Attaque : il doit donc faire 6 ou moins (10-4) pour lui mettre un coup de boule. S'il réussit, Franck aura le nez cassé et encaissera 1D6 PI. Si Grumuf fait 4 ou moins, il l'aura également assommé ! S'il rate son Attaque spéciale annoncée, il ne se passe rien. Franck peut essayer d'esquiver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

Exemple 2 : Dans l'auberge, Grumuf le Barbare désormais niveau 5 pense qu'un mage ivre va lui jeter un sort. Il veut le rendre inapte à le faire avec un « coup de poing à la gorge ».

Grumuf a 13 en Attaque : il doit donc obtenir 10 ou moins (13-3) pour réussir son coup, que le mage pourra éventuellement essayer d'esquiver. Si le coup porte, le mage encaisse 1D6+1+bonus de FO et ne peut plus lancer de sorts à mots de pouvoir ! Si Grumuf obtient 4 ou moins, il l'aura en outre immobilisé.

Bien sûr, les coups spéciaux présentés ici sont des **propositions** et peuvent évoluer selon la situation et les cas rencontrés, soumis à l'appréciation et à l'arbitrage du MJ. Par exemple, si un Ogre de haut niveau essaie d'obtenir un fracassement du crâne sur un Gobelain sans casque, l'épreuve devra être beaucoup plus simple que d'obtenir 1-4 au D20. Il est également possible de créer de nouveaux coups, personnalisés pour un héros, en utilisant les fiches de coups spéciaux vierges fournies dans le pack des coups spéciaux à destination des aventuriers. Ces fiches sont distribuées comme des récompenses, des accomplissements personnels ou du butin.

Les coups à mains nues sont utiles dans bien des cas et permettent des options tactiques sans forcément compter sur les critiques, notamment quand il s'agit de capturer quelqu'un, d'arrêter une personne sans la tuer ou de l'empêcher de fuir.



8.11 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 couvert, courir, gesticuler, sauter, se cacher derrière son bouclier 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 (le supplément « [Frappe localisée](#) » est là pour ça). 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 à distance ne concerne que ceux qui ont la compétence « Tirer correctement ».

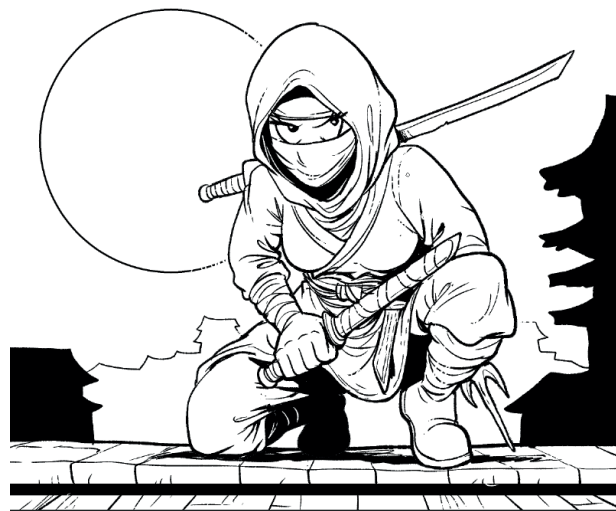
Hache de jet, shuriken, sarbacane, javelot, lance-pierre, fronde s'utilisent de la même façon, mais n'ont pas la même portée. Le MJ décidera des possibilités de chaque arme au moment opportun. Dans le cas particulier de la sarbacane, ajoutons que le grand intérêt de l'outil est de pouvoir enduire les projectiles de poison (ce qui se fait aussi avec les flèches d'ailleurs), car sinon les projectiles eux-mêmes ne causent aucun dégât... Ces 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).

8.12 Armes à distance en détails

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 à minima)
- Les projectiles ne sont pas disponibles en quantité infinie : l'aventurier doit donc en acheter, les stocker et les transporter, les récupérer, etc.
- Il est possible de récupérer les armes de jet ou les projectiles s'ils ne sont pas détruits ou perdus



• Le fait de *rater une cible* peut causer divers problèmes. 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. Mais il peut y avoir d'autres conséquences, car le projectile ayant raté sa cible peut toucher une autre cible proche de la ligne de vue ! C'est le MJ qui décide en général de ce qu'il peut se passer, quitte à demander un autre jet de dé au lanceur.

• On ne peut pas vraiment tirer en courant, et difficilement depuis un cheval ou un véhicule en mouvement (ajuster donc l'épreuve si besoin)

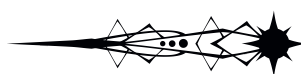
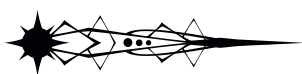
• Tout allié présent devant le lanceur, dans la ligne de tir, a une chance de se prendre un projectile à la place de la cible

• 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. C'est important notamment pour les sarbacanes, car le projectile doit obligatoirement être tiré sur la peau ou du tissu.

• 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.

Afin de vous aider dans la gestion d'une difficulté au tir sur un ennemi déjà engagé avec un allié je vous conseille simplement d'augmenter les chances d'échec critique suivant la difficulté du tir que vous imaginez en tant que MJ. Par exemple dans le cas le plus simple : un archer visant un ennemi engagé avec un allié au corps-à-corps. Chances d'échec critique augmentée de 1.

**Armes à distance usuelles : portée, dégâts et temps de chargement moyens**

Note : ici les dégâts moyens indiqués en BL ne sont pas variables, et ne sont appliqués que s'ils sont supérieurs à la PR

Arme à distance	Portée moyenne*	Dégâts moyens	Temps de rechargement*	Notes
Chaise	5 m.	3 BL	2 Assauts	Si, si, on peut lancer une chaise...
Petit personnage***	5 m.	3BL***	4 Assauts	FO supérieure à 14
Chope de bière	6 m.	2 BL	2 Assauts	Ça se lance aussi...
Fléchette à main / dard	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, faciles à attraper
Pavé de granite	10 m.	1D6	2 Assauts	C'est souvent gratuit !
Fléchette de sarbacane	12 m.	1 BL	3 Assauts	Idéale pour inoculer du poison
Lance-pierre, fronde	15 m.	2 BL	3 Assauts	Arme de choix des semi-hommes
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, sagaie	20 m.	1D+3	2 Assauts	
Arbalète lourde	100 m.	1D+10	8 Assauts	Arme de siège, en général...
*Portée indicative, avec laquelle il est encore possible d'être un peu précis ou de blesser la cible. Pour les objets lourds, la portée dépendra de la Force du lanceur.				
**La notion de « rechargement » concerne aussi le délai nécessaire pour dégainer une petite arme de jet. Bien sûr, il faut que l'arme soit disponible dans un étui ou carquois facile d'accès, et pas rangée dans le sac à dos !				
***Quand on balance un goblin, un gnôme ou un semi-homme sur une cible, le « projectile » est également blessé...				

8.13 Critiques et Maladresses à distance

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, haches de jet, etc..

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, en utilisant par exemple la table des critiques contondants ou celle des blessures graves. C'est au choix, et on ne va pas faire des tableaux pour ça.

8.14 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. La qualité de l'arme autant que celle des 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,

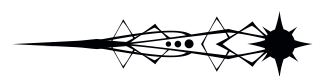


sauf pour les armes mécaniques (arbalètes, armes à poudre, armes de siège, ...). En effet, ce sont des armes à mécanisme indépendant, pour lesquelles la force n'entre pas en jeu.

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 Dnul, qui indique dégâts = sommeil. La cible sera donc endormie si elle est blessée, car touchée par la malédiction.

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



8.15 Armes à poudre

Dans la continuité du développement du jeu de rôle, j'ai sorti il y a quelques années un supplément « [Armes à poudre](#) » que vous pouvez retrouver dans le grand pack d'équipement. Ce sont des armes plus rares, plus techniques et plus dangereuses, aussi bien pour les ennemis que pour les alliés, et même pour le tireur... Car en effet, parfois elles ne fonctionnent pas bien comme on le voudrait. Si vous voulez en savoir plus, vous trouverez toutes les informations les concernant sur la première page du supplément. Les armes à poudre sont fournies sous forme de fiches individuelles à partager aux joueurs concernés, et peuvent entrer en résonance avec le supplément de l'Ingénieur, qui permet non seulement d'en fabriquer, mais également de fabriquer la plupart des munitions maintenant, y compris des munitions d'exception avec la mise à jour 4.0.

La technologie étant très embryonnaire en Terre de Fangh, ces armes ne sont pas automatiques et demandent un temps de chargement très long : en général, elles ne tirent qu'une fois par combat, et c'est souvent bien suffisant.



8.16 Armes lourdes/de siège

Si le besoin se fait sentir d'utiliser des armes vraiment lourdes et dangereuses et que vous ne savez pas trop comment les créer, sachez que j'ai écrit une page spéciale les concernant dans notre [Grand Bestiaire](#), publié chez le Grimoire. On y parle de leur puissance et des cas d'utilisation intéressants, ainsi que de la façon dont on peut les utiliser en jeu avec les PNJ et les joueurs.

Ces armes très puissantes sont capables d'effrayer même les joueurs de très haut niveau, ce qui peut se révéler utile à un certain stade de leur carrière !

8.17 Parade et bouclier

Utiliser un bouclier : beaucoup de joueurs décident de ne pas s'encombrer d'un bouclier car ils préfèrent augmenter leur chances de toucher plutôt que de se protéger. Grand bien leur fasse. Cette pratique est souvent héritée des jeux vidéos, dans lesquels la plupart des joueurs privilégient uniquement les dégâts, comptant alors sur les potions pour se maintenir en vie. Mais voilà, les potions, on en a parlé plus haut, ça ne fonctionne pas de la même manière dans un vrai JDR. Les potions sont un dernier recours dans notre jeu, et elles sont principalement à consommer entre les combats, et pas pendant. Dans la pratique, un héros qui porte un bouclier souffrira d'un peu d'encombrement supplémentaire, sera moins discret et parfois verra diminuer ses possibilités d'Attaque au profit de la Parade. Mais ce n'est pas tout.

Nous allons détailler ici ce que le bouclier peut apporter.

Ces héros peuvent être amenés à affronter des mages ou des créatures comme des dragons pouvant produire des dégâts ignorant une partie de l'armure. Dans un combat contre un de ces gros lézards cracheurs de feu, les effets produits ignorent le plus souvent une partie de l'armure de la cible et peuvent seulement être esquivés. Ceci n'est pas aisé pour une boîte de conserve sur pattes, évidemment, et elle va généralement encaisser un maximum de dégâts. C'est là que pourrait entrer en jeu, de manière efficace, le bouclier. Les boucliers peuvent également être équipés d'effets intéressants selon leur qualité, et leur usage amélioré par le biais des talents et spécialisations.

En effet, grâce à la mise à jour 4.0 de notre JDR, nous proposons maintenant de diminuer les dégâts perçus grâce au couvert offert par le bouclier. Par souci de logique, veuillez à tester à chaque fois le Point de Rupture de l'objet : un bouclier en bois, acheté au rabais, ne tiendra pas longtemps alors qu'un écu légendaire sauvera le héros plusieurs fois.

Les projectiles d'origine magique, les souffles ainsi que les cônes qui ne sont pas clairement indiqués comme « imparables » suivent la même règle qu'au-dessus. À savoir, une réduction des dégâts liée à la taille du bouclier.

Les bienfaits du bouclier - 1

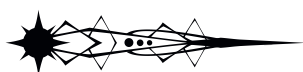
Taille du bouclier	Réduction des dégâts
Petit	-5 PI
Moyen	-6 PI
Grand	-8 PI

Parade de projectiles : lorsqu'un personnage s'équipe d'un bouclier, il devient possible pour lui de substituer sa Parade « classique » au contact à celle d'un projectile qu'il aurait vu et dont il aurait fait le choix de se protéger. Ainsi, il effectuera la Parade dudit projectile sur son score de Parade habituel. Comme toujours, on considère qu'une seule Parade est possible durant un Assaut, sauf cas particuliers. Évidemment, si le tir est le fait d'un personnage caché ou non détecté, ça ne peut pas fonctionner.

Effet bonus : si jamais le héros, toujours équipé d'un bouclier, est visé par un projectile venant d'en face ou du côté de son bouclier, celui-ci a toujours une chance de se retrouver fiché dans ce dernier par bonheur. On appellera cela une *interception*. Dans ce cas, lancez un D6 de chance et, suivant la taille du bouclier, la flèche aura plus ou moins de chances de se ficher dedans plutôt que dans la couenne du vaillant héros. Il faudra tester le Point de Rupture du bouclier également. Ci-dessous, une proposition facile à mémoriser.

