

Les Vilains du Donjon

Extension du jeu de rôle "Naheulbeuk"

LeRangerDuKO

Robin de la Chopine

Présentation



Illustrations Guillaume ALBIN



Description globale de l'extension

Làs de jouer des aventuriers cupides et surpuissants, des équipes qui pillent l'ensemble du mobilier des Donjons, frustrés d'aller sauver des princesses qui passent leur temps à se faire capturer, ou usés par le poids des pièces d'or que vous avez accumulés sur les cadavres de créatures stupides ? Cette extension est faite pour vous !

Venez découvrir le côté secret et injuste des vilains d'un Donjon. Vous incarnerez ici une sélection d'origines et de métiers liés aux monstres des Donjons du jeu de rôle **Naheulbeuk**. De nouvelles compétences, de nouveaux grimoires de magie ainsi que des mécaniques de gestion seront mis en avant pour vos futures campagnes ou parties d'une soirée. Des nouveaux livrets et aides de jeu, rien que pour vous .

Attention ! Vous serez aux ordres d'un Maître de Donjon qui ne rigole pas souvent, et la salle de torture et les cachots ne servent pas que pour les aventuriers. Ce qui est à vous est à lui... Même votre vie ! Il vous faudra être malin pour survivre mais, le Maître sait être bon et prendre soin de ses sbires les plus utiles. Pour les autres, ben, il faut bien nourrir les bestioles dans les caves....

Préface de John LANG

"Autrement, samedi soir dans le cadre de la convention j'ai joué sur un live Twitch à notre jeu de rôle bien-aimé, avec une extension encore non officielle et pas publiée, qui permet de jouer encore plus de vilains dans des situations différentes de ce que font les aventuriers (pour ma part, j'ai joué une "liche ratée" en milieu rural, c'était très amusant)."

Avis donné lors de la Convention Virtuelle Naheulbeuk du 21 - 22 Novembre 2020

(Source : <http://www.naheulbeuk.com/>)

Vidéo de ladite partie sur : <https://www.youtube.com/c/LeRangerDuKO>



Les livrets et guides de l'extension des vilains

- 1 Les origines des Vilains du Donjon**
- 2 Les métiers des Vilains du Donjon**
- 3 Les nouvelles compétences des Vilains**
- 4 Les Morts-Vivants et sa Liche du Donjon**
- 5 Les Guerriers Maudits**
- 6 Les Incubes et Succubes**
- 7 La magie des Kobolds (du niveau 1 à 4)**
- 8 Tableaux des mutations des Guerriers Maudits, des Succubes / Incubes et des Morts-Vivants.**
- 9 Tableau des “ OBJETS PEU UTILES”.**
- 10 Les Bestioles du Donjon, le guide du Dompteur.**

Fiches de PJS pré-tirés

BAALTHAZAR Le Sombre, la Liche ratée
Doudou Gardegland, l'ogresse géolière
KALIM TUEMOUCHE, le nain duregar assassin
KALYSTA MORTELAME, la guerrière maudite
LOUMA des ombres, la Changelin braconnière
Géraldine POOTIRON, Mage culinaire renégate

Les remerciements de l'extension des vilains

LeRangerDuKO Créateur de l'Extension

(<https://www.twitch.tv/lerangerduko>)

Robin de la Chopine Co-Auteur de l'Extension

(Les Semi-Hommes : <http://www.naheulbeuk.com/doc-contrib.htm>)

POC pour le jeu de Naheulbeuk

(<http://www.penofchaos.com/warham/donjon.htm>)

Guillaume Albin pour les dessins de l'extension

(https://www.patreon.com/Guillaume_albin)

Mes joueurs victimes volontaires, du Fief du Dragon

Diplomate (FDD) de la Roche sur yon (Vendée)

Les joueurs testeurs du discord du RangerDuKO

Les joueurs du discord du Naheulbeuk Online

(<https://www.naheulbeuk-online.org/>)

Les correcteurs des documents

(Nulsofelia, SteamGentleman, Ingrid, OllyRocknrolla)

Tu peux donner ton avis sur le discord du créateur.

<https://discord.gg/tCkzQBWPh4>

Tu peux soutenir le créateur pour cette extension.

