

Notice des livres-aventures

Cette notice permet à quelqu'un qui n'a jamais pratiqué le jeu de rôle Naheulbeuk de pouvoir vivre une aventure solo en Terre de Fangh, en utilisant l'un de nos livres-aventures (scénario solo) et quelques règles de base facile à intégrer.

Trouver les documents

Pour jouer correctement un livre-aventure, vous n'aurez besoin de connaître que certaines règles du jeu de rôle Naheulbeuk...

- Vous devez choisir ou tirer un personnage
- Vous devrez savoir passer des épreuves
- Vous devrez savoir résoudre des combats

Tout le reste sera pris en charge par le livre lui-même !

Les règles de base se trouvent dans un seul document mais vous n'aurez pas besoin d'en lire toutes les pages. Je vous conseille donc de suivre mes instructions...

Lien vers le document :

<http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/reglesdebase-naheulbeuk-jdr.pdf>

Pour comprendre comment votre personnage peut interagir avec l'environnement, vous devez lire la page 5 (Les caractéristiques et leur usage) ainsi que la page 6 (Origine et métier du héros, compétences). Vous pourrez aussi lire la page 7 (règles de récupération) pour savoir comment fonctionne l'énergie vitale.

Pour savoir comment combattre, vous devrez lire le chapitre du combat, en particulier les pages 11, 14, 15, 17, 22 et 23. Si vous voulez gérer les coups critiques, lisez aussi la page 12.

Personnage par défaut

Vous avez envie de commencer rapidement l'aventure et vous ne souhaitez pas vous encombrer de considérations inutiles. Soit. Je peux vous proposer donc de jouer un personnage par défaut, dont les caractéristiques et l'équipement sont proposés ci-dessous. Si vous voulez plus de choix, vous irez lire la rubrique suivante « Choisir un personnage ».

Par défaut, vous jouerez donc un **humain, ranger, de niveau 1**.
Sexe et nom à votre choix, homme ou femme.

Caractéristiques générales :

COURAGE : 9 – INTELLIGENCE : 11 – CHARISME : 12

ADRESSE : 12 – FORCE : 10 – ÉNERGIE VITALE : 35

Fortune de départ : 60 pièces d'or / Points de destin : 2

Caractéristiques de combat :

ATTAQUE : 8 – PARADE : 10 – Armure PR : 3

Résistance Magie : 10

Armement :

Arc court et 8 flèches de qualité : 1D+3

Sabre à une main de bonne qualité : 1D+4

Vos compétences :

Déplacement silencieux – Détection – Chevaucher – Nager

Pister – Érudition – Tirer correctement

Votre équipement :

Armure : Plastron de cuir bouilli correct (PR 3) – Vêtements de base, cape de base, bottes de cuir, ceinture d'armes.

Sac à dos de base, gourde 1,5 L, 2 torches, briquet, 1 corde de 10 m, couverts de métal, écuelle de bois, canif, couverture.

Choisir un personnage

Si vous ne jouez pas celui *par défaut*, votre personnage est décrit par sa *fiche de personnage*. C'est là que vous trouverez les caractéristiques et scores vous permettant de jouer. Une feuille de personnage simple, à imprimer, est disponible dans le site à cette adresse (et vous devrez la remplir) :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-personnages.htm>

Si vous ne souhaitez pas imprimer, vous pouvez utiliser des fiches électroniques, lesquelles sont disponibles en divers formats dans la rubrique contributions « Devenir un héros » :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-contrib.htm>

Si vous ne connaissez pas le jeu de rôle, il vaut mieux vous épargner la création d'un personnage... Et pour cela vous disposez dans le site d'un certain nombre de personnages pré-tirés, avec leur fiche explicative (à recopier au crayon dans la fiche vierge que vous imprimerez). La liste de ces personnages est disponible à la fin de notre page « Aides de jeu », ainsi que l'archive contenant toutes les fiches :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-aidesdejeu.htm>

Les fiches d'accompagnement décrites dans les notes sont ici :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-personnages.htm>

Ce sont les *fiches d'origines* et *fiches de métier* qui contiennent diverses informations concernant votre héros ainsi que vos *compétences* et vos *compétences optionnelles*. En début de carrière vous devrez toujours choisir deux compétences optionnelles en cochant les cases correspondantes... Facile !