Les bienfaits du bouclier - 2

Taille du bouclier	Chances d'interception au D6
Petit	1 à 2
Moyen	1 à 3
Grand	1 à 4



8.18 Esquive

Certains héros ne sont pas équipés pour faire des Parades, il faut donc utiliser la règle d'Esquive. Cette règle a toujours existé dans notre jeu mais elle et a donné lieu à beaucoup de dérives par défaut d'interprétation. Nous allons donc profiter de cette mise à jour pour préciser tout cela !

Une personne qui a un faible score de Parade peut utiliser l'Esquive pour échapper à un ennemi, tout comme le héros de faible constitution ou légèrement vêtu. En outre, certaines origines et métiers sont spécialisés dans l'Esquive, comme l'Amazone ou le Nain de la Mafia. Enfin, il y a le cas des monstres ou créatures qui portent des coups trop puissants pour être parés (trait « Puissant » du [Grand Bestiaire](#)), ou des dégâts spécifiques pour lesquels l'Esquive n'est pas un choix tactique, mais juste *le seul choix*.

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. Il utilise son **score d'Adresse** plutôt que son score de Parade. C'est plutôt recommandé pour un mage qui se retrouverait coincé au contact, 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, gnôme...). Il apparaît rapidement au joueur novice que l'**Esquive** offre plusieurs avantages, notamment une prise de risque moindre et une épreuve plus facile à réussir. Cela dit, il convient, par souci de réalisme mais aussi d'équilibre, de prendre en compte aussi ses inconvénients.

Pour esquiver, **le héros bouge** d'environ deux 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. Il est également beaucoup plus difficile d'esquiver quand on a été mis à terre. Tout cela doit être pris en compte.

★ L'épreuve d'Adresse permet donc d'échapper à l'Attaque d'un opposant, mais **elle empêche aussi le héros d'attaquer à l'Assaut suivant** puisqu'il est en situation de recul. L'attaquant, en revanche, pourra frapper à son tour car il se sera déplacé s'il poursuit son idée. 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. Cela peut être une stratégie.

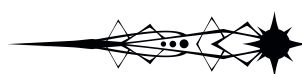
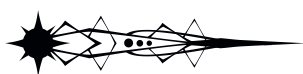
Pour utiliser l'Esquive rapidement, le MJ ou le joueur peuvent calculer à l'avance la valeur d'Esquive en fonction des critères du tableau présenté ici (ADRESSE moins les malus), et la noter dans un coin.

Dans le cas d'une situation peu claire, le score d'armure et l'encombrement du héros permettront souvent au MJ de décider s'il peut esquiver ou pas (voir le tableau ci-dessous).

En résumé :

- Quand on fait une **Parade**, on utilise une arme ou un bouclier pour dévier ou repousser un coup, alors que quand on utilise l'**Esquive**, on se met hors de portée de l'ennemi
- Une **Esquive** remplace une **Parade**, et par conséquent on ne peut en faire qu'une au cours d'un Assaut (sauf cas particuliers)
- **Esquiver** oblige le héros à **se déplacer** et lui fait en général **manquer l'Assaut suivant** au titre de l'Attaque
- Les personnages **encombrés** d'armure ou de matériel ont généralement beaucoup de mal à esquiver, même avec une bonne Adresse (voir à ce sujet le tableau plus bas)
- Réaliser une **Esquive** à la place d'une **Parade** peut priver le héros d'un effet critique intéressant
- Si un aventurier réussit une **Esquive critique**, il lui est permis d'attaquer à son prochain tour plutôt que de rater son Assaut. On peut en effet considérer qu'il a tellement bien bougé qu'il est resté au contact.

Esquive : modificateurs conseillés sur l'Adresse	
Valeur de PR (naturelle)	Épreuve Adresse
PR 0 à 1	Bonus +1
PR 2	Normale
PR 3 à 4	Malus -2
PR 5	Malus -4
PR 6	Malus -5
PR 7	Malus -6
PR supérieure à 7	Esquive impossible
Équipement transporté	Épreuve Adresse
Petit sac ou besace, peu chargés	Normale
Sac plein, sac à dos d'aventure	Malus -2
Gros sac, équipement encombrant	Esquive impossible
PR naturelle : score de Protection « d'encombrement », n'incluant pas les bonus d'équipements enchantés ou légers	



8.19 Armures légères

Au cours de leur carrière, les aventuriers pourront trouver ou acheter des armures de confection particulière, de par les matériaux utilisés par exemple (nouveau de la 4.0). Ainsi, certaines pièces d'armure protégeront plus qu'elles n'encombrent. On parlera alors de PR légère avec une valeur d'encombrement (v.e.). Une armure notée « armure de cuir (v.e. 2) » et offrant 3 de PR comptera pour 2 PR nat. et ne donnera pas de malus à l'esquive, réduira donc moins la vitesse du personnage. C'est l'équivalent, en terme d'encombrement, de ce qu'on pourra trouver sur des pièces d'armures enchantées (exemple : une armure de cuir « enchantée » pourrait par exemple compter pour 3 PR nat. et 2 PR magique, soit 5 PR au total). La différence majeure entre les deux concepts tient au fait que les bonus de PR magique sont comptés comme PR si le héros se prend un coup critique, alors que la simple PR légère ne le sera pas !

-- AU DONJON FACILE --

Un magasin pour bien démarrer
votre carrière d'aventurier !

Pack « bitos du donjon » en ce moment
en promotion au magasin de Valtordu !

Une potion achetée = une vie sauvée.

8.20 Armes de bourrins

Durant leurs aventures, les aventuriers pourront éventuellement utiliser des armes à deux mains. Il faut cependant discerner ce qu'on appelle les « armes de bourrins » (nécessitant une compétence) des autres armes. En effet, manier un bâton n'est pas aussi sanglant que de découper quelqu'un à la hache. Bien qu'un coup de bâton ravageur dans la bouche puisse rapidement faire passer d'un sourire de bellâtre à un rictus ravagé et sanguinolent... Ainsi, les armes rentrant dans la catégorie des armes de bourrins sont :

- Haches à deux mains
- Marteaux à deux mains
- Épées à deux mains
- Hallebardes
- Fléaux à deux mains
- Certaines armes bizarres dont on taira l'existence.

De plus, certaines origines, et notamment les elfes, détestent utiliser ces armes à moins qu'elles n'aient été faites spécifiquement pour leur usage. Les bonus/malus associés ne diffèrent pas des règles classiques.

Par conséquent, les armes à distance nécessitant l'utilisation des deux mains, les bâtons, les piques, les lances et les armes assimilées à ces catégories NE SONT PAS considérées comme des « armes de bourrins ».

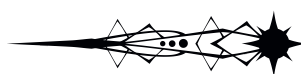
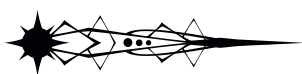
8.21 Armes complexes

Les armes mécaniques (arbalète, arme à poudre, canon...), d'un fonctionnement étrange et complexe, sont limitées à tous les héros qui ne sont pas « réfractaires à l'utilisation d'armes complexes ».

De base, ces personnages n'en utiliseront pas : ogre (trop maladroit), gnôme (trop petit), orque (manque d'ingéniosité), demi-orque (n'aime pas les trucs compliqués), barbare (n'aime pas les trucs compliqués et n'aime pas tricher).

8.22 Armes d'hast

Les armes d'hast sont des armes dont la partie blessante est située au bout d'une hampe ou d'un long manche. On y retrouve alors les lances, vouges, pertuisanes, hallebardes, piques... Ces armes font souvent partie de l'équipement réglementaire des gardes et autres miliciens. Elles ont une portée plus longue que les armes classiques et peuvent servir à éloigner l'ennemi. Un héros équipé d'une telle arme peut frapper jusqu'à trois mètres de distance mais pourra avoir du mal à exécuter certains mouvements. Ces armes sont très bonnes lorsqu'utilisées en extérieur, mais peuvent être assez contraignantes dans des espaces réduits comme des couloirs. L'Amazone Syldérienne est généralement spécialisée dans leur utilisation. On peut compter un bonus contre les cavaliers, par exemple, et un malus lorsque le héros doit combattre dans un endroit confiné.



8.23 Les bonus et les malus

Au cours de leur carrière, les aventuriers acquerront des talents, des maîtrises, des APEs ou du matériel enchanté. Dans beaucoup de cas ils gagneront des bonus, que ce soit aux caractéristiques ou bien à certaines actions spécifiques. Il faut considérer que, sauf mention contraire, ces derniers sont CUMULABLES. On commencera dès lors par le calcul des malus avant de prendre en compte les bonus pour le score final à prendre en compte pour l'épreuve. Il faut pour-tant distinguer, à ce niveau :

- La réduction d'un malus
- Le bonus

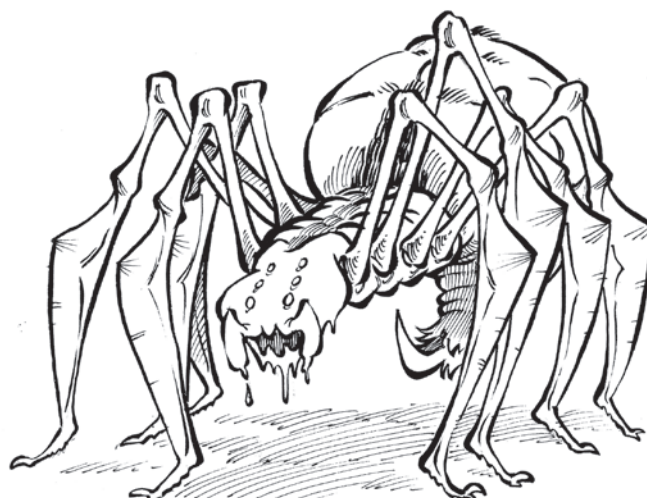
Note : Le bonus n'est pas limité, mais la réduction de malus ne peut dépasser 0.

La Fiche de Héros de notre jeu propose donc deux colonnes pour les caractéristiques de base, ce qui permet de garder en tête le vrai score du héros (ex : 12 en Force) et d'inscrire en face le score modifié par son matériel (ex : 14 en Force grâce à un bracelet enchanté +1 et une amulette +1).

8.24 Sorts et prodiges en combat

Tous les sortilèges et prodiges ne sont pas instantanés. Certains sont plus longs à incanter que d'autres et peuvent donc faire l'objet d'une interruption, par exemple lorsque le héros se fait frapper pendant qu'il se concentre. Lorsqu'une incantation de mage, prêtre ou paladin est perturbée ainsi par une attaque ennemie, la sévérité de la blessure peut être utilisée comme indicateur pour décider si, oui ou non, l'incantation est interrompue. Lorsqu'une incantation est interrompue toutefois, **les PA ne sont pas perdus**, car pas encore utilisés. Voici quelques propositions :

- **Blessure légère** (1 à 4 PV perdus) : aucune conséquence
- **Blessure sérieuse** (5 à 9 PV perdus) : passer une épreuve de Courage ou de Force avec un malus égal aux dégâts perdus, ceci pour savoir si le héros perd sa concentration ; en cas d'échec, l'incantation est interrompue ; en cas de réussite, le sort/prodige peut être tout de même lancé mais avec **+2 aux chances de maladresse**
- **Blessure lourde** (10+ PV perdus) : incantation forcément interrompue, et le héros lance 1D6 : sur un résultat PAIR, il perdra un Assaut à reprendre ses esprits et devra recommencer ; sur un résultat IMPAIR, le héros lance prématurément le sort ou le prodige mais **obtient forcément une maladresse** (voir les détails du sort/prodige)
- **Déplacement volontaire** : le héros peut se déplacer pendant son incantation sans perdre sa concentration dans la limite de 1 à 3 mètres parcourus, et sans acrobatie
- **Déplacement involontaire** : si le héros est poussé, déplacé ou mis à terre pendant son incantation, traiter l'incident comme une blessure sérieuse (voir plus haut)



8.25 Différences entre dégâts et blessures

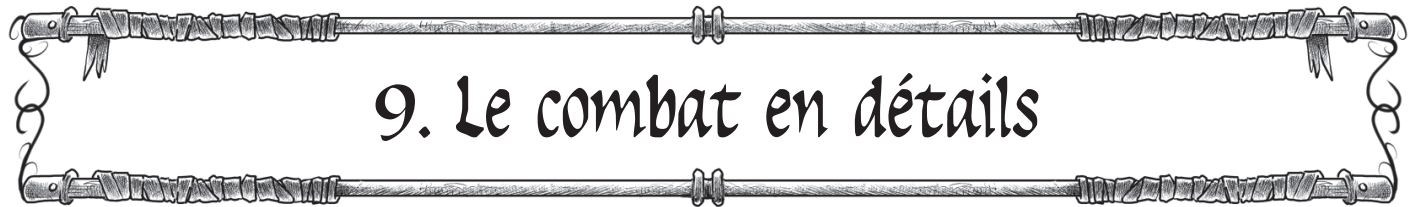
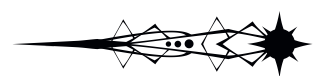
Au cours de vos parties vous tomberez peut-être contre des ennemis infligeant des blessures directes (BL) plutôt que des dégâts. La blessure, contrairement aux dégâts, **ignore tout score d'armure** que ce soit du naturel, magique, PR légère ou autres. De telles blessures peuvent être infligées suite à une chute, un gaz, une asphyxie ou autre, ou bien par le biais de certains ennemis qui arrivent à outrepasser toutes les défenses (malédiction, moustiques, abeilles, etc.).

