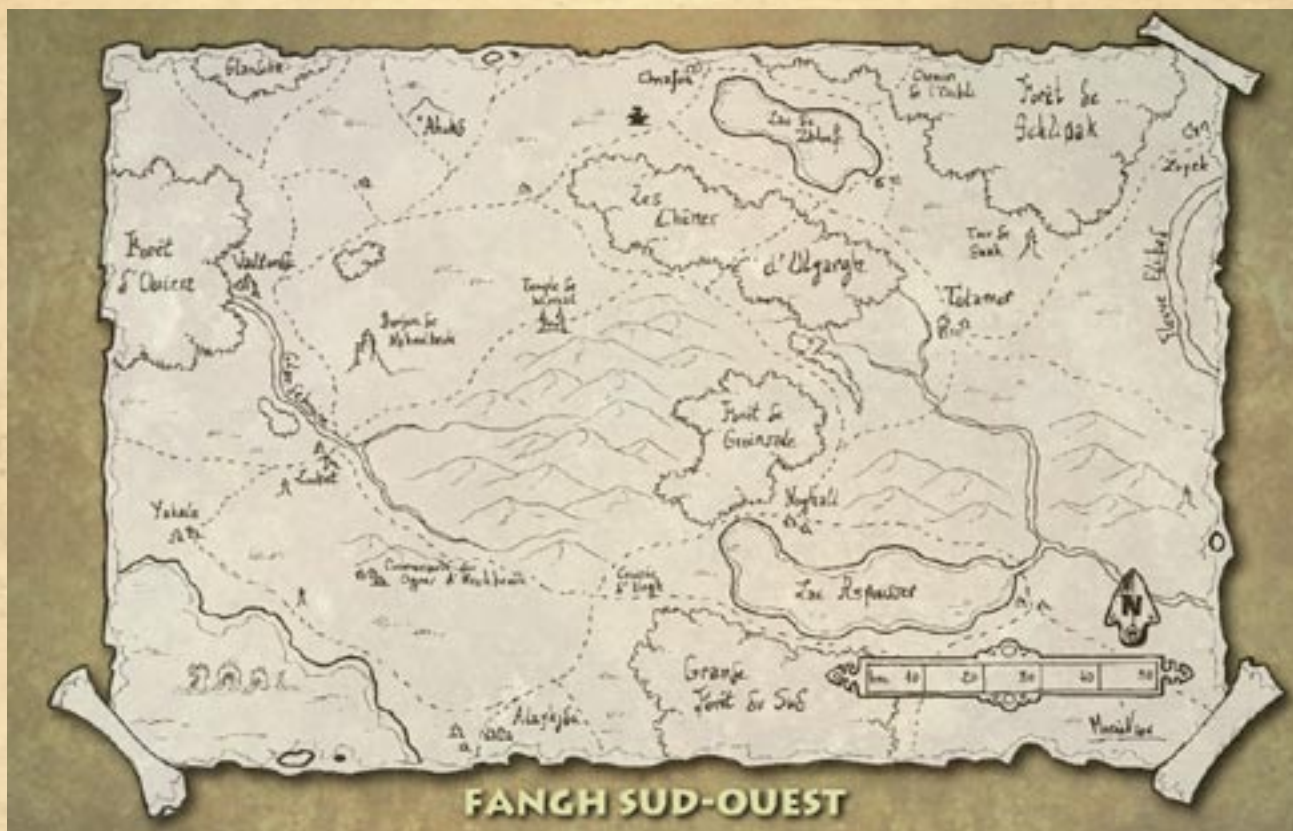




Chapitre II : Peupler la terre de Fangh



Le but de Frères d'Armes à la sauce Naheulbeuk est de donner libre cours à votre imagination. D'avoir un jeu d'ambiance à tendance rolistique saupoudré de trucs biens débiles tout en restant ludique. Il est vivement conseillé de jouer avec un maître du donjon (si possible mégalomane, imbu de lui-même et particulièrement malchanceux aux dés).

