

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Instruments V.3.0

NOTES : les instruments ne donnent des bonus qu'à ceux qui ont un métier ou des compétences correspondantes, et seulement lorsqu'ils sont utilisés. Ils nécessitent presque tous 2 MAINS. Les bonus et malus sélectifs ne portent que sur le CHARISME, sur les coups spéciaux qui utilisent le CHA (Ménestrel) ou sur les autres activités nécessitant du CHA. Ils ne se cumulent pas.

*Effet de groupe : bonus qui s'active seulement quand l'instrument est utilisé pour jouer à faible distance des alliés, ce qui implique que le personnage qui utilise l'instrument ne combat pas !

				Bonus / Malus sélectifs au CHARISME					
	Prix (PO)	Notes et autres effets de groupe	Encomb.	Coup Spécial	Discours Théâtre	Jonglage Danse	Musique Chant	Malus AD (Discr.)	Rup.
Percussions									
Maracas de mendiant	3	Agaçant – CHA+2 à "Mendier et Pleurnicher"	Négligeable		-2	-1	-2	-4	1 à 5
Triangle en fer médiocre	5	Son aigu légèrement agaçant	Nul						1 à 3
Tambour de Mendicité en peau de rat	10	Moche – CHA+1 à "Mendier et Pleurnicher"	Moyen		-1	-1	-1	-2	1 à 3
Triangle en alliage	15	Son aigu correct	Nul		+1				1 à 2
Maracas de Schlipak	20	En boulorne jeune, joli son	Négligeable					-4	1 à 5
Petite cymbale	20	En alliage, utile pour attirer l'attention	Moyen		+1			-3	1 à 3
Tambourin de base en peau	25	Pour accompagner chant ou danse	Faible					-1	1 à 5
Petit gong de théâtre	30	En fer, utile pour attirer l'attention	Faible		+1			-1	1 à 3
Clochettes (par 3)	30	Peuvent s'accrocher à du matériel	Nul					-3	1 à 3
Tambourin en chèvre, à grelots	35	Pour accompagner chant ou danse	Faible				+1	-4	1 à 5
Cymbale de Ghislain Ze Voleur	60	En alliage, utile pour attirer l'attention	Important		+2			-4	1 à 3
Crécelle Exaspérante de Glargh	100	Toute personne dans la zone : INT-2	Négligeable		+1			-2	1 à 5
Maracas de Folonariel	100	En bois noble, belle fabrication	Négligeable	+1		+1	+1	-4	1 à 5
Tambourin en yakak à grelots d'argents	100	Pour accompagner chant ou danse	Faible	+1		+1	+1	-5	1 à 4
Petit gong en thritil	150	En métal noble, joli son, pour attirer l'attention	Faible		+2			-1	1 à 2
Tambour de danse	150	Pour accompagner chant ou danse	Moyen			+2	+1	-2	1 à 4
Petit tambour de Chnafon	150	Pour accompagner du chant	Faible				+2	-2	1 à 4
Cymbale Tonitruante de Jambfer	150	En métal brossé du plus bel effet	Moyen		+2			-3	1 à 2
Clochettes en thritil (par 3)	150	Peuvent s'accrocher à du matériel, très beau son	Nul		+1	+1		-5	1 à 2
Tamtam-bourrin de Crôm	250	Tambourin large - Effet de groupe* COU+1	Moyen	+1		+1	+1	-4	1 à 4
Tambour de Ghislain Ze Voleur	250	Effet de groupe* COU+1	Moyen	+1		+1	+1	-2	1 à 3
Triangle en beryllium	300	Son captivant, fascinant	Nul	+1	+3			-1	1 à 2
Tambourin des Lunelbar	350	Pour accompagner chant ou danse	Faible	+2		+1	+2	-5	1 à 4
Grand gong en thritil	400	En métal noble, son impressionnant	Important	+1	+4			-2	1 à 2
Tambour d'Assaut	600	Effet de groupe* COU/AT+1	Moyen			+2	+2	-3	1 à 3
Tambour gobelin d'Abokò	650	Effet de groupe* Ennemis : COU-2	Moyen		+1	+1	+1	-3	1 à 4
Tombak d'Assaut syltérien	800	Tambour grave – Effet de groupe* COU/AT+1	Important	+1		+2	+2	-3	1 à 3
Tambour Vaillant d'Ouien	800	Très beau tambour à sonorité médium	Moyen	+3		+2	+2	-3	1 à 4
Clochettes de Rizmo Jarbé (par 3)	1000	Peuvent s'accrocher à du matériel, très beau son	Nul	+2	+2	+2	+2	-5	1 à 2
Tambour Frappeur d'Uzudil	1500	Effet de groupe* Ennemis : Épreuves-1	Moyen	+1	+1	+1	+1	-4	1 à 4
Dar'ul Sonore en brebiphant	1600	Tambour – Effet de groupe* COU/AT/PRD+1	Important	+1	+1	+2	+2	-4	1 à 4
Tambour d'Apocalypse	2500	Effet de groupe* COU+2 AT/PRD+1	Énorme	+3		+1	+2	N.A.	1 à 4
Batterie of Doom (ench.)	3000	Effet de groupe* COU+2 FO+2	Énorme	+3		+1	+2	N.A.	1 à 4