8.26 Effets de saignement

Certaines attaques causant une hémorragie peuvent occasionner des pertes de PV à chaque assaut (comme avec les maîtrises d'armes +1 des épées ou des lances). Ainsi, toute Attaque qui passe l'intégralité des défenses de la cible et occasionne au moins 1 point de dégât provoquera un saignement mais **seulement si la cible peut saigner** (ne fonctionne pas sur une esprit ou un squelette, par exemple). Ces saignements sont cumulables d'assaut en assaut jusqu'au décès de la cible, ou bien jusqu'à ce que cette dernière soit traitée avec un soin majeur ou un soin adapté.

8.27 Poisons et maladies

À moins que cela soit précisé dans la description de la maladie ou du poison, il n'y a PAS de jet de résistance (FO) pour contrer les effets négatifs d'un poison ou d'une maladie. Cependant, à partir du niveau 5 il est possible de demander aux joueurs de réaliser une épreuve de FO pour résister « plus ou moins » aux symptômes, au cas par cas et sur décision du MJ. Un malus à cette épreuve peut être considéré. Dans le cas où un aventurier possède déjà un objet lui permettant de réaliser une épreuve de FO pour résister aux maladies ou aux poisons, il pourra faire un second jet et conserver celui de son choix.



9. Le combat en détails

9.1 Cas concret

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 PI (Points d'Impact). Zyvatareum est protégé à hauteur de 2 (PR), on déduit donc 5 points de son énergie vitale (PI – 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... Eh oui, c'est comme ça les critiques !

Grumuf tire donc 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 et PR -2 (le score de protection du goblin subit aussi un malus)

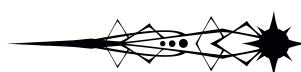
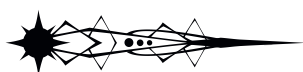
Grumuf tire ses dégâts au D6 : il obtient 2, il ajoute +3, pour un total de 5 PI, auquel il ajoute encore +4 grâce aux dégâts critiques : il obtient un total de 9 points de BL – la valeur de protection de l'armure ne compte pas puisque c'est un critique ET que l'armure est détruite (note : le Point de Rupture n'est généralement pas testé pour les PNJs).

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, et Grumuf est vainqueur.

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 !

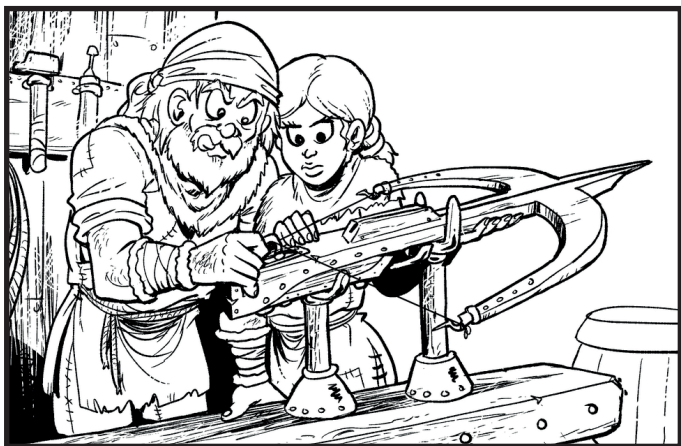
En effet, imaginons qu'au deuxième assaut Zyvatareum ait tiré 1 au D20 au lieu de 4, il réalisait une attaque critique. Grumuf ne pouvait parer. Un score de 17 au D20 dans la table des critiques donnait « organes génitaux endommagés » (c'est bien possible si on considère la taille d'un goblin !), avec des dégâts considérables et une hémorragie. Le pague 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 !



9.2 Le timing, essentiel au combat

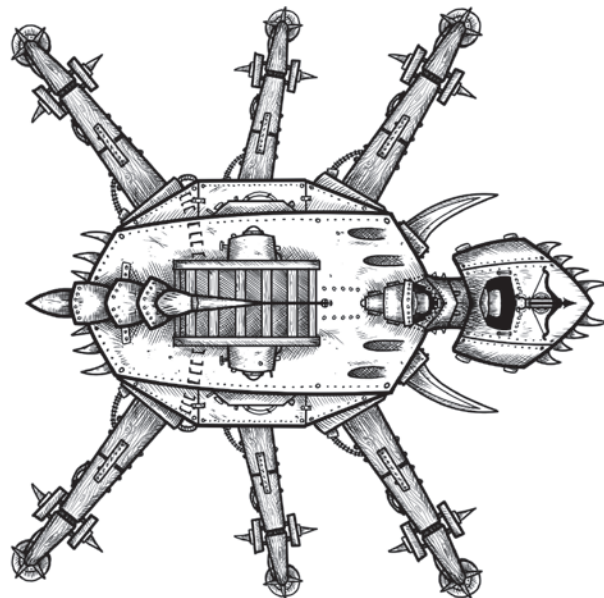
Tout ça c'est bien beau, mais pour qu'un combat soit réaliste, il faut **penser au timing**. Quand on a plus de deux participants dans un combat (ce qui est très fréquent), le MJ doit découper la scène de combat en Assauts, et s'arranger pour faire cadrer le tout dans cette unité de mesure. Ceci permet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

Un 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, la préparation d'un sort, etc. 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). Ainsi, un sort en 1 Assaut sera lancé durant son tour. Pour un sort en trois Assauts, il partira au moment de son troisième Assaut (2 assauts de concentration + 1 assaut de tir). Comptez donc trois Assauts pour tirer correctement 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 ou une heure aux joueurs.



9.3. 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. Dans certains jeux de figurines, on appelle ça *le moral*. Les bandits, se retrouvant à deux contre trois, auront tendance à paniquer, et prendre la fuite. Les aventuriers

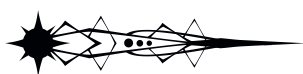


venant de perdre un camarade au combat feront peut-être de même. On fuit beaucoup dans Naheulbeuk, parfois parce que la situation le demande, mais parfois aussi par manque de Courage. Le MJ peut gérer tout ça en lançant des épreuves de Courage au moment opportun, pour donner de la dynamique à l'ensemble. Cela permet des retournements sympas et des situations inattendues.

Beaucoup de MJ débutants n'utilisent pas trop le Courage mais notre [Grand Bestiaire](#) propose, parmi ses nombreux concepts, celui des **opposants terrifiants**, avec une gradation de 1 à 3. On y retrouvera les bestioles très moches ou particulièrement immondes mais aussi des créatures de grande taille ou de véritables monstres énormes. Pour affronter un troll géant armé d'un gourdin énorme, par exemple, des aventuriers un peu couards auront besoin de réussir leur épreuve de Courage, sans quoi ils resteront à l'arrière ou hésiteront un moment avant de se lancer. Dans le cas d'un échec critique, ils pourraient même prendre la fuite !

9.4 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 ou une machine des Gobelins... Le MJ doit s'adapter à tout cela et les joueurs doivent 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, ce qui est bien normal et contribue à la bonne ambiance de la partie).



9.5 Précisions concernant l'armure

Dans notre jeu et sa version « de base », 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 ». Quand un héros ou un opposant prend des dégâts, on retranche la Protection pour compter les PV effectivement perdus, et voilà.

Bouclier : si le personnage est équipé d'un bouclier ([voir 8.17](#)), le score de Protection du bouclier est compté dans la PR totale (et si vous utilisez les règles de frappe localisée : la PR du bouclier s'additionne à chaque zone de PR). Il n'est, en revanche, pas pris en compte dans le calcul de la PR maximale qu'un personnage peut porter, cette restriction étant liée à l'encombrement. De manière logique, le bouclier ne protège pas du tout d'une Attaque portée dans le dos du personnage.

PR globale : dans ce jeu, la version simple est de compter la PR globale. 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. Qu'on se rassure, un score de protection élevé est souvent accompagné de nombreux malus (cf. [section 8.18](#)), 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.

PR localisée : une version plus avancée de notre système de combat compte la Protection de manière fractionnée, ce qui amène à des combats plus dangereux, plus rapides et plus tactiques. Avec ce supplément, on inflige notamment des handicaps liés à la partie du corps visée, dans le but d'affaiblir l'ennemi. On peut, par exemple, choisir de viser la tête d'un opposant dénué de casque, avec une épreuve plus difficile mais qui cause une blessure importante.

Vous pouvez en savoir plus sur les armures et leur usage dans le « [Guide de l'équipement](#) », ou bien en lisant le contenu du supplément « [Frappe localisée](#) ».

9.6 Point de Rupture des armes et du matériel

Cette règle est particulière et s'applique, en général, aux joueurs uniquement. C'est en quelque sorte un avantage qu'ils ont sur le reste du monde... 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 ou contourne 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. En effet, la mystérieuse valeur de RUPTURE (Rup.) indiquée dans la dernière colonne

des [tableaux d'équipement](#) 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 », le matériel de qualité et les œuvres de maîtres-artisans renommés. Gérer le Point de Rupture rend l'achat et la recherche de matériel beaucoup plus intéressants.

Dans les traits d'opposants du [Grand Bestiaire](#), on utilise aussi parfois le Point de Rupture des armes ou du matériel. Si un aventurier veut parer le coup d'un opposant puissant, par exemple, il se prendra un coup d'une grande puissance et la résistance de son matériel devra être testée pour savoir s'il réussit vraiment sa Parade ou si son matériel casse.

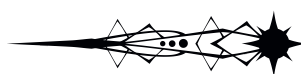
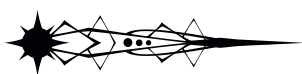
Fonctionnement : une valeur « de 1 à 4 » (matériel bas de gamme) signifie qu'en cas de problème, le héros pourra tenter de sauver son matériel (ou les organes qu'il protège) en tirant 5 ou 6 au D6. Une valeur de 1 à 2 signifie que le matériel résiste au D6 sur 3, 4, 5 ou 6. Dans le cas d'un coup critique, il suffit de faire attention à la localisation du coup telle que décrite dans le tableau, 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. Avouez 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 que cet effet ne s'applique pas.

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 PNJs, 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...





10. Gestion avancée du combat

10.1 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-mêmes dans cette situation, d'autre part certains monstres comme les gobelins sont les spécialistes de l'attaque en masse.

Dans le cas d'une telle échauffourée, 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, en vous basant sur la valeur de Courage pour l'ordre des participants (initiative). Si besoin, faites un tableau à la va-vite sur une feuille blanche. Veillez à bien respecter le temps de concentration pour les mages et prêtres, 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 PNJs de se mettre à l'abri, de combattre dans les meilleures conditions.

10.2 Le soutien

La notion de soutien ne faisait pas partie du jeu de base quand il a été lancé, mais je l'ai ajoutée avec l'arrivée du supplément « [Combat rapide](#) ». Que vous utilisiez ou non ce supplément pour accélérer les combats, vous pouvez récupérer cette mécanique de soutien pour donner des bonus aux combattants en fonction de l'évolution du combat, le rendant ainsi plus logique. Au fur et à mesure que la configuration de l'affrontement change, les attaquants d'un côté et de l'autre du champ de bataille peuvent voir leur nombre changer, ce qui va modifier l'équilibre des forces. Utiliser

★ cette mécanique permet d'accélérer les combats et, si tout le monde sait se placer, il ne sera pas rare de finir un combat en cinq ou six assauts ! Si vous prenez en compte le soutien, par exemple, un héros qui rejoint un autre héros pour combattre un opposant seul octroie un bonus de +1 à chaque héros, et un bonus de -1 à l'ennemi. C'est vraiment simple à calculer.

Grand adversaire : dans le cas d'un grand monstre ou d'un adversaire très puissant, je déconseille l'utilisation de cette notion de soutien. Ceci permet de garder un côté épique à cet opposant et de laisser plutôt la notion pour les combats contre les humanoïdes.

10.3 Le placement tactique

Dans le même ordre d'idée que le soutien, puisqu'on considère qu'un combat est un véritable effort de groupe, il est tout à fait envisageable de modifier le score d'Attaque avec des bonus de placement, puisque la position de l'attaquant aura théoriquement un effet sur les capacités de Parade ou d'Esquive de la cible, qui verra mal ou pas du tout venir les coups. Voici deux exemples rapides.

- **Attaquant sur le flanc** : AT+2 pour l'attaquant, PRD et ESQ -2 pour le défenseur

- **Attaquant à l'arrière** : AT+5 pour l'attaquant, PRD et ESQ -5 pour le défenseur

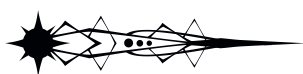
D'autres cas et d'autres bonus sont envisageables évidemment, au choix du MJ.

10.4 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 de visualisation. Certains joueurs ont également beaucoup de mal à comprendre que les mouvements ça n'est pas « magique », et que pour aller d'un endroit à un autre durant un combat, ça prend du temps et qu'il faut éviter à la fois les obstacles et les autres personnages. C'est pourquoi on propose le tableau en page suivante.

Modèles de visualisation

Pour savoir qui bouge, comment 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, on utilise des représentations très souvent, et de plus en plus maintenant qu'on joue sur table virtuelle.

**Proposition : valeurs de déplacement tactique pour les humanoïdes**

Note : la valeur de PR naturelle se vaut donc sans les bonus de PR magique ni celle de PR légère

PR naturelle	Déplacement rapide	Durée maxi	Vitesse de pointe*	Durée maxi
Sans armure, PR 0 à 1	8 m. / Assaut	Force X 20 sec.	12 m. / Assaut	Force X 5 sec.
Tissu rembourré, PR 2	6 m. / Assaut	Force X 18 sec.	10 m. / Assaut	Force X 4 sec.
Cuir durci, PR 3 à 4	4 m. / Assaut	Force X 15 sec.	8 m. / Assaut	Force X 4 sec.
Cuir renforcé, PR 5	4 m. / Assaut	Force X 10 sec.	6 m. / Assaut	Force X 3 sec.
Métal léger, PR 6	3 m. / Assaut	Force X 8 sec.	4 m. / Assaut	Force X 3 sec.
Métal lourd, PR 7	2 m. / Assaut	Force X 7 sec.	3 m. / Assaut	Force X 2 sec.
Grosses armures, PR 8+	1 m. / Assaut	Force X 5 sec.	2 m. / Assaut	Force X 2 sec.

*Après un Assaut en « déplacement rapide », le héros peut être considéré comme « lancé », et donc accélérer

Le modèle 3D : si vous n'avez pas de matériel spécialisé, 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 et placez des personnages, peu importe les pions utilisés. La version luxe : décors et figurines peintes ! Mais là, on vous appelle « Môooooosieur » (ou « Madâaaame »).

Le modèle 2D : Modèle que j'utilise le plus souvent, aisément transportable, peu fragile et transposable en partie dématérialisée (sur table virtuelle). Si vous désirez en apprendre plus sur le sujet, vous pouvez regarder maintenant sur le net des parties de JDR enregistrées à distance, et vous verrez ainsi de quelle manière les MJ les utilisent. La version luxe : le décor HD récupéré sur le site du JDR Naheulbeuk, ou sinon le tableau blanc effaçable... Avec feutres colorés.

Les plans que je propose sur le site (rubrique [Scénarios et plans](#)) sont étudiés précisément pour modéliser le jeu de rôle, augmenter à la fois l'intérêt de l'exploration mais aussi du combat, son côté tactique et son côté ludique. En outre, utiliser un modèle de visualisation permet de réduire grandement l'apparition de litiges joueurs/MJ en cours de combat. Ces derniers, en effet, sont souvent liés au décalage existant entre la vision du MJ et la compréhension des joueurs de cette vision. En sachant où se trouvent les personnages et les décors, on gagne pas mal de temps.

Le tableau des valeurs de déplacement que nous proposons ici est sans doute trop complet, on n'a pas besoin de ça en général. Toutefois, il y a 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).

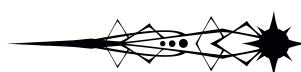
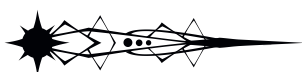
Exemple de déplacement : un guerrier en armure de cuir (PR 4) avec 12 en force, qui se déplace au pas de gymnastique peut parcourir quatre mètres par assaut pendant (12 x 15 sec.) = 180 secondes, soit trois minutes. S'il accélère un assaut avant de passer en vitesse de pointe, il pourra sprinter pendant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

Le poids du matériel transporté n'a pas été pris en compte pour éviter les calculs de fous, mais le MJ peut facilement choisir d'enlever de 20 à 50% sur ces valeurs de déplacement si l'aventurier transporte trop de matériel encombrant.

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**, vous pouvez augmenter la valeur de déplacement de 20%
- Pour les **Barbares**, multipliez par 2 la durée de la vitesse de course, et 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. La plupart des animaux vont bien plus vite que les humains et vous avez également, dans le [Grand Bestiaire](#), des informations concernant la vitesse des opposants, avec les traits « Rapide » et « Agile » notamment.



10.5 Dynamiser le combat

Coups spéciaux : nous en avons parlé dans le chapitre concernant les personnages, mais les coups spéciaux sont idéaux pour dynamiser les combats. Ils offrent une palette de choix tactiques aux aventuriers, avec des idées réalistes pour venir à bout des opposants. Leur fonctionnement, basé sur un temps de récupération entre chaque combat, évite qu'ils soient utilisés à tort et à travers. Récupérés comme du butin, appris chez un maître ou obtenus via d'autres procédés, ils seront généralement très appréciés des joueurs ne pratiquant pas la magie. Vous trouverez facilement le document des coups spéciaux sur le site de distribution du JDR, dans la rubrique sobrement intitulée « [La baston](#) ».

Option 1 : localisation des coups

Pour ceux qui veulent jouer un combat de manière plus réaliste, au détriment de la simplicité des règles listées ci-dessus ou de celles vues dans le guide du MJ débutant, vous pouvez incorporer la notion de **localisation**. En ajoutant une dimension de précision à tous les coups portés sur un adversaire avec des armes ou des projectiles, vous éviterez d'avoir à gérer des propositions fantaisistes et aurez alors plus de matière pour le roleplay et les descriptions en combat. Il est également plus évident de causer des handicaps aux ennemis.

- Supplément offrant un peu plus de complexité dans la gestion du combat pour le MJ
- Prévu uniquement pour les combats contre humanoïdes
- Système non exclusif : joueur et MJ peuvent choisir à la volée de cibler les coups ou de combattre normalement, selon les envies du moment
- Le joueur qui veut localiser son coup doit annoncer sa localisation **avant** de lancer le dé
- Une Attaque localisée qui échoue peut devenir une « Attaque normale réussie » si le score du héros le permet
- Ne modifie aucunement les résultats des maladrances

- Nouveaux effets critiques : le supplément vient avec de nouveaux tableaux de critiques, plus précis et plus variés
- Selon la cible, le score d'armure n'est plus global mais dépend de la partie du corps touchée
- Dans un souci de réalisme, le coup localisé n'est pas compatible avec l'utilisation d'un coup spécial (il faut choisir l'un ou l'autre) et ne peut pas être utilisé avec des coups spéciaux à mains nues

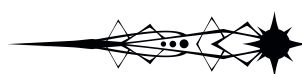
Pour plus de détails, lisez le document : « [Supplément de combat : localisation des coups](#) ». Ce document est téléchargeable sur le site officiel et livré avec les règles de base.



Option 2 : combats rapides

Il est possible que vous trouviez le système décrit dans les règles trop lent lors des combats, qui auront parfois l'air de s'éterniser. Ceci peut parfois se produire effectivement avec les règles d'Attaque et Parade, surtout à bas niveau lorsque joueurs et MJ sont malchanceux au dé ! J'ai moi-même constaté parfois des anomalies étranges découlant de ces règles, comme par exemple six personnages s'acharnant sur un seul goblin sans réussir à lui causer de blessure... Bref, on peut désirer faire autrement. Pour jouer avec ces nouvelles règles du combat rapide, vous n'avez besoin que d'une seule page : celle du tableau fourni dans le pack se référant au « combat rapide ». Il est possible également de jouer ce supplément en même temps que celui de la frappe localisée, pour encore plus de rapidité, de violence et de danger (voir les notes relatives à ce supplément sur le tableau).

Quel que soit le niveau de vos personnages joueurs, ce mode de combat rapide devrait augmenter leurs chances de blesser l'ennemi s'ils sont capables d'envisager une bonne stratégie de groupe. La recherche du Seuil sur le tableau peut vous faire perdre quelques secondes lorsque la configuration des opposants change, mais vous gagnerez en retour pas mal de temps sur le déroulement du combat dans son intégralité, grâce notamment à l'absence de Parade mais aussi aux dégâts qui seront beaucoup plus fréquents. Je vous conseille de bien noter bien les Seuils pour chaque groupe de combat (et éventuellement les attaques multiples du même opposant), ce qui vous permettra de gagner ainsi du temps à chaque assaut. En supprimant l'épreuve de Parade une fois par assaut, vous supprimez le problème lié aux attaquants qui ont un haut Courage, et qui bien souvent n'arrivent pas à faire de dégâts sur un ennemi car celui-ci exécute toujours sa Parade sur ce premier attaquant (laissant alors les autres alliés faire les dégâts, l'opposant ne pouvant pas faire plusieurs Parades). Attention toutefois, car ce tableau de combat avantage également les opposants PNJs, surtout quand ils sont en surnombre ! Vous devrez sans doute réévaluer le nombre d'ennemis dans votre scénario si votre groupe ne comporte pas beaucoup de personnages joueurs.



Option 3 : briser un bouclier ou une arme

Proposez à vos héros de briser le matériel ennemi pour combattre avec moins de risque. C'est particulièrement intéressant si un héros est FORT et possède une ARME SOLIDE, et qu'il combat un opposant doté de matériel de mauvaise qualité. Briser un bouclier peut supprimer 1 ou 2 points de PR sur le score de toutes les localisations d'un opposant, ce qui n'est pas rien. Briser une arme mettrait l'ennemi encore plus dans l'embarras ! Le héros devra toutefois user de bon sens et de son observation (épreuve d'INT à prévoir en début de combat) pour définir si son arme est vraiment plus solide que le matériel ennemi...

• Briser un bouclier en cinq étapes :

(1) Le héros doit annoncer qu'il frappe spécialement sur le bouclier pour le briser (localisation : Attaque sur le bras non armé)

(2) Le héros doit, bien entendu, réussir son attaque ciblée

(3) Le coup portera automatiquement sur le bouclier, sauf si l'opposant réalise une esquivé !

(4) Le héros doit ensuite réussir une épreuve de Force avec les modificateurs suivants : bonus FO+1 pour chaque point au-dessus de 12, ou bonus FO-1 pour chaque point en dessous de 10 (ainsi, un héros faible aura d'autant moins de chances de réussir, tandis qu'un héros fort verra ses chances décuplées). Des scores de FO de 10, 11 ou 12 ne sont donc pas modifiés. Un score de 15 en FO donnera une épreuve sur 18 ! Vous pouvez aussi compter un bonus +2 dans le cas d'utilisation d'une « arme de bourrin ».

(5) Ensuite, comparez les Points de Rupture (Rup.) de l'arme et du bouclier : si l'arme est plus solide que le bouclier, il

★ faut tester le Point de Rupture de ce dernier au D6. En cas d'échec, le bouclier est brisé ! Si l'arme et le bouclier sont de même qualité, testez le point de rupture des deux (les deux peuvent ainsi être brisés, ou tous les deux sauvés).

Enfin, si l'arme est moins solide que le bouclier, c'est l'arme qui sera testée pour la casse, bien sûr. Il est évident à ce stade que tout le matériel incassable ne sera aucunement brisé, puisqu'il est plus solide que la poigne du héros.