Nous vous conseillons de jouer sans budget. Jouez avec les figurines qui vous plaisent le plus sans vous prendre la tête avec des maths (encore une invention naine servant à arnaquer lors du partage du butin). Le mieux, c'est quand les gentils (ou les plus débiles) gagnent à la fin.

Si vous voulez vraiment une partie équilibrée, prenez pour 1000 points chacun. Le prix de chaque figurine est marqué en haut à droite de chaque carte. Si vous jouez dans un grand donjon, Zangdar a droit à 1500 - 2000 points, mais il ne peut jamais réunir plus de 500 points dans une salle.

Les Aventuriers

Ce sont les héros débiles des aventures du Donjon de Naheulbeuk. Leur biographie a été rédigée par POC, leur créateur. Vous pouvez d'ailleurs les retrouver dans son encyclopédie. Quand je dis créateur, c'est pas géniteur. POC n'a jamais copulé avec une femme dans chaque village des terres de Fangh lors de ses tournées avec le Naheulband. Sinon, cela voudrait dire qu'il aurait copulé avec une elfe, une naine et une ogresse. Alalala, ces adeptes du Chaos, ils sont capables de tout !



Le Ménéstrel



Notre ami mélomane est originaire de Valtordu, de son père barde et de sa mère qui tenait la boulangerie du quartier sud-est depuis des générations.

Notre ménestrel ne vit pas souvent son père jusqu'à son adolescence, l'homme étant la plupart du temps sur les routes à courir le cacheton, le cruchon et le jupon. Mais l'aspect voyageur et mystérieux du métier aura suffi à l'attirer sur les traces de son père, dans la carrière moins étrange de ménestrel. 1

Fasciné par les elfes depuis son plus jeune âge, c'est à 17 ans qu'il décida de suivre un stage de musique avec une compagnie elfique originaire du bois d'Ouien, laquelle passait parfois au village animer des festivités sur le thème du boudin. La compagnie des You-kaï-di, puisque c'est son nom, accepta sa candidature, non sans avoir jeté des regards courroucés à sa mère, qui vitupérait en arguant qu'elle savait bien qu'il n'était qu'un glandeur2 comme son père.

Voyant qu'il pouvait payer son stage à l'aide d'économies réalisées sur la vente de sacs en macramé, les elfes convaincus initièrent le ménestrel à la danse, au chant, aux percussions et aux instruments à corde. Ils avaient pour habitude de lui mettre de petites claques amicales derrière la tête, en l'appelant « ducon ».

C'est aussi à cette occasion qu'il put apprendre à grimper aux arbres, et à jongler pour amuser ses compagnons. Il était en effet assigné aux tâches de cueillette des fruits pendant que ses amis se baignaient dans la rivière, et devait fréquemment leur donner des spectacles de « jonglage dansé », en évitant les flèches qu'il tiraient entre ses pieds au milieu de grands éclats de rire.

Une période faste et heureuse, pendant laquelle il ne vit jamais que les elfes le prenaient pour une truffe.

L'avantage notoire est qu'il gagna en dextérité, et repartit un beau jour avec le niveau 3 en tant que ménestrel. Il répondit alors à une annonce proposant l'animation de la taverne du donjon de Naheulbeuk, en remplacement de Tommy Verdâtre qui devait subir une opération du larynx.

Défauts

Freluquet : Ne peut porter d'armures en métal.

Négocie avec le monstre : si le ménestrel charge un ennemi « intelligent » (pas les rats géants mais les orcs oui, quoi que...) qui n'a pas encore combattu avec un aventurier, jetez un D10 pour voir ce qui se passe.

| D10 | Négociateur avec les monstres |
|-----|---|
| 0 | Le monstre blesse le ménestrel |
| 1 | Le monstre met une baffé au ménestrel qui est sonné |
| 2-7 | Rien ne se passe |
| 8 | