

DE GRANDES AVENTURES  
DANS DE PETITES BOITES !



PEUT ÊTRE COMBINÉ AVEC « NOBI NOBI ÉPÉE »

# NOBI NOBI MAGIE

TAKASHI KONNO



Arclight  
Games

DÉMO



# NOBI NOBI MAGIE

## RÈGLES TEST

Nobi Nobi est un jeu de rôle narratif sur table conçu aussi bien pour les débutants que pour les joueurs aguerris. Que vous soyez novice ou expérimenté, Nobi Nobi propose une expérience de roleplay rapide, simple et amusante !

## MISE EN PLACE

### IMPRIMEZ LES CARTES

Commencez par imprimer les cartes du jeu.

### PROCUREZ-VOUS DES DÉS

Rassemblez quelques dés à six faces.

### CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE

Chaque joueur choisit un personnage à incarner pendant la partie. Chaque personnage a une valeur de Force et de Technique, ainsi qu'une compétence unique.

### INTRODUCTION

Piochez une carte Introduction et lisez-la à haute voix. Cette carte pose le décor de l'histoire.

### CHOISISSEZ LE PREMIER MJ ET LE PREMIER PROTAGONISTE

Décidez qui sera le premier à endosser le rôle de meneur de jeu (MJ). Le joueur à sa gauche devient le premier Protagoniste.



## LA PARTIE

### CARTES SCÈNE

Le MJ pioche une carte Scène, la lit à haute voix. Il relie la scène à l'introduction ou la scène précédente en imaginant et en décrivant comment le groupe est passé de la situation précédente à la nouvelle.

### LE RÔLE DU PROTAGONISTE

Le Protagoniste fait alors face à un défi et doit expliquer comment il le résout. Les Scènes peuvent se résoudre via un Test ou un Roleplay.

### TEST

Lancez deux dés à six faces (2D) et ajoutez la valeur de la caractéristique requise par le Test : la Force ou la Technique. Le résultat est comparé à la difficulté du Test : c'est un succès s'il est supérieur ou égal. Le Protagoniste ainsi que les autres joueurs peuvent utiliser la compétence de leur personnage (à déclarer avant le jet) et d'autres cartes pour agrémenter le Test.

### ROLEPLAY

Suivez les instructions sur la carte Scène et le Protagoniste dit ce que son personnage dit et fait « en tant que personnage » pour résoudre la situation de la Scène. Le MJ décide si les actions du Protagoniste réussissent ou échouent.

### SUCCÈS OU ÉCHEC

En cas de succès, le Protagoniste pioche une carte Lumière (un bonus). Au contraire, en cas d'échec, il pioche une carte Ténèbres (un bonus moins important ou plus « bizarre »). Dans les deux cas, le personnage s'étoffe.

### PASSAGE DE TÉMOIN

Les rôles de MJ et de Protagoniste tourne, de sorte que le Protagoniste de la Scène achevée devient le nouveau MJ et le joueur à sa gauche devient le nouveau Protagoniste. Répétez la séquence de jeu à partir de la pioche de carte Scène.

## FIN DE PARTIE

Une fois que tout le monde a été MJ 3 fois, piochez une carte Dénouement : un dernier défi que le groupe doit affronter ensemble !



**PUISSE VOS AVENTURES  
DE NOBI NOBI ÊTRE  
RICHES EN PÉRIPÉTIES !**





# NOBI NOBI MAGIE

LE PETIT JEU DE RÔLE DE TABLE !

PRINT & PLAY



IM6

**INTRODUCTION**

## Une page d'aventures

Dans la section scellée de la bibliothèque, une lumière soudaine brille et vous enveloppe. Vous vous trouvez maintenant sur une plage grise, qui ressemble beaucoup à celle des illustrations du livre que vous feuilletiez. Aventurez-vous à travers les pages de cet ouvrage : si vous atteignez son Dénouement, vous pourrez probablement rentrer chez vous !

LM5

**LUMIÈRE**

## AMOUR DE LA NOURRITURE

Si vous avez de la nourriture, tout semble plus facile ! L'aventure, c'est souvent de pouvoir en trouver...

**BONUS**

**FORCE + 1**

LM6

**LUMIÈRE**

## MAGIQUE

À ce moment-là, une lumière blanche bleutée émerge et vous enveloppe.  
« Quelle puissance ! »

**CAPACITÉ**

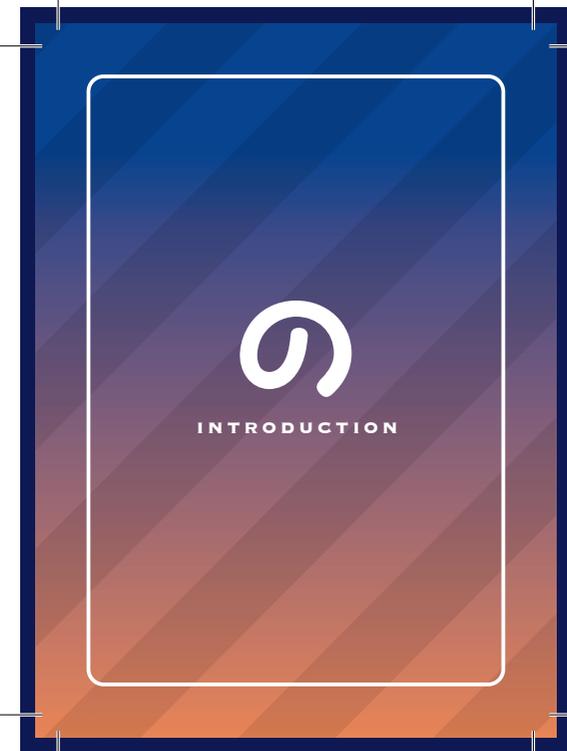
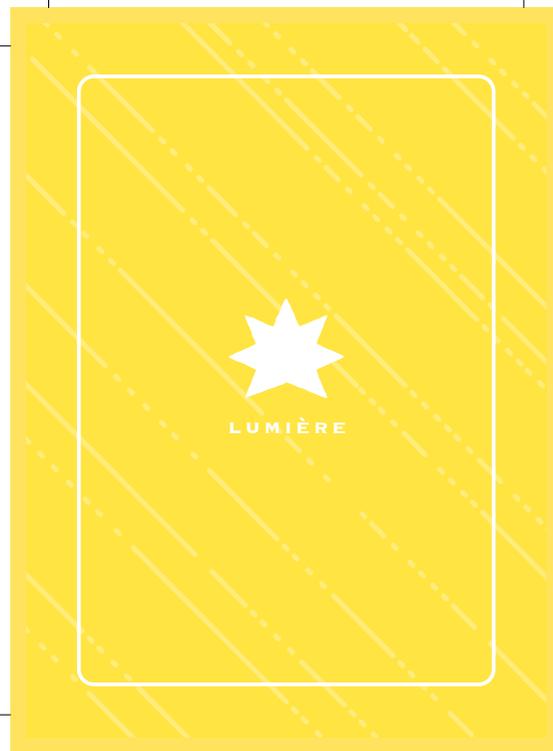
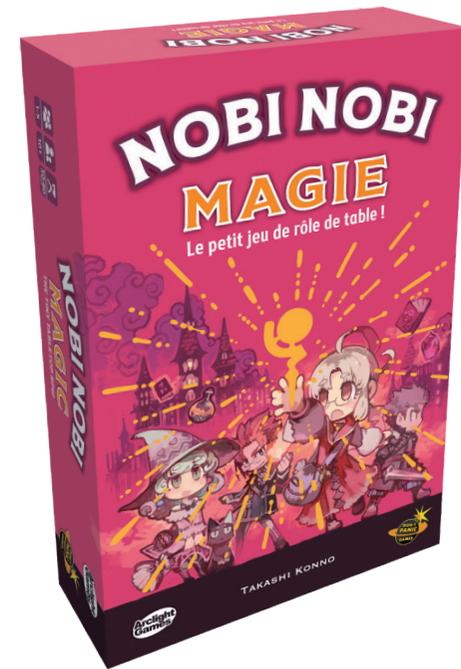
**Enchantement (Permanent)**  
À n'importe quel moment, vous pouvez choisir une carte Lumière ou Ténèbres en votre possession, et augmenter de deux le nombre inscrit dessus. Une fois la carte choisie, on ne peut pas en changer.