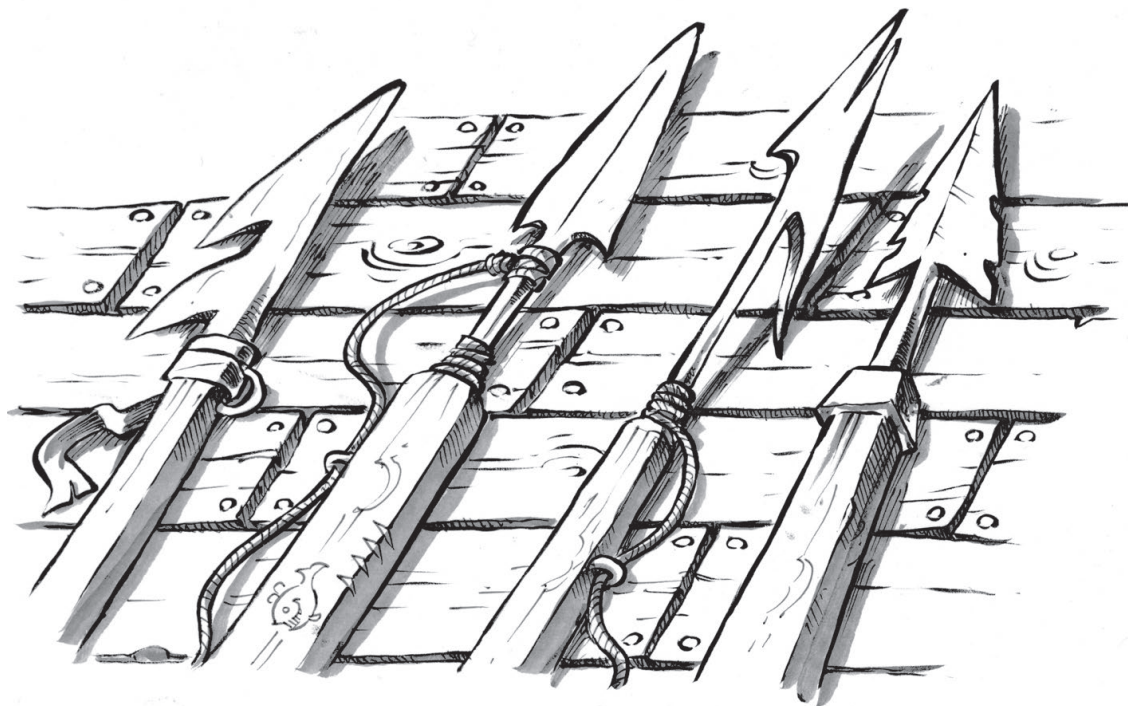
• Pour briser une arme : faites le même calcul que ci-dessus, mais avec une attaque ciblée sur le bras armé et en confrontant les deux armes, celle du héros et celle de l'opposant.

Ainsi, les héros forts et bien équipés auront pas mal de chances de briser le matériel ennemi de mauvaise qualité, ce qui ajoute une dimension tactique et descriptive à l'ensemble des combats. D'un autre côté, ils ne pourront pas faire la même chose avec un général de Gzor ou un guerrier démoniaque bardé de matériel enchanté ! Cela leur permet simplement d'avoir un autre choix que l'Attaque de base, sans pour autant déséquilibrer les mécaniques du jeu.

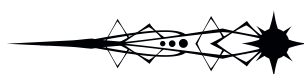
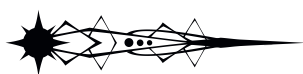
Option 4 : D6 « explosif »

On retrouve ce concept dans de nombreux jeux modernes. Une option que je considère n'être valable **que pour les combattants au contact ou les archers**. En effet, les lanceurs de sorts font déjà largement assez de dégâts dans notre jeu et, de plus, ils utilisent des techniques principalement distantes, liées à des énergies étranges.

★ D6 explosif : lorsqu'on tire les dégâts d'arme après une Attaque ou un tir réussi, chaque D6 obtenant 6 permet de lancer un D6 supplémentaire, et ainsi de suite si le cas se répète. C'est un peu une autre manière d'obtenir un Critique.



Dans notre jeu, n'importe quelle arme peut causer la mort, même un harpon de pêche.



11. 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. Avouez que ce serait un peu trop facile s'il n'y avait aucun risque. Voici quelques informations utiles.

11.1 Blessures graves

Les turpitudes en question sont précisément décrites dans un tableau spécial intitulé « Conséquences des blessures graves », notamment aux pages 340 et 341 de notre [Grand Bestiaire](#) et que nous retrouvons en page suivante. 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.

11.2 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, sauf si le monstre est parti avec. 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 (voir les [manuels de prêtrise](#)), 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 et objets magiques). On peut aussi se rendre chez un guérisseur après avoir acheté l'onguent et lui faire pratiquer l'opération, où l'on pourra décider d'une épreuve d'Ingéniosité comme n'importe quel premier soin, si personne dans le groupe ne sait soigner.

Enfin, si jamais le membre ne peut pas du tout être récupéré, le héros pourra se faire poser une prothèse afin de diminuer son infirmité, et cela pourra même lui donner un peu de Charisme à la manière d'un vieux pirate. Des propositions relatives aux prothèses sont disponibles sur le site de distribution de ce JDR dans le « Vadémécum des prothèses, breuvages et autres drogues », qui est fourni avec le [supplément des ingénieurs](#).

11.3 Utiliser un Point de Destin

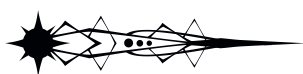
Dans le cas où un aventurier se fait arracher un bras ou décède brutalement d'une attaque de troll des collines berserk armé d'une double mortensen, le joueur peut utiliser un de ses Points de Destin (à condition qu'il en ait encore) pour éviter la catastrophe.

Le Point de Destin est personnel, il ne peut être transféré à un autre joueur et il est **octroyé par les dieux**. 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 à la clémence des dieux fanghiens. Citons comme exemple le cas d'un nain qu'on pensait mort, massacré par une liche de donjon 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 la liche 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 **juste avant l'événement** qui a déclenché sa mort. Le Point de Destin ne fait qu'annuler la fatalité ou une terrible erreur de jugement, il est important de comprendre que ça 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, en toute logique, mais le groupe en décide autrement : on utilise son dernier Point de Destin pour dire « Bon, le chef orque a raté son attaque en glissant dans du vomi ».

Bulgo revient donc du paradis des voleurs, mais il n'a toujours que 6 Points de Vie. Et la bataille continue ! Il devra faire très attention à lui, tout de même...



11.4 Conséquences des blessures graves

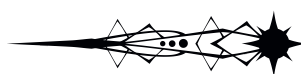
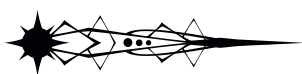
Type de blessure	Modificateurs aux caractéristiques	Durée
Un œil crevé	AD-1 CHA-3 AT-1 PRD-2	Permanente**
Deux yeux crevés	AD-6 CHA-6 COU-6 AT-5 PRD-8	Permanente
Genou luxé	AD-2 AT-1 PRD-2 et mouv. -50 %	Une semaine
Luxation coude ou épaule	AD-2 FO-2 AT-3 PRD-3	Une semaine
Un pied écrasé	AD-4 AT-2 PRD-2 et mouv. -50 %	Deux semaines
Deux pieds écrasés	Invalidité au combat, déplacement impossible, COU-5	Trois semaines
Un pied tranché*	AD-5 AT-2 PRD-3 et mouv. -50 %	Permanente
Deux pieds tranchés*	Invalidité au combat, déplacement impossible, COU-5	Permanente
Une jambe brisée	AD-4 COU-3 FO-3 AT-4 PRD-6 et mouv. -25 %	Trois semaines
Deux jambes brisées	Invalidité au combat, déplacement impossible, COU-5	Six semaines
Une jambe tranchée*	AD-4 COU-3 FO-3 AT-4 PRD-6 et mouv. -25 %	Permanente
Deux jambes tranchées*	Invalidité au combat, déplacement impossible, COU-8	Permanente
Un bras cassé	AD-4 COU-2 FO-4 AT-5 PRD-6	Trois semaines
Deux bras cassés	Invalidité au combat, COU-6	Un mois
Une main cassée	AD-4 COU-1 FO-2 AT-5 PRD-6	Trois semaines
Deux mains cassées	Invalidité au combat, COU-4	Un mois
Un bras tranché*	AD-4 COU-4 FO-2 AT-3 PRD-4	Permanente
Deux bras tranchés*	Invalidité au combat, COU-8	Permanente
Une main tranchée*	AD-4 COU-2 FO-1 AT-2 PRD-3	Permanente
Deux mains tranchées*	AD-8 COU-4 FO-4 AT-6 PRD-8	Permanente
Perte d'un doigt	AD-2 (et ensuite AD-1 par doigt supplémentaire)	Permanente**
Hémorragie simple	-1D6 PV par minute jusqu'à guérison	Jusqu'aux soins
Hémorragie grave	Hors de combat, -3 PV par assaut jusqu'à guérison	Jusqu'aux soins
Org. génitaux blessés*	Aux dégâts tranchants : AD-2 COU-5 et mouv. -50 %	Permanente
Org. génitaux écrasés	Aux dégâts contondants : AD-2 COU-3 et mouv. -50 %	Un mois
Brûlures sévères	CHA-3 COU-2 (elfes et nains : malus doublé)	Un mois
Gelures profondes	CHA-2 COU-1 (elfes : malus doublé)	Une semaine
Attaque acide cruelle	-1D4 au CHA, COU-2 (elfes : malus doublé)	Un mois

***Blessure ouverte** : il faut ajouter à ces effets les dégâts d'une hémorragie simple (dans le même tableau).

****Cas spécial** : la perte de l'œil ou du doigt est permanente si elle n'est pas soignée rapidement. Toutefois, les malus vont peu à peu diminuer (au bout d'un mois) à mesure que la personne touchée s'habitue à l'absence de ces organes.

Blessures permanentes : ces blessures ne sont permanentes que si rien n'est fait pour y remédier ! Lorsqu'un organe est tranché, nous considérons qu'il peut être récupéré et conservé pendant un maximum de deux jours. L'intervention d'un guérisseur, d'un mage ou d'un prêtre pourra rétablir l'intégralité de l'organe, parfois au prix d'un léger malus de charisme. Les prix des interventions sont détaillés dans la page ci-contre. Certains mages ou prêtres disposent de techniques permettant d'allonger la durée de conservation d'un membre ou d'un organe, et même du corps tout entier.

Membre brisé ou tranché : un membre brisé est très douloureux puisqu'il pend inutilement le long du corps de la victime. Chaque mouvement arrache ainsi des souffrances à la personne blessée. Il est donc plus handicapant qu'un membre tranché, au moins en ce qui concerne les malus en combat. Toutefois, il ne génère pas d'hémorragie et vous conviendrez qu'il s'agit d'une blessure beaucoup moins grave, puisqu'il peut guérir avec le temps et du repos.



11.5 Prix des soins spéciaux

D'une manière générale, trois types de personnes peuvent soigner une blessure grave : les guérisseurs, certains prêtres et certains mages. Plus vous êtes proches de la civilisation et plus il est facile d'en trouver, c'est pourquoi les aventuriers amateurs de contrées sauvages ont tout intérêt à se faire accompagner d'un bon prêtre, d'un mage altruiste ou d'un ingénieur-médecin. À bas niveau, cependant, les aventuriers ne disposent pas encore des talents permettant de régler les problèmes de santé les plus graves. Il faudra donc sous-traiter ces prestations.

Les prix proposés ici peuvent être majorés en fonction du contexte et tous les types de soins ne seront pas forcément disponibles. Un guérisseur sauvage isolé en lisière de jungle, par exemple, ne demandera pas d'argent (dont il n'a que faire) mais exigera souvent qu'on lui rende un service à la place d'un paiement. En outre, il ne sera pas qualifié pour recoller un membre. Les prix au sein des temples peuvent également varier en fonction de la ville, du culte ou de la configuration du groupe. Ainsi, un prêtre de Youclidh prendra trois fois plus cher pour guérir un nécromancien qu'une autre personne, et lui infligera en outre un sermon. Il peut refuser de soigner un paladin de Khornettoh. Il en est de même pour les mages, qui sont des travailleurs indépendants et qui pratiquent des tarifs généralement non conventionnés « à la tête du client ».

Temples dédiés aux soins : il est possible de se faire soigner chez Adathie, Bloutos, Braav', Dlul, Caddyro, Chakhom, Jord'hun, Malgar, Oboulos, Picrate, Slanoush et Youclidh (ce dernier à choisir en priorité, à moins d'avoir dans le groupe un disciple d'un dieu opposé à Youclidh).

★ **Mages indépendants** : la plupart des villes et villages s'assurent le concours d'un mage qualifié pour régler les problèmes liés à la magie ou les soucis qui ne peuvent pas être gérés par d'autres citoyens. Ces derniers ont pignon sur rue et sont connus du voisinage et des commerçants. On trouve aussi des mages volontaires dans l'armée, aussi lorsqu'il n'y a pas de ville aux alentours est-il possible de s'adresser à un avant-poste ou à un fortin pour réclamer de l'aide.

Dommages capillaires : les elfes et les nains, bien qu'ils se réclament d'être très différents, ont en commun le fait de souffrir plus que les autres de la disparition de leurs cheveux (pour les premiers) ou de leurs barbes (pour les seconds). En plus d'un malus de charisme conséquent, ils se sentent diminués et perdront également du courage. Il est possible d'aider à la résolution de ces effets avec une simple visite chez le coiffeur, ce qui pourrait être difficile à envisager pour les nains (parce qu'en plus, il faut payer).

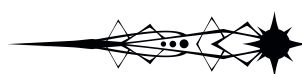
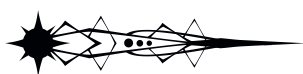
Résurrection : en plus des prestations proposées plus bas, il est possible d'acquérir des parchemins de résurrection chez les revendeurs d'objets magiques ou dans les boutiques de sorcier. Cela dit, c'est toujours très cher. C'est un butin particulièrement recherché par les aventuriers.