<https://streamelements.com/lerangerduko/tip>



LE RETOUR DU DONJON DE NAHEULBEUK

Les aventures sans Zangdar

En 1499 du second Age

Par LeRangerDuKO

Kanger Raos, ancien guerrier désirant se poser, a acheté à la mise aux enchères de la CDD le célèbre et indétrônable Donjon de Naheulbeuk. Il arrive en ces lieux en compagnie d'une poignée de sbires qu'il a recruté auparavant pour commencer une carrière de Maître de Donjon. Son but, remettre d'aplomb le lieu afin d'en tirer profit.

Hors, problème, il a été vidé complètement de son mobilier et qu'il va falloir :

- Récupérer du matériel / mobilier
- Remplir les caisses
- Recruter de nouveaux sbires / créatures mythiques
- Placer de nouveaux pièges
- Trouver des artefacts pour attirer l'aventurier moyen
- Résister aux assauts des pecnos.

Pour cela, il va se servir de ses troupes d'élites dont vous faites partie. Il peut déjà avoir à sa disposition quelques créatures douées dans certains domaines pour améliorer les compétences de ses troupes.

L'histoire d'un homme

Kanger Raos est un ex-aventurier aux muscles saillants qui a pour haut-fait celui d'avoir remporté le célèbre tournoi de la terre de fangh, la BBC (Baston Bordelique de Crôm). Vous trouverez d'ailleurs la ceinture de sa victoire en plaqué or accroché derrière son "bureau" qui ressemble plus à une salle d'entraînement à la Rocky.

Il est âgé de 38 ans, et son faciès ressemble à celui d'un vieux boxeur ayant pris des gnons. Sa fortune aurait été faite par la vente de reliques improbables comme la "Chaussette de Meyregrant" dans laquelle aurait été créée la fameuse recette du Jus de chaussette, l'enclume de Throd le massif, les 6 fourchettes du poulpe catcheur ou bien même l'essuie tout magique de Gloufila.

Dites vous bien qu'un homme qui a passé son temps à s'occuper de son physique et de sa musculature n'aurait jamais eu cette idée seul, Guertroudeu Guardpého au pseudonyme "Tüngnette", une naine voulant faire toujours plus de profit. Elle l'aurait rencontré lors de la vente d'une de ces reliques. Elle comprit assez vite le potentiel financier qu'avait cet aventurier en voyant ces hauts faits se cumuler. Elle est le véritable cerveau du donjon, et qui pourrait remettre en question les intérêts d'une naine à qui appartiennent les coffres du lieu.

Les montres (PJ) et le Donjon

Les montres ayant suivis Kanger Raos ont été pour la plupart “forcés” par cet homme pour l’aider dans son aventure suivi d’un contrat signé avec Guertroudeuh. Ils n’auront aucune envie particulière de se rebeller du fait qu’ils seront récompensés par des Points de Machiavélisme qui leur permettra d’avoir des entraînements spécifiques, de l’équipement adaptés et de la Réputation au sein du Donjon.

Ils ne seront pas plus intéressés par les richesses communes comme les reliques et les pièces d’or qui serviront à améliorer leur propre confort avec l’aménagement du Donjon.

Les possibilités du Golbargh

Étant moi-même maître de jeu, je n’aime pas brider l’imagination des MJ’s inventifs. Il est possible d’avoir plusieurs explications pour lui. Prenons déjà acte des quelques écrits laissés par POC de ce qu’il serait devenu :

“Lorsque la CDD, constatant l’absence du propriétaire du Donjon de Naheulbeuk, revint prendre possession du bâtiment puis expulsa tous les habitants, employés et prisonniers, le problème de la libération d’un Golbargh aussi près d’un village se posa, soulevant de vraies questions de santé publique. Une longue réunion fut nécessaire.

A l’heure actuelle, le Golbargh est encore dans le donjon. Les autorités étudient les possibilités de le révoquer, de le libérer de sa malédiction ou simplement de l’oublier dans le descriptif du donjon et de laisser le prochain propriétaire se débrouiller avec lui.”

Ceci pris en compte, c’est à vous de voir s’il est ou non encore dans le Donjon. Une source de défense supplémentaire s’il est contrôlé à nouveau, le terrasser pour éviter tout problème, simplement délivré ? Toutes ces questions peuvent être travaillées lors d’un scénario à un niveau avancé afin de laisser un maximum de chances pour vos monstres de réaliser un ou plusieurs choix pour la créature. Dans ce cas, il sera tout simplement ignoré au début, le Donjon étant très grand, tous les lieux ne peuvent pas être forcément occupés. A savoir que, s’ils ne veulent pas s’en occuper, la malédiction peut disparaître et il commencera à saccager le Donjon pensant toujours être sous l’influence de Zangdar.