DE GRANDES AVENTURES DANS UNE PETITE BOITE

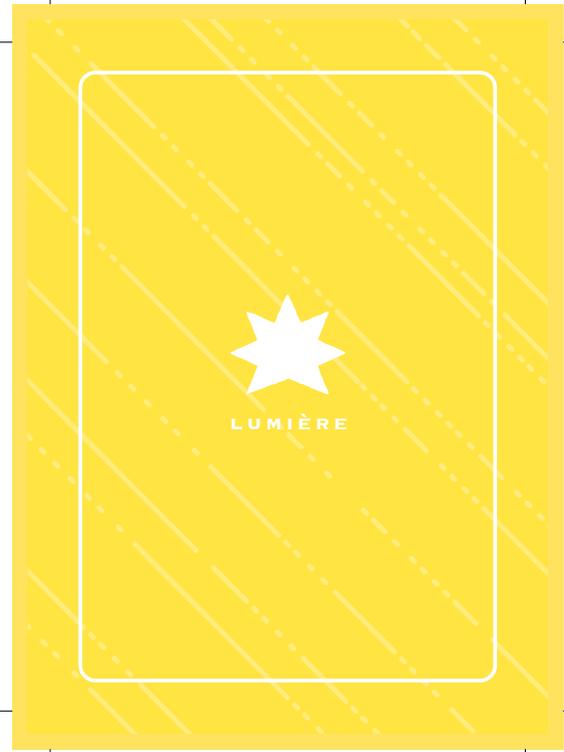
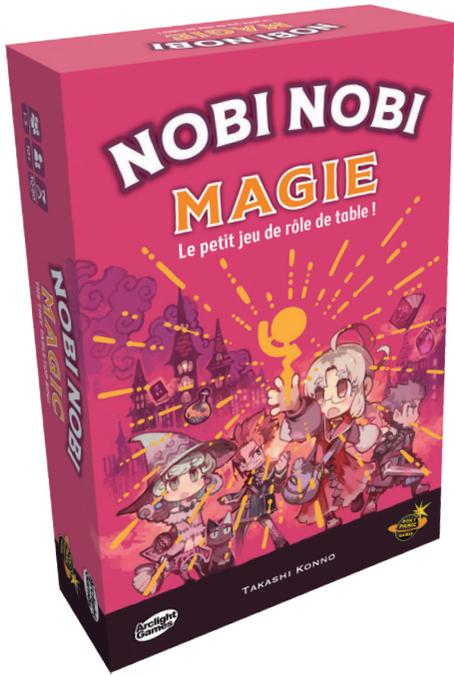
# NOBI NOBI MAGIE

LE PETIT JEU DE RÔLE DE TABLE !

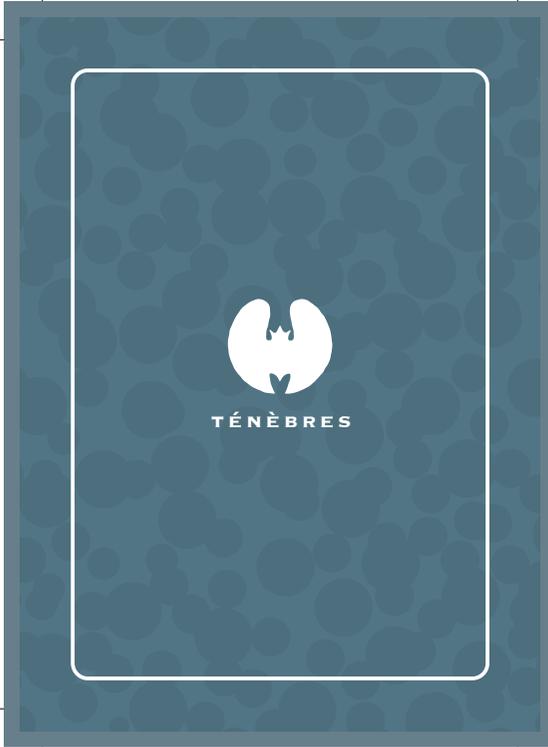
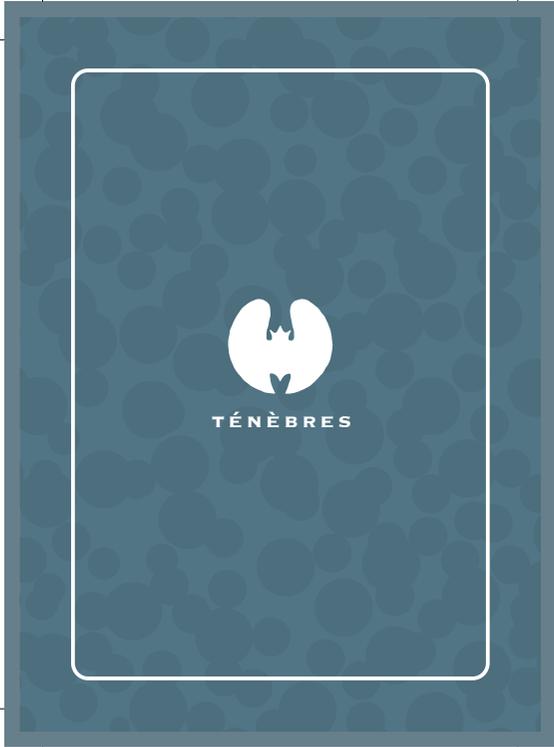
**PRINT & PLAY**



DE GRANDES AVENTURES DANS UNE PETITE BOITE



**LE PETIT JEU DE RÔLE DE TABLE !**



**DE GRANDES AVENTURES DANS UNE PETITE BOITE**



LUMIÈRE LM11

---

## ILLUSTRATEUR

---

Vous dessinez toujours en parallèle de vos aventures. Tout monstre ou mystère devient un sujet pour vos toiles. Je me demande s'ils resteront immobiles pendant que vous les dessinez...

**BONUS**

**TECHNIQUE + 1**

LUMIÈRE LM18

---

## DIRECTEUR DE L'ÉCOLE DE MAGIE (PNJ)

---

« Les hauts et bas de l'école de magie ne sont pas si importants. Si vous pouvez gérer au mieux son quotidien et garantir sa pérennité, ce sera bien suffisant. »

**COMPÉTENCE**

**Le retour de la légende** (Tous les Tests)  
Gagnez (ou donnez) un bonus de + 4 au Test. Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.



TÉNÈBRES TM10

---

## LIVRE INTERDIT

---

Vous avez entre les mains un livre interdit, dont l'existence même constitue un grave danger. On dit que le simple fait de l'ouvrir déclenche des événements qui peuvent bouleverser l'Histoire... Vraiment, vous souhaitez le parcourir ?

**BONUS**

**TECHNIQUE + 1**

TÉNÈBRES TM11

---

## BOMBES

---

La poudre à canon est plus fiable que n'importe quel sort magique. L'énergie thermique des explosifs est ce en quoi on peut avoir le plus confiance en ce monde. Si vous avez un problème, vous le résolvez en un éclair !

**BONUS**

**FORCE + 2    TECHNIQUE - 1**

TÉNÈBRES TM15

---

## DÉGUISEMENT EN PELUCHE

---

Vous possédez un adorable costume de lapin noir vraiment populaire. Tout le monde vous admire ! Il est doux, terriblement mignon et vous permet de rester incroyablement agile et rapide malgré son encombrement.

**BONUS**

**FORCE - 1    TECHNIQUE + 2**



TM16

**TÉNÈBRES**

## JE SUIS TON FAN !

↑

Vous pouvez viser n'importe quel PJ à l'aide de cette carte fléchée ou en choisir un au hasard (en la faisant tourner par exemple). Vous avez toujours été son fan ! Vous savez tout de sa vie, de son anniversaire à ses compositions de jeunesse ! Aujourd'hui encore, vous aurez l'occasion de lui dire qu'il vous plaît et que vous l'aimez !

**COMPÉTENCE**

**Super J'aime** (Test du PJ désigné)  
Vous lui apportez tout votre soutien pour qu'il puisse faire de son mieux ! Ajoutez un Bonus de +3 à son jet de Test.

SM1

**SCÈNE**

## La grotte de glace

Vous avancez dans la grotte, votre souffle se glaçant à peine sorti de votre bouche... Soudain, vous êtes frappé par une tempête glaciale alors même que vous êtes à l'abri ! « Un dragon de glace ! » Avec des ailes bleues génératrices de tempêtes et un regard glacial, voici la bête légendaire, le Roi des Glaces. Il n'y a plus de temps pour parler, il est temps d'agir avant de vous transformer en statues gelées !

**TEST** **FORCE : 14**



LE PETIT JEU DE RÔLE DE TABLE !

SM7

**SCÈNE**

## Le sceau brisé

Au fond d'un temple sous-marin, quelqu'un a brisé un sceau millénaire ! Une créature aux nombreux tentacules sort alors des profondeurs et vous attaque. Allez-vous essayer de la vaincre ou tenter de la sceller à nouveau ?

**TEST**

Si vous essayez de vous battre, **Force : 16**.  
Si vous essayez de la sceller, **Technique : 14**.

SM10

**SCÈNE**

## L'esprit errant

Un vieux bâtiment inhabité en ruine est désormais hanté par un fantôme (un autre joueur joue ce fantôme et fait part de ses problèmes au Protagoniste). Consolez-le et libérez-le de ses souffrances.

**TEST**

**Technique : 10** pour le consoler.  
Si vous échouez, le fantôme se met en colère et attaque. Donc, **Force : 14**.

SM21

**SCÈNE**

## La statue de la tragédie

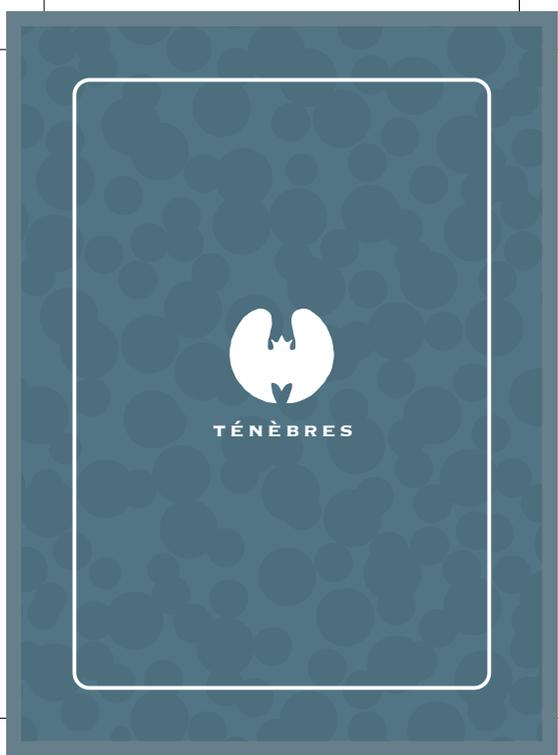
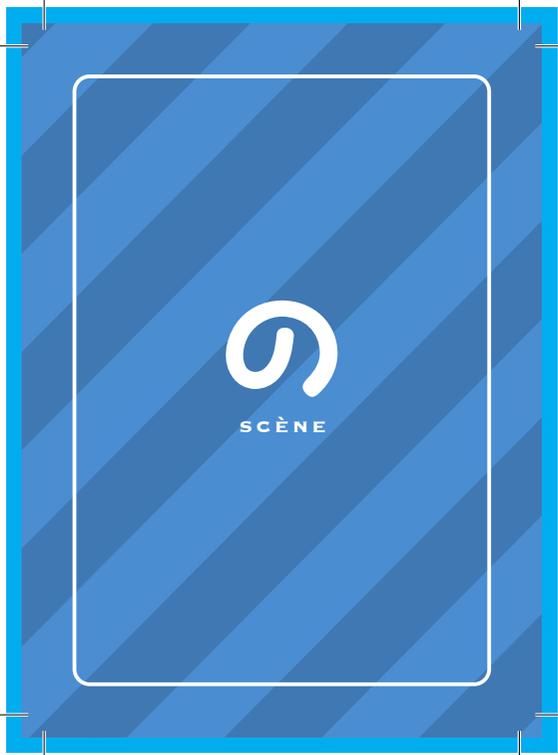
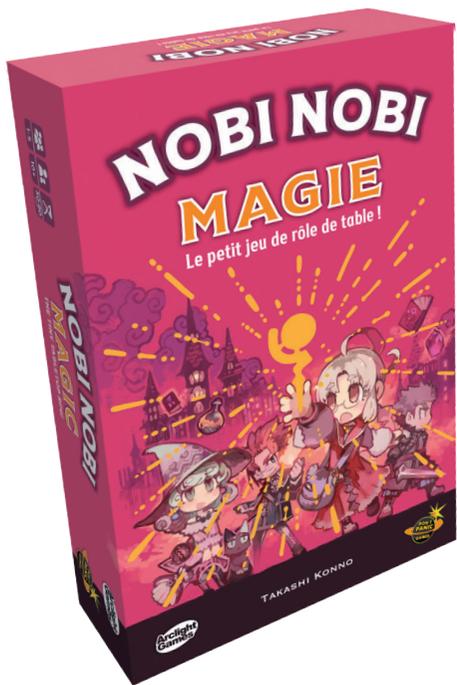
Vous atteignez une salle scellée profondément sous terre, où vous vous retrouvez face à un monument commémorant désastres et malheurs du passé. Le spectacle de cette statue vous laisse sans voix. Il est vital de veiller à ce qu'une telle tragédie ne se reproduise plus jamais.

**RÔLE**

Décidez quelle fut cette tragédie du passé puis tentez de la faire deviner aux autres par un mime. Si vous réussissez, piochez une carte Lumière, sinon une carte Ténèbres.

DE GRANDES AVENTURES DANS UNE PETITE BOITE

**NOBI NOBI  
MAGIE**  
PRINT & PLAY



**DE GRANDES AVENTURES DANS UNE PETITE BOITE**

**LE PETIT JEU DE RÔLE DE TABLE !**



SM24

SCÈNE

## Le nouveau menu

Alors que vous décidez d'aller faire une pause dans un café, vous trouvez son propriétaire en difficulté. Il souhaite attirer de nouveaux clients, mais semble avoir du mal à imaginer de nouveaux plats. Sauriez-vous l'aider grâce à votre grande créativité ?

**RÔLE**  
Proposez une idée de plat à mettre au menu. Si votre proposition plaît à la majorité des autres joueurs, qui jouent des clients, piochez une carte Lumière, sinon une carte Ténèbres.

SM26

SCÈNE

## La salle des pièges

Alors que vous entrez dans la pièce, un bruit sec retentit sous vos pieds, déclenchant un piège perfide !

**TEST**  
Un lancer de dé détermine le type de piège :  
1 : Plafond qui s'effondre (Force : 13)  
2 : Trappe dans le sol (Technique : 11)  
3 : Piège aquatique (Technique : 12)  
4 : Crocodile géant (Force : 12)  
5 : Enorme rocher (Force ou Technique : 10)  
6 : Il s'agit en fait d'un passage secret vers une salle au trésor avec 1 million de pièces d'or ! Piochez une carte Lumière.

DM3

DÉNOUEMENT

## La mélodie de la paix

Le monde est tombé dans les ténèbres du mal et tout espoir semble perdu. Soudain, une mélodie légère flotte dans les airs, apportant un rayon de lumière et d'espoir. Bien sûr ! Si nous chantons tous la même chanson, en suivant la même mélodie, nous trouverons encore une fois la force de nous relever ! Mais que chanter ?

**TEST**  
Si vous parvenez à prononcer 5 mots connectés par leur dernière syllabe (bulletin - tintamarre - marabout - bout de ficelle - selle de cheval), chacun lié d'une manière ou d'une autre aux aventures survenues dans cette partie, le Test est réussi.

SM34

SCÈNE

## Une promenade dangereuse

Ayant trouvé un petit boulot de promeneur de chiens, vous êtes attiré par une très généreuse récompense et acceptez sans plus de recul une laisse à laquelle était attaché... un énorme monstre à trois têtes ! Il semblerait que pour satisfaire cette étrange créature de compagnie, vous devrez voyager par monts et par vaux.

**TEST**  
FORCE : 13 ou  
TECHNIQUE : 14

SM40

SCÈNE

## La bénédiction du grand esprit

Au cœur de la forêt, près d'un lac, un puissant esprit qui semblait vous attendre apparaît. « Tiens, toi qui veux sauver le monde, confie-moi ton arme que je la bénisse. » Même si vous ne comprenez pas bien, vous pouvez accepter avec gratitude cette bénédiction.

**RÔLE**  
Au choix, piochez soit une carte Ténèbres ou une carte Lumière. Le pouvoir qui vous a été conféré est l'énergie pour sauver le monde !