Prix des soins spéciaux et durée

Type de soin	Prêtre	Guérisseur	Mage
Guérir un empoisonnement	40 PO (15 min)	15 PO (30 min)	50 PO (5 min)
Soins basiques (+5 PV)	10 PO (10 min)	15 PO (30 min)	30 PO (2 min)
Guérison de maladie anodine	30 PO (10 min)	30 PO (3 h)	60 PO (5 min)
Guérison de maladie grave	80 PO (1 h)	50 PO (24 h)	250 PO (30 min)
Réduire une fracture (+5 PV)	50 PO (15 min)	20 PO (2 h)	100 PO (5 min)
Soin de blessure grave (+15 PV)	50 PO (20 min)	40 PO (4 h)	200 PO (5 min)
Traitement anti-infectieux	15 PO (15 min)	15 PO (15 min)	60 PO (5 min)
Soin de luxation	20 PO (10 min)	20 PO (20 min)	40 PO (5 min)
Recoller un petit organe	80 PO (20 min)	50 PO (2 h)	150 PO (15 min)
Recoller un membre	150 PO (1 h)	100 PO (24 h)	300 PO (25 min)
Estompement des séquelles*	50 PO (30 min)	40 PO (4 h)	150 PO (20 min)
Grefe d'organe perdu	400 PO (3 h)	n.a.	600 PO (1 h)
Résurrection (corps frais)	2500 PO (8 h)	n.a.	3500 PO (2 h)
Résurrection (corps conservé)	3500 PO (24 h)	n.a.	4500 PO (4 h)

***Séquelles** : ce soin permet de réduire de -2 le malus de charisme dû à certaines blessures : brûlures, gelures, cicatrices.



12. La magie et les prodiges

12.1 Des disciplines ardues

Dans le but de rendre ce manuel le plus léger possible, toute la partie concernant la magie et la prêtrise a été placée dans un guide à part, fort à propos intitulé « [Règles concernant la magie fanghienne](#) ». Ce recueil contient donc également la partie relative à la prêtrise et au paladinat, et vous l'avez également téléchargé normalement en même temps que le ce livret de règles. De plus, sur le site du distribution du jeu, vous pourrez voir que tous les documents concernant les mages et prêtres sont également regroupés dans une rubrique à part.

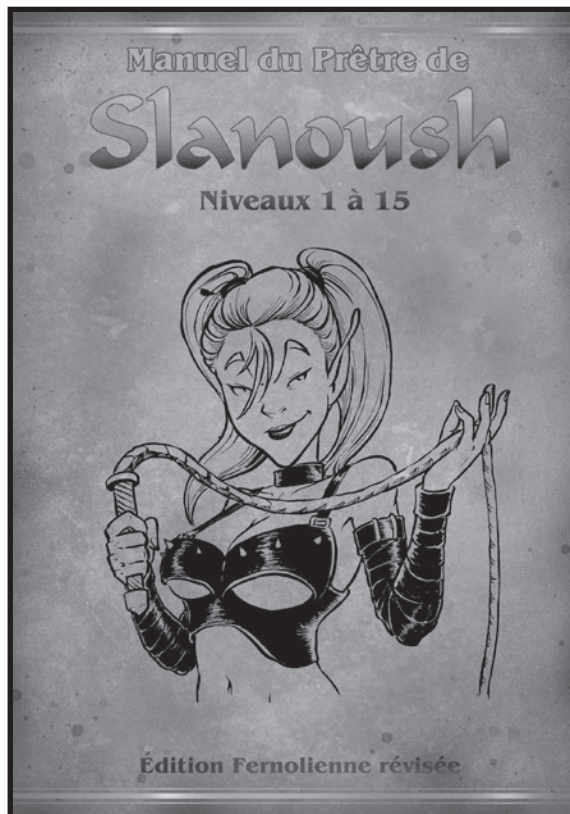
Pour votre premier essai du jeu de rôle Naheulbeuk, si vous n'êtes pas déjà un rôliste chevronné ou si vous n'aimez pas avoir de la lecture en tant que joueur, nous vous conseillons de ne pas vous lancer dans une carrière de mage ou prêtre. Si vous êtes MJ, de ne pas inciter des joueurs **débutants** à le faire. La différence principale qu'il y a entre ces carrières et celles des autres personnages tient au fait que le joueur doit lire et étudier ses grimoires, ainsi que le ferait un véritable adepte de la magie. Lorsqu'il va monter de niveau, un tel héros va avoir accès à plusieurs dizaines de disciplines, et même plus d'une centaine de sortilèges pour les mages multi-spécialisés.

Si vous comptez démarrer le jeu de rôle en douceur, vous pouvez donc vous épargner la lecture des règles concernant la magie. Sachez d'ailleurs qu'une grande partie de la documentation de ce jeu, hors scénario, 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 de notre JDR 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 ensuite les joueurs parcourir les pages de leurs grimoires en hâte, comme le fait la Magicienne dans les aventures audio du Donjon !

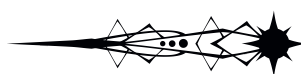
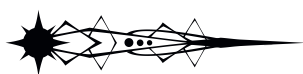
Astuce de MJ : pour que la magie gagne encore en intérêt, vous pouvez donner les pages au compte-goutte aux joueurs en fonction de leur progression : ils auront ainsi l'intérêt de la découverte de leurs nouveaux pouvoirs à chaque fois qu'ils prennent un niveau. Ce n'est pas au goût de tous les joueurs.



12.2 Choses à savoir

Avant d'aller lire le document spécifique, vous pouvez avoir besoin d'informations rapides :

- Mages, prêtres et paladins utilisent une ressource que les autres personnages n'utilisent pas : l'Énergie Astrale (EA)
- Tous les prêtres et paladins ne peuvent pas s'associer, car des divinités fanghiennes sont parfois en conflit (voir à ce propos le document « Relations entre cultistes »)
- Un prêtre ou un paladin n'a qu'un seul grimoire, mais un mage peut en avoir plusieurs, selon son choix de carrière
- Certains mages, comme l'invocateur ou le nécromancien, ne peuvent aussi avoir qu'une seule spécialité
- Les sortilèges et prodiges, pour le moment, sont écrits uniquement jusqu'au niveau 15 ; les disciplines suivantes ne sont pas encore disponibles et je ne sais pas quand elles le seront, toutefois, pour arriver jusqu'au niveau 15, il faut pratiquer le jeu pendant plusieurs années
- Les mages et prêtres apportent à un groupe une grosse puissance mais, en contrepartie leurs échecs critiques peuvent être très dangereux pour les alliés...



13. Acheter de la puissance

13.1 Carac. générales

• ATTAQUE ET PARADE

Si l'aventurier a du temps et de l'argent, il peut se rendre chez un maître d'armes pour augmenter son Attaque et/ou sa Parade. Dans une moindre mesure, il pourra également y apprendre des techniques d'Esquive mais ça n'augmentera pas son Adresse - cela lui donnera seulement un bonus à l'Esquive (voir plus bas l'Adresse).

Prix indicatif : 500 P.O. pour un point (durée du stage : deux décades / 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 : dix décades / 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 décade, 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 : quatre décades / 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 : deux décades / 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.

Acheter de la caractéristique générale n'est pas quelque chose de commun dans notre JDR, et ne doit être considéré qu'en dernier recours, ou bien pour des personnages très spécifiques.

13.2 Coups spéciaux

Taper c'est bien, taper bien c'est mieux. C'est pourquoi des maîtres d'arme proposent des formations afin d'apprendre des bottes secrètes et autres coups sortant de l'ordinaire. Plus un coup est difficile à apprendre, plus il sera cher. Comptez 200 PO de base avec un supplément de 100 PO x nombre de coups spéciaux connus (durée du stage : une décade).

Vous pourrez retrouver la liste des coups spéciaux disponibles dans la [rubrique Baston](#), notamment :

- [Coups spéciaux universels](#)
- [Coups spéciaux universels II](#)
- [Coups spéciaux NINJA](#)
- [Coups spéciaux MÉNESTREL](#)

13.3 Compétences

Il y a ce que vous savez faire à votre naissance, ce que vous savez faire grâce à votre métier et pour tout le reste il **peut** y avoir les formations. Ces formations ne sont pas forcément disponibles et, si elles le sont, ce sera en général dans les grandes villes. Pour des raisons d'équilibre, il est possible d'apprendre une compétence supplémentaire à partir du niveau 4 puis tous les 3 niveaux soient 4, 7, 10, etc.



Formation de combat avancé

Vous jalousez le barbare de savoir donner des mandales lors d'une bagarre de taverne, de ne pas savoir s'enfuir comme un voleur ou encore vous avez du mal à vous débrouiller avec tout ce qui n'est pas au corps à corps ? Eh bien il existe des formations pour vous. Il existe des maîtres un peu partout en terre de Fangh qui peuvent vous aider à développer certaines compétences pour la coquette somme de 1.500 PO. Certains sont plus faciles à trouver que d'autres mais il est possible d'apprendre moult choses : ambidextrie, armes de bourrins, trucs de mauviette, bourre-pif, frapper lâchement, tirer correctement, chercher des noises, appel des renforts. Durée du stage : une décade.



Formation de reconnaissance

Vous êtes plus dans le style pratico-pratique ? Aucun problème ! Il est possible de ne plus passer pour un nase lorsque vous montez un animal qui roxe du poney, escalader la tour de la princesse enfermée dans un donjon ou encore marcher sur la pointe des pieds pour ne pas réveiller le dragon car vous avez oublié la vorpale dans son nid. Trouvez un maître en terre de Fangh qui pourra, pour la modique somme de 1.000 PO seulement, vous enseigner : pister, chevaucher, détecter, escalader, déplacement silencieux, nager. Durée du stage : une décade.

Formation AFGSU

En cours d'aventure on se blesse assez souvent et le mage du groupe, quand il y en a un, ne veut ou ne peut pas forcément faire un soin magique. Du coup, il est toujours pratique de savoir prodiguer les premiers soins. Il est ainsi possible de se former pour 600 PO chez un guérisseur, médecin ou dans un temple de Youclidh pour cela et apprendre la compétence Premiers soins. Durée du stage : une décade.

Formation bricolage

Savoir réparer un essieu même sommairement, monter une barricade efficace ou bien fabriquer un piège pas trop compliqué c'est toujours bien en aventure. Il est donc possible d'apprendre auprès d'un mécanicien les rudiments du fonctionnement de machines, déboucher un évier, réparer un lit et bien d'autres choses avec pour seule limite votre imagination de bricoleur. Ceci pour la simple somme de 600 PO. Durée du stage : 5 jours.

13.4 Stages particuliers

Maîtrise de l'encombrement

Votre armure vous gêne en déplacement ? Vous êtes pataud quand il s'agit d'éviter le coup de masse d'un géant des collines d'Altrouille ? Ressentez moins l'encombrement de votre armure, qui deviendra comme une seconde peau pour vous. Les maîtres d'armes peuvent vous aider à mieux bouger avec votre armure pour seulement 800 PO. Durée du stage : 2 jours, une seule fois par carrière. Effet : réduit de 2 le malus d'Adresse sur les armures.

Techniques à l'arc court

Vous avez les bras trop courts pour utiliser un arc long ? Vous ne voulez pas vous encombrer de ce genre de chose qui se prend dans toutes les branches quand vous marchez en forêt ? Eh bien choisissez l'arc court ! Quoi ?! On vous raille à cause de la taille de votre arc ! Montrez-leur ce que c'est que de privilégier cette magnifique arme. En affûtant votre tir réflexe grâce à notre formidable formation, vous pourrez tirer presque deux fois plus de flèches que vos petits camarades dans le même laps de temps. Apprenez à vous servir de votre arc court au mieux chez un maître d'arme pour 800 PO. Durée du stage : 2 jours, une seule fois par carrière ; Effet : tir en 2 Assauts avec AD-5 en utilisant un arc court.

Techniques du bouclier

Un bouclier c'est cool, ça protège bien. Ça abrite de la pluie si on veut mais aussi des souffles de dragon. Par contre, c'est plus compliqué de se battre avec. Apprenez à vous en servir au mieux chez un maître d'arme pour 800 PO. Durée du stage : 2 jours, une seule fois par carrière. Effet : réduit de 1 le malus d'AT lié à un bouclier.

Les montures au combat ([supplément montures](#))

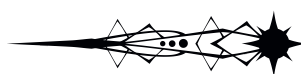
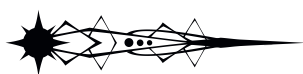
Il vous arrive peut-être de vous battre en rase campagne et avec votre monture car vous ne voulez pas salir vos souliers pour abattre les gueux venus vous piller. Faites en sorte que cette dernière puisse toujours être bien placée pour pouvoir frapper vos ennemis de façon correcte en ne dépensant que 1.000 PO. Durée du stage : 3 jours, une seule fois par carrière. Effet : AT+1 pour les attaques sur monture.