Les *compétences* seront souvent mentionnées dans l'aventure, et celles-ci vous permettront parfois d'accéder à des choix inédits. D'autres vous donneront des bonus au jet de dé !

Notre jeu permet un grand nombre de combinaisons d'origines et de métiers, mais vous n'aurez pas tout dans les pré-tirés... Je vous recommande donc de choisir un personnage simple à jouer pour votre première partie, quelqu'un qui peut parler la langue commune et qui n'est pas trop spécialisé (donc pas ogre, ni gnôme, ni goblin). Je vous conseille aussi d'éviter de jouer un mage ou un prêtre pour votre première expérience... Car ceux-ci demandent beaucoup plus de lecture !

Pour jouer un mage ou un prêtre, il vous faut en effet connaître les règles spécifiques à ces matières :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-magie.htm>

Ici vous prendrez le document « Règles pour les mages et les prêtres » ainsi que le ou les grimoires nécessaires à l'exercice de votre art (disponibles plus bas dans la page).

Si vous préférez *tirer votre personnage*, il vous faudra lire beaucoup plus de documents... Je vous conseille donc de rejoindre une communauté de joueurs expérimentés pour cela, ou de lire l'ensemble des règles.

Les dés

Pour jouer un livre-aventure il faudra au moins deux sortes de dés : un D20 (dé à 20 faces) et un ou plusieurs D6 (dé standard à six faces). Si vous n'avez pas de D20, vous pouvez utiliser une application de type « dice roller » (disponible gratuitement sur la plupart des plate-formes comme windows, mac ou android) ou vous procurer le D20 dans une boutique de jeu de rôles ou de jeux de sociétés (et c'est possible aussi en ligne).

Passer une épreuve

Au cours de votre aventure, vous devrez souvent *passer des épreuves* pour résoudre des actions ou des choix. Ces épreuves sont toujours basées sur une de vos caractéristiques : courage, force, intelligence, adresse et charisme (voire même une moyenne de deux caractéristiques).

Passer une épreuve est hyper simple : vous lancez votre D20 et vous devez obtenir un chiffre inférieur ou égal à votre score.

Si c'est le cas, l'épreuve est réussie. Sinon, c'est un échec.

Notez aussi que vous pouvez assurer une **Réussite critique** (si vous obtenez 1 au D20) aussi bien qu'un **Échec critique – ou maladresse** (si vous obtenez 20 au D20). Les échecs critiques et maladresses ne sont pas toujours notifiés, mais lorsque c'est le cas un choix correspondant vous sera proposé, sinon vous compterez simplement une réussite ou un échec.

Vous comprenez ainsi qu'il est nécessaire d'avoir un haut score sur une caractéristique pour triompher des turpitudes et des défis qui se dresseront sur votre chemin ! Chaque personnage a des scores différents qui définissent son profil et ses aptitudes à se tirer de différentes situations. Ces scores augmentent avec l'expérience et l'obtention de matériel plus performant.

Bonus ou malus : parfois une épreuve est mentionnée comme facile (avec bonus) ou difficile (avec malus). Ce score de bonus ou malus est à ajouter ou retrancher de votre caractéristique avant de résoudre l'action grâce au jet de dé. Si vous avez 11 en intelligence par exemple et passez une épreuve avec bonus de 2, vous compterez donc 13 en intelligence pour ce jet.

Certains équipements vous donnent un bonus ou un malus permanents ! D'autres vous permettent d'activer un bonus ou un malus temporaire (potions par exemple).