DM5

DÉNOUEMENT

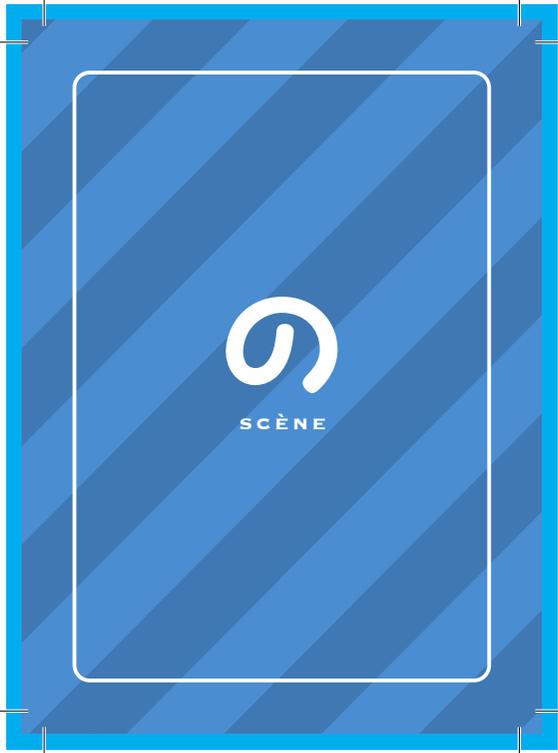
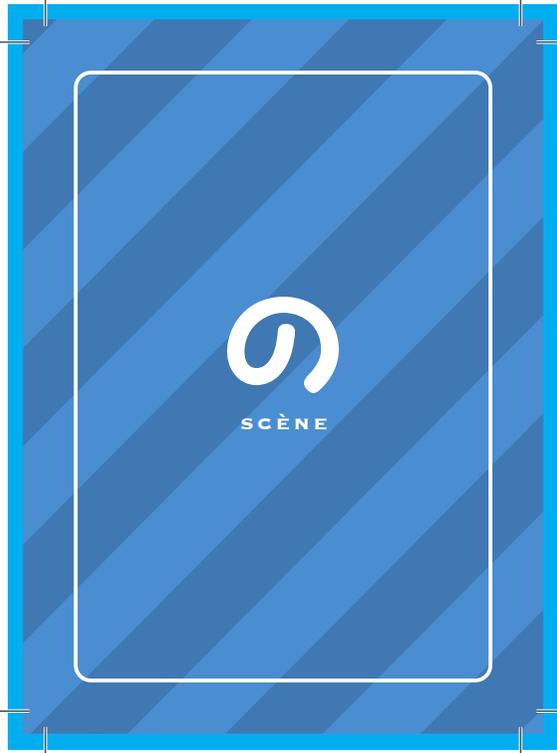
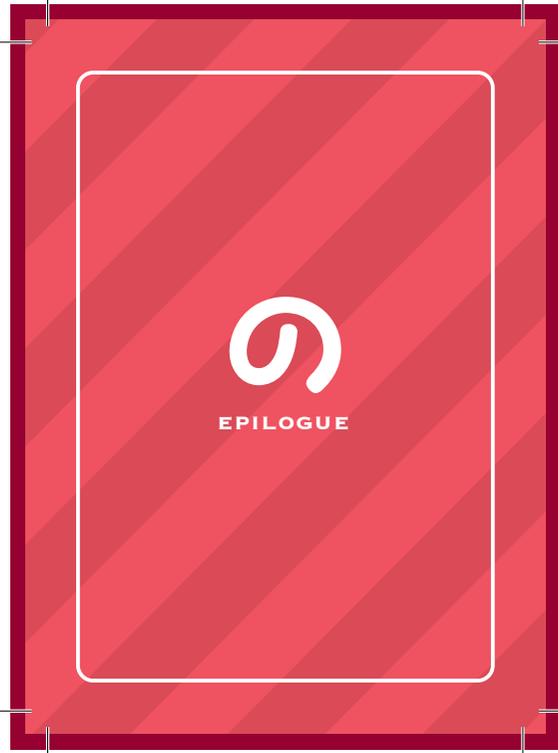
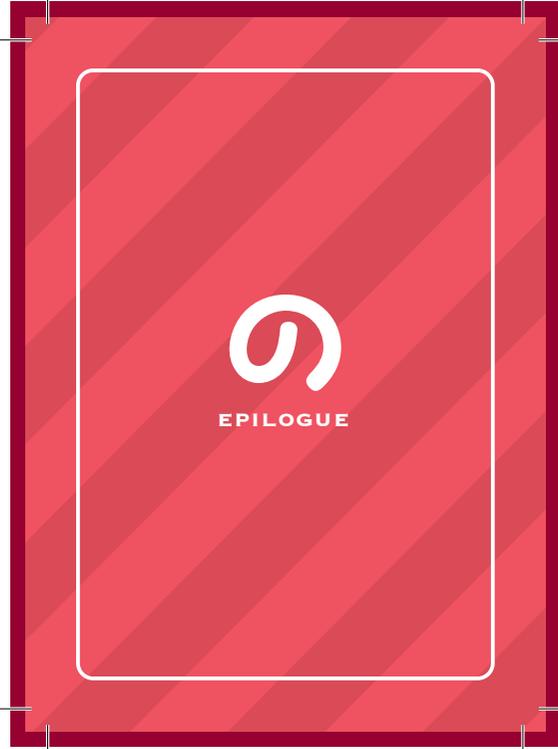
## Princesse en danger !

La princesse est prisonnière entre des barrières magiques. Si nous ne la libérons pas, un terrible rituel maléfique se réalisera. « Ne vous approchez pas, c'est dangereux ! » Vous devrez briser l'enceinte magique. Cette aventure n'est pas pour sauver le monde, mais pour sauver quelqu'un qui vous est cher !

**TEST**  
Force : 16 + nombre de PJ ou  
Technique : 16 + nombre de PJ.  
Faites le Test un joueur à la fois. À chaque échec, la difficulté diminue de 2 points. Si au moins un joueur réussit, la princesse est sauvée.



**NOBINOBI**  
**MAGIE**  
PRINT & PLAY



**DE GRANDES AVENTURES DANS UNE PETITE BOITE**

**LE PETIT JEU DE RÔLE DE TABLE !**

## MAGICIEN

PM01B



### COMPÉTENCE

#### Grand pouvoir magique (Test personnel)

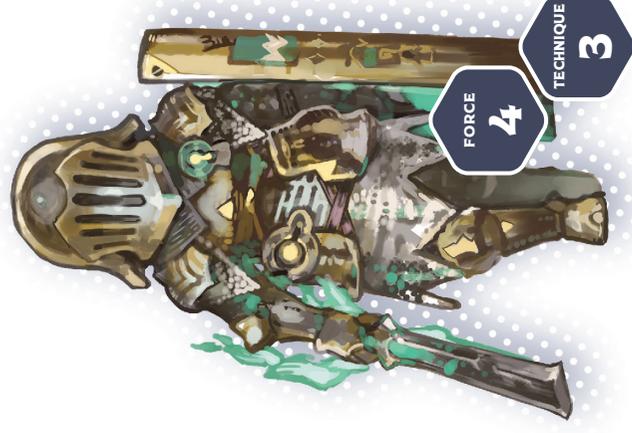
Vous pouvez faire appel à un grand pouvoir magique et faire des lancers avec 4D au lieu de 2 lors de vos Tests. Cependant, si au moins un dé affiche un résultat de 6, vous perdez le contrôle de la magie et le Test échoue.