Montures épiques ([supplément montures](#))

Les poneys ça va deux minutes, mais vous préférez les gros trucs comme un brebiphant ou un dragon des cavernes. Après, diriger une créature de la sorte ne s'improvise pas et vous devrez suivre une formation spécifique pour le faire. Ceci sera possible pour la somme de 1.400 PO. Durée du stage : 5 jours.

Montures épiques volantes ([supplément montures](#))

Un cheval c'est sympa, mais ça ne claque pas autant qu'un griffon ou bien qu'un dragon. Cependant, ce n'est pas non plus la même chose de monter un poney que de diriger une créature volante. La formation n'est cependant pas donnée et vous devrez compter pas moins de 3.000 PO pour savoir le faire. Durée du stage : une décade.



14. Gagner de l'expérience

14.1 Au combat

En tuant ou en réduisant à l'impuissance leurs ennemis, les héros gagnent de l'expérience (abrégés en XP), Ainsi que nous l'expliquions plus haut dans la rubrique 7. Et non, on n'est pas forcé de tuer un adversaire, on peut le mettre en fuite ou hors de combat pour gagner de l'expérience, l'important c'est surtout d'arriver à ses fins et d'avancer dans la quête en tant que groupe. L'attribution d'XP est un sujet sérieux, donc je vais en reparler ici un peu.

Pour partager ces points d'expérience issus du combat, 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... ou bien volent les *kills* des autres) – permet un jeu particulièrement débile mais bon... C'est mauvais pour l'ambiance de groupe en général

2. Les points d'expérience sont partagés de manière égale et/ou 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, donc c'est à éviter, sauf si le MJ veut s'épargner du travail. Un MJ flemmard, en quelque sorte.

★ **3.** Partage « à la volée » des XP par le MJ : évidemment, 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. Cette façon de partager permet d'allouer des points d'XP en fonction des actions réelles de chacun : soutien, dégâts, bonnes idées, acrobaties et hauts faits, et pour ce qui me concerne je donne aussi un bonus à ceux qui ont le plus souffert durant le combat (mon « bonus de souffrance »). Car comme disait Conan : « Ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort ».

14.2 En cours d'aventure

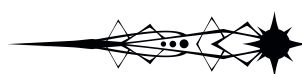
Chaque action particulièrement réussie, chaque bonne idée ou chaque progrès réalisé dans une quête peut rapporter de l'expérience aux joueurs. Dans certains cas, une erreur peut également rapporter des XP. De plus, il est conseillé de garder un « petit paquet » de points d'expérience à distribuer en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

On peut jouer à notre JDR sans combattre, le supplément « [S'enrichir sans combattre](#) » est même fait pour ça.

Les niveaux et l'expérience dans notre JDR

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

*Bien qu'on puisse monter au niveau 26, notre jeu est pour le moment développé surtout jusqu'au niveau 15.



15. On prend un niveau : résumé

Voici les modifications à appliquer à chaque passage de niveau... Prenez votre temps, c'est toujours un moment sympa de toute manière.

Énergie Vitale et 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. Les personnages qui n'ont pas de PA ne peuvent donc augmenter que leur Énergie Vitale, évidemment.



Aptitudes parfois étranges (APE)

- **Tiens, je sais faire ça, moi ?**

Pour chaque niveau gagné, il se peut qu'un personnage développe spontanément une ou plusieurs aptitudes parfois utiles, parfois bizarres, voire carrément dangereuses pour lui. C'est une spécificité de la Terre de Fangh et de ses dieux facétieux. Ces aptitudes sont tirées au hasard dans une table spécifique à l'origine du héros. Les APE ne sont pas conçues pour déséquilibrer le jeu et ne concernent pas la MAGIE ni la PRÊTRISE, mais plutôt le *roleplay* et, dans une moindre mesure, le combat. Les APE sont CUMULABLES mais limitées à un certain nombre d'occurrences. Comme le tirage est 100% aléatoire, le joueur a la possibilité de tomber plusieurs fois sur la même aptitude et donc d'avoir plusieurs fois le même bonus (qui va donc s'additionner). L'utilisation de ces aptitudes va générer de nouvelles questions de la part des joueurs, auxquelles le MJ devra répondre. De quelle couleur est la cape de cet ennemi ? Est-ce qu'il pleut ? Etc... Toutes ces questions peuvent être relatives à une APE particulière et auront des répercussions sur le *roleplay*, le combat ou les jets de dé. Pour plus de détails, référez-vous au [document relatif à ces dernières](#).

Pour chaque niveau gagné, tirez un D4, le résultat moins 1 déterminera le nombre d'APE que le personnage gagnera au passage de niveau (entre 0 et 3). Puis tirez autant de fois que nécessaire le D100 pour voir quelle APE votre personnage aura. Pour savoir cela référez-vous au tableau de votre origine.

Niveaux pairs (2, 4, 6 etc.)

- **Augmenter une caractéristique**
- **Apprendre un coup spécial**

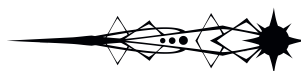
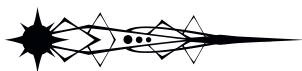
Ajoutez 1 point au choix sur un score de base de : FORCE, ADRESSE, COURAGE, INTELLIGENCE. De plus, le héros gagne un coup spécial auquel il est éligible (voir [10.5](#)) d'un niveau inférieur ou égal à celui du personnage. Gardez à l'esprit que, sauf mention contraire (cf. [Origines et métiers](#)), le nombre maximal de coups spéciaux connus est « le niveau de votre personnage + 1 » (ex. : un personnage de niveau 10 a normalement une limite de 11 coups spéciaux). Les coups spéciaux sont donnés et choisis par le MJ.

NOTE 1 : On ne peut pas augmenter son Charisme avec les niveaux, sauf pour les elfes sylvains et les hauts-elfes pour qui c'est automatique jusqu'au niveau 3. Il est possible en revanche d'augmenter ce score avec un stage, des objets ou de l'équipement (voir [rubrique 13](#)).

NOTE 2 : Au cours de sa progression, un aventurier ne pourra pas dépasser sa limite maximale dans une caractéristique de plus d'un ou deux points (pour ceux qui ont une limite maximale). Ceci afin d'éviter de se retrouver avec des personnages contraires à l'univers. Un héros n'ayant pas de caractéristiques maximales pour sa race n'est pas soumis à cette règle. Seuls les points de caractéristiques issus des renforcements et spécialisations dérogent à cette règle.

NOTE 3 : Il n'est pas interdit d'augmenter magiquement ou via des talents ou APEs ces caractéristiques au-delà de sa limite maximale. À ce titre, pour les personnages non réfractaires à la magie il est autorisé d'équiper au maximum **une bague à charge** et une **bague à effet passif** par main. En plus de cela, on peut aussi avoir un équipement enchanté (ex : pendentif...) autour du cou, mais pas plusieurs. Ceci pour des raisons d'interférences cosmoploubiques qui pourraient avoir des conséquences entropiques. De plus, on ne peut pas cumuler les effets de plusieurs objets à charge pour lancer un sortilège ou un prodige.





Niveau impairs (3, 5, 7, etc.) ★ En plus, AU NIVEAU 3

- **Augmenter Attaque ou Parade**
- **Apprendre un talent ou une maîtrise**

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.

Parfois, on a envie de se spécialiser dans un domaine ou bien d'être plus polyvalent... Eh bien les **talents** sont là pour ça ! Le héros devient alors plus compétent dans un domaine.

À chaque niveau impair, le joueur **choisit un talent ou une maîtrise** dans la liste spécifique (voir le « Petit livret des talents et maîtrises » fourni avec les règles). En tant que MJ, il est toujours possible d'en rajouter mais attention de ne pas être trop généreux, au risque de déséquilibrer un groupe.

NOTE : au cours de vos parties, suite à un événement traumatique, un cumul de malchance... les PJ's peuvent aussi développer des tares, phobies ou autres. Ces éléments négatifs pourront faire en sorte de diminuer un peu la puissance de ces derniers afin qu'ils ne se prennent pas trop vite pour des dieux sur terre. Il sera possible de les perdre moyennant finance, par exemple en visitant un psychologue dans un temple de Slanoush pendant 1 mois pour vaincre sa phobie.

On peut choisir une **compétence supplémentaire**.

Si le héros est encore sans métier, il pourra à ce moment-là choisir de se prendre un métier qu'il n'aurait pas pu obtenir avant, dans la limite de ses capacités actuelles.

En plus, AU NIVEAU 5

Vous avez bravé déjà moult dangers et n'êtes plus un lapin de huit semaines, vous avez de la bouteille et savez vous débrouiller en aventure. Au niveau 5, le personnage commence à devenir réellement compétent et acquiert donc de solides bases. Il débloque un certain nombre de bonus en rapport avec son choix de carrière initial (voir le « Petit livret des talents et maîtrises » fourni avec les règles)

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

En plus, AU NIVEAU 6

On peut choisir une compétence supplémentaire.

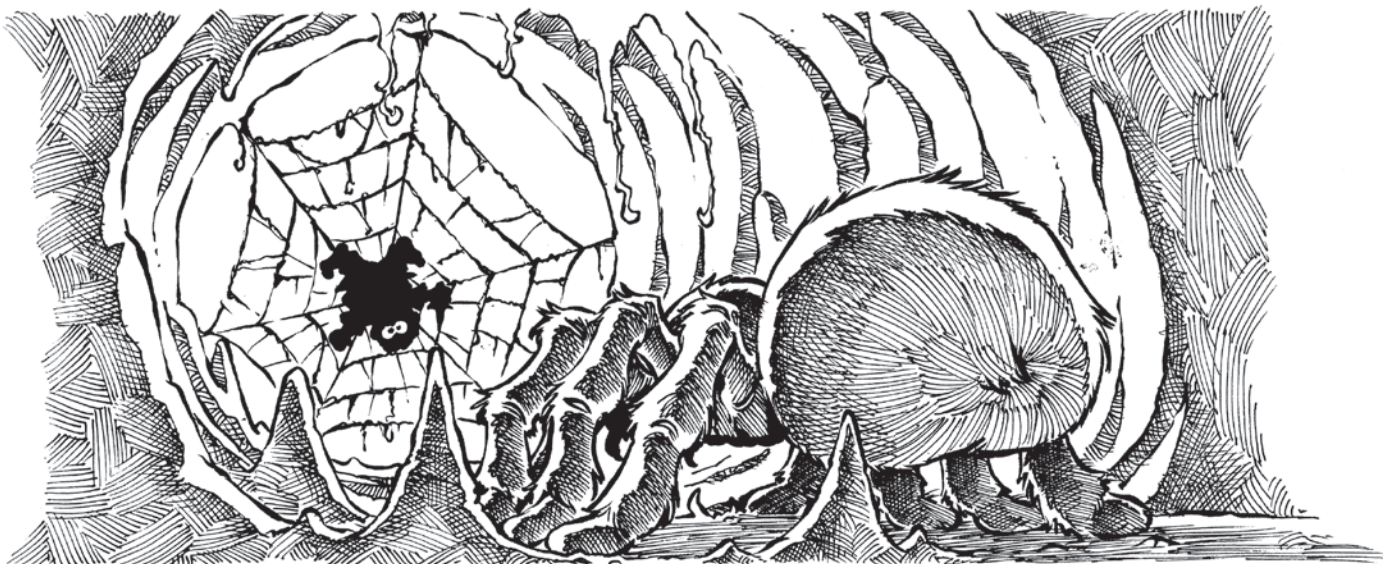
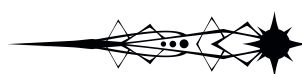
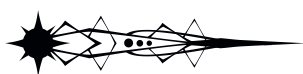
En plus, AU NIVEAU 10

Vous n'êtes plus un débutant mais maintenant un aventurier aguerri et faites partie de la crème de la crème de ceux-ci. Vous avez survécu à bien des aventures et vous savez quel rôle vous voulez jouer au sein de votre groupe. Il est temps de choisir sa spécialisation en fonction de votre métier. On peut choisir encore une compétence supplémentaire, et après c'est fini !

En outre, un **mage spécialisé** peut choisir une troisième spécialisation et l'ajouter aux précédentes.

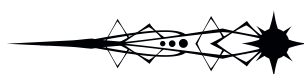
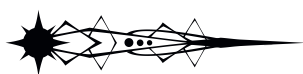


Le Chapon Fanghien
est une monture épique.
Si, si, on vous le jure.