Résoudre un combat

Votre personnage et votre opposant (quand vous vous retrouvez en situation de combat dans un paragraphe) disposent chacun d'un certain nombre de caractéristiques de combat : COURAGE, ATTAQUE, PARADE, PROTECTION et POINTS D'IMPACT (ou dégâts). De plus vous avez votre ÉNERGIE VITALE ainsi que la RÉSISTANCE MAGIQUE. L'usage de ces scores vous est expliqué en détail dans les pages du chapitre sur le combat dans le document des règles de base (voir page 1). Vous pouvez choisir, ou non, d'utiliser la règle des *coups critiques et maladroites* au combat, c'est à votre choix. Pour utiliser cette règle, il vous faudra récupérer les tableaux spécifiques :

<http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/tableaux-regles.pdf>

Abréviations

Tous les jeux de rôles ont leurs abréviations... Et celui-là ne fait pas exception à la règle ! Voici donc certaines d'entre elles :

COU : Courage

INT : Intelligence

CHA : Charisme

AD : Adresse

FO : Force

AT : Attaque

PRD : Parade

PR : Protection, armure, score d'armure global

PI : Points d'Impact, aussi appelé dégâts

BL : Points de blessure (idem à PI mais généralement utilisé pour des dégâts directs ignorant l'armure)

PO, PA : pièces d'or, pièces d'argent

XP : points d'expérience

Équipement

Votre personnage dispose d'un équipement de base au niveau 1 (dépendant de sa fortune de départ). Il pourra gagner de nouveaux objets, des protections ou des armes en jouant une aventure solo, tout comme il le ferait en vraie partie !

Il vous sera parfois proposé d'acheter de l'équipement au cours d'une partie – généralement quand vous visitez une boutique. Dans ce cas, vous devrez parfois utiliser les tableaux d'équipement du JDR Naheulbeuk et vous référer aux indications du livre pour les possibilités d'achats (ainsi que les éventuelles remises).

Tous les tableaux d'équipement sont disponibles dans une seule archive sur le site, les « Tableaux importants » ici :

<http://www.naheulbeuk.com/doc-equipement.htm>

Ne vous laissez pas tourner la tête par les armures à 15.000 PO ou les reliques anciennes... Elles ne seront pas abordables pour vous avant d'avoir vécu plusieurs aventures !

Si vous voulez en savoir plus sur l'équipement en Terre de Fangh (usages et conventions), récupérez le document « Guide de l'équipement en Terre de Fangh », à l'URL ci-dessus.

Expérience et niveaux

Il est possible que vous accédiez à un niveau supérieur au cours d'une aventure... Les pages 26 et 27 du document des Règles de base vous renseigneront à ce sujet. Si vous souhaitez vraiment utiliser toutes les fonctionnalités du jeu, alors il ne vous restera qu'à lire toutes les règles... Et pourquoi pas monter un groupe ? Bonne aventure !

Annexe

Voici un autre choix de personnage par défaut ! Plus bourrin...

Ici vous jouerez donc un **nain, guerrier, de niveau 1**.

Sexe et nom à votre choix, homme ou femme.

Entre parenthèses : score ajusté par rapport à votre équipement.
Si vous changez d'équipement, vous changez les scores... (voir bonus/malus des équipements plus bas)

Caractéristiques générales :

COURAGE : 12(13) – INTELLIGENCE : 9

CHARISME : 10(9) – ADRESSE : 9(7)

FORCE : 12 – ÉNERGIE VITALE : 40

Fortune de départ : 60 pièces d'or / Points de destin : 2

Caractéristiques de combat :

ATTAQUE : 9(10) – PARADE : 9(7) – Armure PR : 5

Résistance Magie : 11

Armement :

Hache 1 main correcte : 1D+3 (AT+1 PRD-1)

Vos compétences :

Appel du tonneau – Instinct du trésor – Pénible – Radin

Armes de bourrin – Bourre-pif – Bricolo du dimanche

Méfiance

Votre équipement :

Armure : Cotte de mailles sans manches (PR 4 AD-1) et casque métallique (PR 1, AD-1 CHA-1 COU+1)

Vêtements de base, bottes de cuir, ceinture d'armes, sac à dos de base, gourde 1,5 L, 2 torches, briquet, couverts de métal, écuelle de métal, canif, couverture de base.