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Instruments V.2.0 (suite)

NOTES : les instruments ne donnent des bonus qu'à ceux qui ont un métier ou des compétences correspondantes, et seulement lorsqu'ils sont utilisés. Ils nécessitent presque tous 2 MAINS. Les bonus et malus sélectifs ne portent que sur le CHARISME, sur les coups spéciaux qui utilisent le CHA (Ménestrel) ou sur les autres activités nécessitant du CHA. Ils ne se cumulent pas.

*Effet de groupe : bonus qui s'active seulement quand l'instrument est utilisé pour jouer à faible distance des alliés, ce qui implique que le personnage qui utilise l'instrument ne combat pas !

				Bonus / Malus sélectifs au CHARISME						
	Prix (PO)	Notes et autres effets de groupe	Encomb.	Coup Spécial	Discours Théâtre	Jonglage Danse	Musique Chant	Malus AD (Discr.)	Rup.	
Instruments à vent										
Flûte bricolée de mendiant	10	Flûte très moche – CHA+1 à "Mendier et Pleurnicher"	Négligeable			-1	-2			1 à 5
Flûte en bois	20	Instrument qui produit un son correct	Faible							1 à 5
Cor de base	30	Idéal pour attirer l'attention	Faible							1 à 4
Peluche d'ourson qui fait "beuin"	30	Effet de groupe* INT-2 pour alliés et ennemis	Faible		-4	-2	-5	-1		1 à 5
Flûte en bois de qualité	50	Flûte au son agréable à la jouabilité correcte	Faible				+1			1 à 4
Cor d'artisan	60	Idéal pour attirer l'attention, bonne qualité	Faible		+1					1 à 3
Flûte en argent	60	Flûte au son agréable avec une bonne jouabilité	Faible				+1			1 à 3
Corne musicale	80	Idéal pour attirer l'attention, bonne qualité	Moyen		+1		+1			1 à 4
Trapouette Rurale de Danse	100	Une flûte à anche de fabrication rudimentaire	Faible			+1	+1			1 à 5
Trompette Krakoreille des Gobs	100	Effet de groupe* INT-3 pour alliés et ennemis	Moyen	+1		-2	-4			1 à 4
Flûte Agile de Dimitri	150	Flûte au son agréable avec une très bonne jouabilité	Faible				+2			1 à 4
Flûte de Combattant	180	Une flûte solide avec un son mystérieux	Faible	+1			+1			1 à 3
Cor d'Assant de Mir-Nodò	200	Cor évasé au son particulièrement épique	Moyen	+1	+1					1 à 3
Flûte Elfique de Jade l'enchanteresse	200	Flûte au son agréable avec une très bonne jouabilité	Faible	+1		+1	+1			1 à 3
Harmonica du Donjon	200	De petite taille et parfait pour le voyage	Négligeable	+1		+1	+1			1 à 3
Cor de Guerre vomtorzien	350	Cor allongé au son particulièrement épique	Moyen	+2	+1					1 à 2
Flûtiau-piccolo de l'Est	410	Flûte au son très aigu, assez déstabilisant	Négligeable	+2		+2	+1			1 à 4
Trapouette de Luxe	450	Une flûte à anche de très bonne qualité	Faible	+2		+1	+2			1 à 4
Flûte en or de Folonariel	450	Flûte au son captivant et très bonne jouabilité	Faible	+2		+2	+1			1 à 2
Corne Musicale Massive	500	Gros instrument au son surprenant	Important	+2	+2		+2	-2		1 à 3
Ocarina de Xen'drik (ench.)	600	Effet de groupe* COU/AT+1	Négligeable			+2	+2			1 à 3
Clarinette Glarghienne	600	Donne la compétence "Chef de groupe"	Faible			+2	+3	-1		1 à 5
Cor du Conquérant	650	Effet de groupe* Ennemis : COU-2	Moyen	+1	+2					Non
Cornemuse des Collines	700	Effet de groupe* Ennemis : COU-2	Moyen	+1		+1	+1	-2		1 à 4
Kazoo Maudit de Gurdil	800	Donne les compétences "Pénible" et "Radin"	Négligeable	+1			+2			1 à 2
Flûte Grave de Glandorn	850	Effet de groupe* FO-2 pour les ennemis	Faible	+1		+1	+1			1 à 4
Trompette des Maudits	1000	Effet de groupe* Ennemis : Épreuves-1	Moyen	+1		+1	+2	-1		1 à 3
Clarinette de Galahadrillette (ench.)	1000	Donne la compétence "Comprendre les animaux"	Faible	+2		+2	+2	-1		1 à 2
Cor en os de la Terreur	1500	Effet de groupe* Ennemis : COU-3	Moyen	+2	+2			-2		1 à 2
Cornemuse naine de Bataille	1500	Effet de groupe* Ennemis : COU-4	Moyen	+1		+1	+1	-2		1 à 4
Pouet-pouet de Bourrinisme	1600	Corne grave – Effet de groupe* COU/AT/PRD+1	Moyen	+3		+1	+1	-1		1 à 4
Harmonica de Xen'drik (ench.)	2200	Effet de groupe* Toute épreuves +1	Négligeable	+2		+2	+2			Non
Cornemuse en ivoire de morsbleg	2500	Effet de groupe* COU+2 AT/PRD+1	Moyen	+2		+2	+2	-2		1 à 4