Évolution avancée en résumé

Niveau	EXP	EV / EA	Augmentation	APE	À ajouter	Limite CS
1	0	De base	Stat. origine/métier	Nope	Comp. de base + 2 au choix	2
2	100	+1D6	+1 point de caractéristique	1D4-1	+1 coup spécial	3
3	300	+1D6	AT ou PRD+1	1D4-1	+1 point Talent OU Maîtrise +1 compétence	4
4	600	+1D6	+1 point de caractéristique	1D4-1	+1 coup spécial	5
5	1000	+1D6	AT ou PRD+1	1D4-1	Renforcement (choix) +1 point Talent OU Maîtrise	6
6	1500	+1D6	+1 point de caractéristique	1D4-1	+1 compétence +1 coup spécial	7
7	2100	+1D6	AT ou PRD+1	1D4-1	+1 point Talent OU Maîtrise	8
8	2800	+1D6	+1 point de caractéristique	1D4-1	+1 coup spécial	9
9	3600	+1D6	AT ou PRD+1	1D4-1	+1 point Talent OU Maîtrise	10
10	4500	+1D6	+1 point de caractéristique	1D4-1	Spécialisation (choix) +1 compétence +1 coup spécial	11
11	5500	+1D6	AT ou PRD+1	1D4-1	+1 point Talent OU Maîtrise	12
12	6600	+1D6	+1 point de caractéristique	1D4-1	+1 coup spécial	13
13	7800	+1D6	AT ou PRD+1	1D4-1	+1 point Talent OU Maîtrise	14
14	9100	+1D6	+1 point de caractéristique	1D4-1	+1 coup spécial	15
15	10500	+1D6	AT ou PRD+1	1D4-1	+1 point Talent OU Maîtrise	16
16	12000	+1D6	+1 point de caractéristique	1D4-1	+1 coup spécial	17
17	13600	+1D6	AT ou PRD+1	1D4-1	+1 point Talent OU Maîtrise	18
18	15300	+1D6	+1 point de caractéristique	1D4-1	+1 coup spécial	19
19	17100	+1D6	AT ou PRD+1	1D4-1	+1 point Talent OU Maîtrise	20
20	19000	+1D6	+1 point de caractéristique	1D4-1	+1 coup spécial	21



16. Aides de jeu et règles bonus

Règles d'ivresse

Selon l'état d'ébriété de l'aventurier ou de l'opposant, vous pouvez compter entre -2 et -4 points de malus pour CHAQUE caractéristique, en dehors du Courage qui est en général décuplé par l'abus d'alcool. Il est recommandé de varier le malus selon la caractéristique : l'Intelligence et l'Adresse sont particulièrement affectées par l'ébriété.

Le comportement des gens varie aussi pas mal selon leur degré d'ivresse. Quand on rencontre un PNJ dans un débit de boisson, il peut être intéressant de se poser la question de son état. Dans le supplément des Nains de Jambfer, j'ai proposé l'idée suivante pour tirer au D20 l'état d'un PNJ.

Niveau d'ébriété au D20

- 1 à 10 au D20 : PNJ dans son état normal
- 11 à 15 : PNJ légèrement ivre, plus têtu que d'habitude, parle assez fort : malus de CHA-1 si on discute avec
- 16 à 18 : PNJ particulièrement borné, qui bafouille, assez bien imbibé : malus de CHA-3 si on discute avec
- 19 et 20 : PNJ ivre au dernier degré, qui tient à peine debout et ne comprend rien à rien – il cherche la bagarre pour tout, ou bien il est complètement déprimé, et dans tous les cas il est impossible de lui faire entendre raison

Se déplacer durant l'aventure

Il existe plusieurs moyens de se déplacer en Terre de Fangh. La marche à pied est le moyen le plus usité, et il ne coûte pas cher, mais il est possible de faire autrement, que ce soit avec des montures ou des véhicules. Pour plus de détails par rapport à cela vous pouvez vous référer au document [Déplacements et transports](#), qui se trouve dans le grand pack de la rubrique [équipement et cadre de vie](#).

Les monstres et opposants

Il se peut que vous n'ayez pas d'idées ou que vous ne soyez pas encore en mesure de bien équilibrer les monstres que vos joueurs devront affronter. Si vous n'avez pas acheté le livre « Le [Grand Bestiaire](#) des Environs de la Terre de Fangh », sachez qu'il existe des bestiaires gratuits pour la Terre de Fangh (dans la [rubrique Baston](#)) ainsi que pour les extensions de territoires parues (que vous trouverez avec les [scénarios et plans](#)). Ces derniers sont officiels, mais il en existe aussi d'autres, issus de contributions, qui sont disponibles soit sur le site, soit auprès de la communauté.

Montures

Il n'est pas rare qu'un aventurier possède une monture, après quelques aventures ou parfois dès le début de carrière, dans le cas d'un noble par exemple. Cette dernière est très souvent un cheval mais peut aussi être plus exotique, comme un chapon fanghien. Pour rendre la monture plus intéressante en jeu, vous pouvez lire le [supplément des montures](#), qui se trouve dans le grand pack de la rubrique [équipement et cadre de vie](#).

Approfondir l'univers

Si vous voulez que vos parties s'inscrivent au mieux dans le lore de Naheulbeuk vous pouvez, en plus de vous référer aux bandes-dessinées, chansons, romans, jeux-vidéo et saga audio, aller faire un tour sur le [site de l'Encyclonebeuk](#).

S'enrichir sans combattre

Il peut arriver que parfois les aventuriers ne trouvent pas de quête à faire pour gagner leur croûte, que la soirée soit courte ou bien que le MJ ait envie de varier les plaisirs. On peut également vouloir simplement **faire sa vie en Terre de Fangh**, à l'aide d'un *gameplay* étudié pour. Les aventuriers peuvent donc effectuer de petits emplois entre deux aventures, faire de l'investissement ou bien monter une compagnie de taxi urbain, une entreprise de spectacles ou encore une société de sécurité... Pour augmenter à la fois leur pécule et leurs XP ou pour acheter du nouvel équipement avant de repartir à l'aventure. Pour en savoir plus, lisez donc le grand supplément [S'enrichir sans combattre](#), disponible dans la rubrique [équipement et cadre de vie](#).





Les pièges

Les aventuriers ne sont pas toujours confrontés à des monstres lors de l'exploration d'un environnement, il faut penser un peu à varier l'expérience. Les anciens temples ainsi que les donjons par exemple peuvent être truffés de pièges (en plus des monstres). Ceci, évidemment, pour que le maître (ou la maîtresse, ne soyons pas limités) puisse faire des économies ! Il existe sur le site un grand document d'idées et de propositions rédigé par mes soins, avec des choses parfois très dangereuses, et si vous êtes en panne d'inspiration ou que vous êtes curieux, c'est le moment d'aller récupérer [Le grand compendium des PIÈGES](#).



Les maladies et les effets entropiques

Pour continuer dans le réalisme ou l'immersion des joueurs, mais aussi pour ajouter de la diversité en jeu, il est possible de jouer divers ajouts comme les maladies (voir : [Maladies et remèdes en Terre de Fangh](#)) ou les folies aléatoires (voir : [Tableau de folie aléatoire](#)). Sachez également que si vous prenez dans le groupe des mages ou des prêtres, vous aurez besoins des tableaux de « Sorts et prodiges entropiques » ainsi que du « Tableau des mutations ». Tous ces documents sont dans le [pack de l'entropie](#), qui est disponible dans la rubrique « Mages et prêtres ».

Les Traits et Capacités

Certains monstres peuvent avoir des particularités qui changent le *gameplay* lors d'un combat et qui sont cités dans ces règles. Vous pourrez retrouver pêle-mêle des traits comme Puissant, Bulldozer ou encore Agile. Ils sont tous décrits en détail dans les premières pages du livre « [Grand Bestiaire](#) des Environs de la Terre de Fangh », et vous pourrez en retrouver pas mal dans le « [Bestiaire avancé](#) » disponible sur le site à la rubrique Baston.

L'essentiel des tableaux - l'écran

Afin de ne pas avoir à naviguer dans tout ce document pendant les sessions de jeu, un résumé des tableaux provenant des règles est disponible dans les écrans qui ont été imprimés et publiés chez Le Grimoire. Vous pourrez, entre autres, y trouver les tables des critiques tranchants, contondants, au tir ainsi que les tables de maladresse, les compétences de base, etc. Si vous désirez bricoler votre propre écran et l'organiser comme vous voulez, vous pouvez aussi récupérer ces tableaux séparément sur le site, dans [ce pack spécial](#).

Les suppléments d'origines et métiers

Certains métiers, comme l'ingénieur, possèdent un *gameplay* spécial. Parfois aussi des origines sont tellement spécialisées qu'elles sont à la fois un métier et une origine. Vous pourrez, par exemple, retrouver les documents [liés à l'ingénieur](#) avec diverses disciplines. Vous pourrez retrouver entre autres des suppléments comme le [chamane de jungle](#), les [Vilains du Donjon](#), le [bourreau](#), le [sbire](#), le [nain de la mafia](#) et [l'amazone syldérienne](#). D'autres viendront peut-être par la suite.

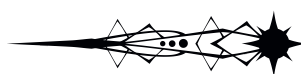
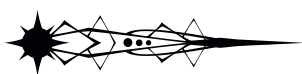
Dans notre JDR, comme vous pouvez le voir ici on n'incarne pas forcément des « aventuriers qui font des quêtes ». Tout est prévu pour pouvoir mettre en place des façons de jouer qui sortent un peu de l'ordinaire, pour s'échapper de la rengaine du JDR fantasy. Par exemple, jouer des vilains travaillant pour un maître de donjon est totalement faisable. Mon scénario de tournoi « [Une statuette pour le Maître](#) », joué en 2019 par plus de 120 participants en est un très bon exemple. Vous pouvez aussi, comme autre exemple, utiliser les [Plans Deluxe](#) pour vivre une vraie carrière au sein le Donjon de Naheulbeuk, en utilisant le supplément des Vilains du Donjon dont nous parlons dans le paragraphe précédent. Vous pouvez aussi simplement faire jouer quelqu'un pour monter une activité de marchand itinérant, en utilisant à la fois les cartes des régions, les informations commerciales fournies par ces dernières et des documents comme la fameuse [liste des denrées en Terre de Fangh](#) présente sur le site de l'Encyclonebeuk.

Le supplément SOLDATS

La carrière de soldat n'est pas simplement un autre métier, c'est aussi une nouvelle façon d'envisager le JDR fantasy. Les règles sont identiques mais vous avez de nouvelles possibilités de jeu et une philosophie différente. Pour rejoindre l'armée fanghienne, vous pouvez lire le [supplément complet](#) qui s'y rapporte, ou bien tester [les scénarios](#) de nos tournois qui sont livrés clés en main, avec les personnages pré-tirés.

Débilibeuk et Mankdebol : l'entropie au quotidien

Les deux règles suivantes sont à gérer uniquement par le Grand Vilain MJ et représente les actions des divinités en Terre de Fangh. En effet, les dieux ont tendance à surveiller ce qu'il se passe et leur attention est souvent attirée par les événements inhabituels, ce qui constitue le quotidien des aventuriers. Lorsque vous gérez ces règles, 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 que d'en faire la publicité.



Les Points de Mankdebol

Des cases prévues pour ces règles ont été ajoutées à la feuille du MJ disponible dans la partie « [Aides de jeu](#) » du site, et on vous explique ici le pourquoi du comment.

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 risqué ou d'idiot, 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. 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.

Pour voir la liste des calamités que Mankdebol peut lancer aléatoirement sur vos aventuriers, utilisez la table des calamités prévue à cet effet du [pack de l'entropie](#), qui est disponible dans la rubrique « [Mages et prêtres](#) ».

Les Points de 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 des « 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 ». Il peut choisir de gratifier d'un Point de Destin le personnage du groupe qui en a le moins... Il peut aussi, dans le cas où le personnage est un prêtre ou paladin d'une divinité, obtenir de parler avec cette dernière lors d'un rêve, pour obtenir des informations par exemple. Bref, les possibilités sont nombreuses.

Une liste des bienfaits aléatoires se trouve donc dans le [pack de l'entropie](#), qui est disponible dans la rubrique « [Mages et prêtres](#) ».

Il ne vous reste plus maintenant qu'à PARTIR À L'AVENTURE !



Mise à jour des règles NAHEULBEUK JDR V.4.0, 2025, élaborée en collaboration avec la communauté Naheulbeuk Online et en particulier Semolina, Vimaire, Robin de la Chopine, Rincevent, Stixy et d'autres qui ont voulu rester anonymes.

Mise en page des règles : **Pen of Chaos**.

Illustrations de **Guillaume Albin** (Ed. Le Grimoire, Ed. Clair de Lune) et **Marion Poinot** (Ed. Clair de Lune).