

Les Vilains du Donjon

Extension du jeu de rôle “Naheulbeuk”

LeRangerDuKO

Collaboration Robin de la Chopine

Tableau des “OBJETS PEU UTILES”

DIOO	OBJETS	DIOO	OBJETS
1	une vieille écharpe de laine qui pique*	51	un tire-bouchon de Picrate** (valeur 2D6 PO)
2	une bouteille en verre (sans bouchon)	52	un petit cadre de miroir (valeur 1D6 PO)
3	un ressort d’une arme de guerre	53	un petit sablier vide d’1 à 5 minutes (réparable)
4	une pelle à tarte ébréchée et sale	54	une chaussette sale et trouée* d’ Yrfoul**
5	une brosse à dent usagée mais utilisable	55	un bonnet de nuit usagé et sale* de Dlul**
6	une part de gâteau, biscuit ou ration pourrie	56	une fausse relique en mousse et tissu
7	un encrier vide et sec, avec ou sans couvercle	57	un casque cabossé, moche et inutilisable
8	une plume pour écrire usée (valeur 1D6-1 PO)	58	un mouchoir usagé de Niourgl**
9	une fourchette en métal édentée d’ Adathie**	59	une pelote de laine (valeur 1D6-1 PO)
10	une boîte de chocolats Crevetola, vide, dur...	60	un machin pour écraser les patates
11	une pince à escargot avec un petit manche	61	un jeu de cartes sans as (valeur 1D6 PO)
12	Une petite pierre fossile brisée (valeur 1D6 PO)	62	un appeau à gibiers (+2 épreuves Chasse)
13	une râpe à fromage usée mais utilisable	63	un livre de cuisine presque illisible (1D30 po)
14	un poème troll sur un parchemin en peau	64	une petite bûche pour le feu
15	une taie d'oreiller, *d’un paladin de Dlul**	65	un morceau de chaîne (solide ½ mètre)

16	un bouton de manchette usé (valeur 1D6 PO)	66	une couverture miteuse mais chaude*
17	une flûte en bambou sale (valeur 3D6 PO)	67	un demi pot de miel (1D6 doses +1 PV)
18	un dessin d'enfant de loutre, castor ou lapin	68	un fil de pêche avec un hameçon (1D6 mètres)
19	un rouleau de parchemin vierge avec une tâche	69	un parchemin sale et coquin de Lafoune**
20	une bourse percée avec 1D6-1 PO	70	un petit sac à champignons (1D6 doses +1 PV)
21	une aile d'oiseau, Geai, Pie, Corbeau...beurk	71	une poupée de chiffon décapitée (-2 CHA)
22	un petit bocal à poisson rouge en verre, vide	72	un gant en laine ou en cuir troué
23	un ragoût médiocre froid (+1PV)	73	un anneau solide porte-clés (valeur 1D6 PO)
24	un journal intime inutilisé de Malgar** (1D30 po)	74	une torche déjà usée (utilisable ½ heure)
25	un bouquet de fleurs séchées de Jord'hun**	75	un bout de craie pour dessiner sur les murs
26	un bout de bois sculpté (valeur 1D6-1 PO)	76	un bout de verre poli (valeur 1D6 PO)
27	un petit vase cassé, à moitié utilisable	77	un couteau à poisson usé (valeur 1D6 PO)
28	un vieux briquet d'amadou capricieux	78	un gros morceau de charbon de bois
29	une boucle de ceinture en fer (valeur 1D6 PO)	79	un petit oiseau empaillé (valeur 3D6 PO)
30	un petit éventail un peu abîmé mais utilisable	80	une boulette de papier mâché, beurk
31	une petite pince d'artisan rouillée et cassée	81	un sac à châtaignes cuites (1D6 doses +1 PV)
32	une vieille affiche abîmée d'un Donjon disparu	82	un béret moche en laine (valeur 1D6 PO)
33	Une petite plante, un cactus dans 1 petit pot	83	une cravate en lin sale (valeur 3D6 PO)
34	une masse gonflable Paf crevée (jouet)	84	un machin pour éplucher les légumes
35	une noix, une noisette, un marron ou un gland	85	un demi pot de confiture (1D6 doses +1 PV)
36	un vieux chiffon sale mais utilisable*	86	un grelot qui fonctionne (valeur 3D6 PO)
37	un crayon à bois rongé mais utilisable	87	une boucle d'oreille de pacotille (valeur 1D6 PO)
38	une éponge en tissu sale mais utilisable	88	un parchemin coquin de Slanoush**
39	un demi-tube de rouge à lèvres (+1 CHA)	89	une peluche d'ours ou lapin qui fait « pouic »
40	un coquillage (valeur 1D6 PO)	90	un piège à souris fonctionnel (1D6-3 PI)

41	un bout de cordon, gros fil ou corde (½mètre)	91	une belle bourse en cuir avec 1D6 PO
42	un vieux nid de guêpes vide	92	une machine qui est un ustensile à frites
43	une cuillère en argent fondue de Kouènne**	93	une chope de Khornettoh** (valeur 1D6 PO)
44	un pamphlet gribouillé de Tzinntch**	94	un livre, cuir, vierge (1D30 p) (valeur 3D6 PO)
45	un petit cadre abîmé de miroir en argent	95	une vieille affiche de fête/féria (valeur 1D6 PO)
46	une pipe en bois cassée mais réparable	96	une vieille bourse en cuir avec 3D6 PO
47	un œuf de caille, de faisan ou de poule sauvage	97	une petite pierre précieuse (butin 1D100 PO)
48	un fer à cheval usé (qui porte chance ?)	98	Relancez 2 fois la table
49	un vieux ruban effiloché (valeur 1D6 PO)	99	Relancez 3 fois la table
50	un rat mort depuis 1D6 jours avec un collier	100	une carte au trésor d'ici (butin 1D100+100 PO)

* si utilisé, 50% de risque d'avoir des poux ou des puces.

** bonus d'1D6 X 5XP si trouvé par un adepte du même Dieu, sinon 5XP, peut être revendu comme butin.