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Instruments V.2.0 (suite)

NOTES : les instruments ne donnent des bonus qu'à ceux qui ont un métier ou des compétences correspondantes, et seulement lorsqu'ils sont utilisés. Ils nécessitent presque tous 2 MAINS. Les bonus et malus sélectifs ne portent que sur le CHARISME, sur les coups spéciaux qui utilisent le CHA (Ménestrel) ou sur les autres activités nécessitant du CHA. Ils ne se cumulent pas.

*Effet de groupe : bonus qui s'active seulement quand l'instrument est utilisé pour jouer à faible distance des alliés, ce qui implique que le personnage qui utilise l'instrument ne combat pas !

				Bonus / Malus sélectifs au CHARISME						
	Prix (PO)	Notes et autres effets de groupe	Encomb.	Coup Spécial	Discours Théâtre	Jonglage Danse	Musique Chant	Malus AD (Discr.)	Rup.	
Instruments à cordes										
Guitare de mendiant	30	Crincrin bricolé – CHA+2 à "Mendier et Pleurnicher"	Important				-1	-2	1 à 5	
Guitare de base	60	Son moyen et qualité à la hauteur du prix	Important				+1	-2	1 à 5	
Petite harpe de théâtre	100	Un instrument qui accompagne bien la parole	Moyen		+2			-3	1 à 4	
Guitare Poutrebaffe(TM)	150	Très solide mais produit un son moyen	Important				+1	-2	1 à 2	
Banjo Saoûlant de Zoyek	200	Effet de groupe* INT-3 pour alliés et ennemis	Important	+1			+1	-3	1 à 4	
Mandoline glarghienne	250	Instrument polyvalent et pas trop encombrant	Moyen		+1		+1	-2	1 à 4	
Guitare d'artisan renommé	300	Un bel instrument, durable et agréable à écouter	Important	+1	+1		+1	-2	1 à 4	
Violon Rural de Danse	300	Son correct, mais qualité moyenne	Moyen	+1		+2	+1	-2	1 à 4	
Banjo Frappecrâne des gobs	300	Très solide mais produit un son moyen	Important	+1				-3	1 à 2	
Lyre du baroudeur fanghien	400	Un bel instrument, durable et agréable à écouter	Moyen	+2			+1	-2	1 à 4	
Harpe de théâtre glarghienne	500	Un instrument qui accompagne bien la parole	Important	+1	+3		+1	-4	1 à 4	
Mandoline luxueuse	600	Instrument polyvalent et pas trop encombrant	Moyen	+1	+1	+1	+2	-2	1 à 4	
Mandoline waldorgaise (ench.)	800	Instrument polyvalent au son amélioré	Moyen	+2	+2	+1	+2	-2	1 à 4	
Mandoline de Bomotar (ench.)	800	Effet de groupe* RM+2	Moyen	+2		+1	+1	-2	1 à 4	
Lyre Bienfaisante de Youclidh (bénie)	800	Effet de groupe* +2 PV rendus aux premiers soins	Moyen	+1	+1	+1	+1	-2	1 à 4	
Luth de Malgar (béni)	800	Effet de groupe* CHA+2 pour séduire	Moyen	+1	+1		+1	-2	1 à 3	
Guitare-démon de Mankdebol	800	Effet de groupe* Ennemis : maladresses sur 19 et 20	Important	+1			+1	-3	1 à 3	
Petite harpe de Folonariel	900	Donne la compétence "Comprendre les animaux"	Moyen	+2	+2		+2	-3	1 à 4	
Guitare du Mago-Zombie (ench.)	1000	Effet de groupe* Récup. 5 PA (jouer 4 assauts)	Important	+1	+2		+2	-2	1 à 2	
Petite harpe de Braatv' (bénie)	1000	Effet de groupe* PR+2 contre morts-vivants ou démons	Moyen	+2	+2			-3	1 à 3	