LE PETIT JEU DE RÔLE DE TABLE !

## BREITTEUR ÉLÉMENTAIRE

PM05B



### COMPÉTENCE

#### Épée des quatre éléments (Tous les Tests)

Si vous incluez les éléments Eau, Feu, Air ou Terre dans l'explication de la façon dont vous résolvez le Test, vous obtenez un bonus de +3 au jet.



## MERCENAIRE

PM04A



### COMPÉTENCE

#### Guerrier à louer (Permanent)

Au début du jeu, vous choisissez un autre personnage qui deviendra votre employeur. Vous devrez l'aider chaque fois que vous le pourrez (il vous a payé d'avance).



DE GRANDES AVENTURES DANS UNE PETITE BOITE

## MARCHANDE

PM07A

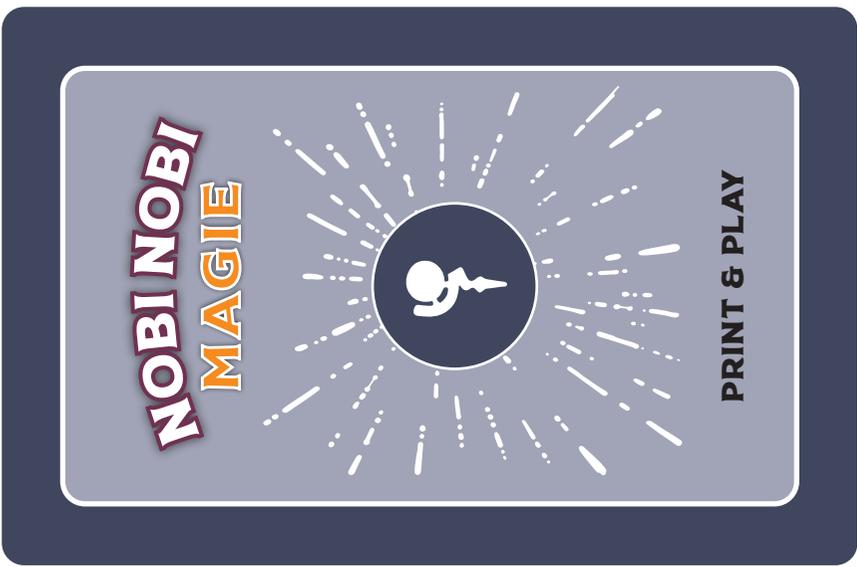
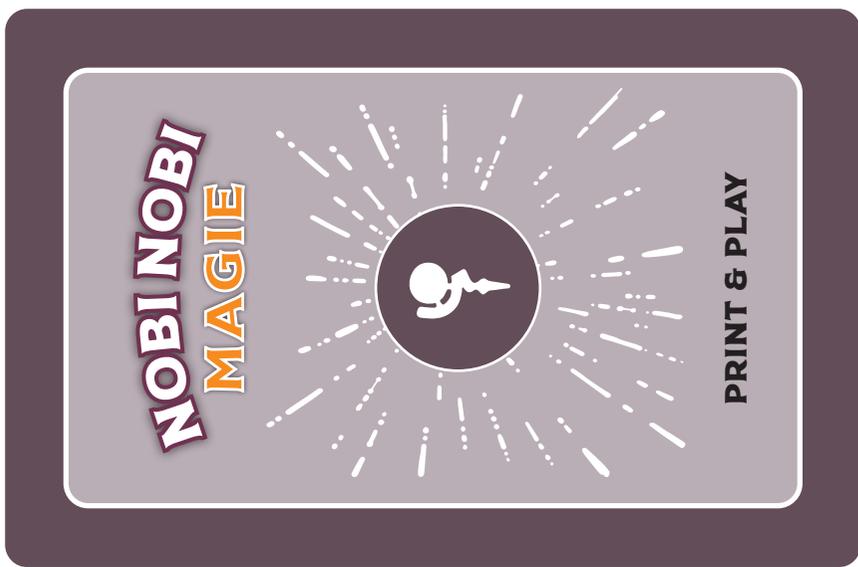


### COMPÉTENCE

#### Vaste catalogue (Test avec autrui)

Si vous pensez à un objet qui pourrait être utile dans la Scène à un Protagoniste, vous pouvez essayer de le lui vendre. S'il vous l'achète, obtenez +2 aux jets de Test.





LE PETIT JEU DE RÔLE DE TABLE !

DE GRANDES AVENTURES DANS UNE PETITE BOITE