Guitare-démon de Dlul	1000	Effet de groupe* FO-2 pour les ennemis	Important	+1	+1		+1	-3	1 à 2	
Banjo de Tommy Verdâtre	1000	Effet de groupe* Compétence "Chercher des noises"	Important					-3	1 à 2	
Bouzouki Salvateur de POC (ench.)	1200	Effet de groupe* Récup. 5 PV en fin de combat	Moyen	+1	+2		+2	-3	1 à 2	
Guitare-démon Krakoreille (ench.)	1200	Effet de groupe* INT-4 pour alliés et ennemis	Important	+1			-4	-3	1 à 4	
Harpe des Bois Touffus (ench.)	1300	Effet de groupe* +2 à toutes les épreuves en forêt	Important	+1	+1		+1	-4	1 à 4	
Basse-démon de l'Apocalypse (ench.)	1500	Effet de groupe* Compétence "Intimider"	Important	+2			+2	-3	1 à 2	
Violon de Clem la prêtresse (béni)	1500	Effet de groupe* Récup. 8 PA (jouer 5 assauts)	Moyen	+1	+2	+1	+2	-2	1 à 3	
Lyre Maudite de Flakagh (ench.)	1600	Effet de groupe* Ennemis : Épreuves-1	Moyen	+2	+2		+2	-2	1 à 2	
Violon Stradivariion (ench.)	2400	Effet de groupe* INT/FO+1	Moyen	+1			+3	-2	Non	
Basse-démon de Khornettoh (bénie)	2500	Effet de groupe* COU+2 AT/PRD+1	Important	+2	+2		+2	-2	Non	
Luth Violent d'Ulralur (ench.)	3200	Effet de groupe* +2 PI à tous les dégâts	Moyen					-2	Non	
Guitare-démon de Tommy Verdâtre (ench.)	3300	Effet de groupe* Chances de critique +1 en combat	Important	+2			+2	-3	Non	
Guitare-démon de Tzinnitch (ench.)	3500	Effet de groupe* INT/COU+2	Important	+2			+1	-3	Non	

Donjon de Naheulbeuk - Jeu de rôle – Notice concernant les instruments V.2.0

Bonus et capacités

Si les bonus sont parfois puissants pour un prix relativement modique, les instruments se démarquent du reste du matériel car leurs bonus et capacités ne s'activent qu'à l'usage.

En effet, le simple fait de posséder un instrument n'octroie aucun bonus et ne donne aucune capacité spéciale. Le personnage qui possède un instrument devra choisir de l'utiliser (pour faire une chanson, déclamer un texte, produire du son, soutenir une bataille, danser ou produire un spectacle) afin d'obtenir les effets de groupe et les bonus à titre personnel. Il faut également qu'il possède du talent pour en jouer, sinon l'instrument n'aura aucun effet.

Ainsi, pour obtenir des bonus en combat, le personnage doit choisir de se tenir à distance de l'action et de faire de la musique, ce qui donnera du bonus à ses alliés et potentiellement des malus à leurs ennemis. Il peut cependant se déplacer et faire d'autres actions qui ne nécessitent pas l'usage de ses mains, et sera parfois ciblé par les opposants qui, énervés par sa performance, pourront le choisir comme cible prioritaire. Le musicien devra alors faire le choix de continuer d'assurer le soutien grâce à des manœuvres d'esquive, ou d'entrer en combat et perdre ainsi le bonus de groupe.

Le bonus de "Coup spécial" n'est pas lié aux attaques et ne concerne que les épreuves aux coups spéciaux de ménestrel utilisant le CHARISME, lorsque le ménestrel est en soutien.

Autre exemple : pour obtenir un bonus au discours/théâtre, le personnage devra utiliser l'instrument qu'il possède pour ponctuer sa prestation de plusieurs sons destinés à retenir l'attention.

Discrétion et encombrement des instruments

Les instruments ne sont pas très lourds en général, par contre ils peuvent être encombrants et, pour certains d'entre eux émettent des petits bruits même quand on n'en joue pas. C'est notamment le cas des cordes et des percussions. La plupart des instruments induisent donc un malus à l'AD en discrétion, symbolisant le fait que le héros qui les transporte fait plus facilement du bruit en marchant. Le héros peut bien entendu poser ses instruments et les reprendre plus tard, ce qui pourra donc le soulager de son malus à la discrétion.

Les instruments à vent sont moins encombrants et se rangent facilement dans un étui, ce qui explique en général l'absence de malus à l'AD (discrétion), tandis que les instruments à corde sont plus gros et font pas mal de bruit quand vous vous déplacez avec (cordes ou caisse qui résonnent au moindre choc). Concernant les percussions c'est un peu au cas par cas, mais certaines comme les clochettes empêchent toute discrétion.

Notes concernant l'encombrement : NUL signifie que l'instrument est si petit qu'il ne compte pas dans votre inventaire. NÉGLIGEABLE implique un poids et un encombrement très réduits, de sorte qu'on n'est pas obligé de le prendre en compte mais l'instrument pourra être brisé ou abîmé en cas de chute. FAIBLE indique que l'instrument prend légèrement de la place mais qu'il n'y a pas non plus matière à réduire les déplacements, toutefois il a de fortes chances d'être endommagé si le héros subit un choc. MOYEN signifie que l'instrument prend déjà une certaine place et qu'on ne peut pas en avoir plus que deux avant de recevoir des malus au déplacement. IMPORTANT veut dire qu'on ne pourra avoir qu'un instrument de cette taille et qu'on pourra être handicapé sur des actions de déplacement. Enfin, ÉNORME implique l'utilisation d'un moyen de transport (comme un chariot) pour y placer l'instrument et qu'on ne peut le déplacer sans cet accessoire.

Exemple : escalader une muraille avec une guitare-démon en bandoulière peut se révéler beaucoup plus difficile que prévu.

Fonctionnement général des instruments

Les instruments ont certaines caractéristiques qui pourraient vous échapper. Les percussions par exemple laissent libre cours à la parole, c'est pourquoi ils ont assez souvent des bonus liés au discours ou au théâtre. À l'inverse, les instruments à vent nécessitent l'usage de la bouche et consécutivement ne permettent pas de parler en même temps (à l'exception des CORS, qui ne font pas de musique et s'utilisent périodiquement pour attirer l'attention). Les instruments à corde sont très bons pour accompagner le chant ou la parole, mais ne permettent que très rarement de bouger, et consécutivement de danser. Chaque instrument a donc une palette d'usages différent, aussi le musicien devra faire son choix avec discernement.

DISCOURS ET THÉÂTRE : pour convaincre, détourner l'attention, séduire, intéresser un public, faire passer des messages, donner un spectacle.

JONGLAGE ET DANSE : détourner l'attention, séduire, donner un spectacle, faire participer une audience. Beaucoup d'instruments ne permettent pas de danser en même temps qu'on joue, mais permettent d'accompagner une ou plusieurs personnes qui danse ou qui jingle.

MUSIQUE ET CHANT : séduire, intéresser un public, détourner l'attention, donner un spectacle, passer des messages.

Toutes ces techniques peuvent éventuellement rapporter de l'argent au personnage qui sait utiliser son instrument !

Point de rupture des instruments

La plupart des instruments sont fragiles et ne sont pas prévus pour le combat. Dans quelques cas assez rares, le héros peut les utiliser pour taper mais ne produira que des dégâts limités. Le point de rupture ici n'est donc pas lié à la résistance des objets sur les coups critiques mais devra être testé seulement dans les cas suivants : chute ou choc violent subi par le héros (tomber d'un arbre, se faire rentrer dedans par un aurochs...) qui pourrait endommager l'instrument, ou lorsque le héros qui joue d'un instrument est frappé par un ennemi (le coup pourrait éventuellement être dirigé sur l'instrument). Vous pouvez aussi tester le point de rupture quand un héros tente de PARER un coup avec un instrument, si ce dernier est au minimum d'encombrement MOYEN.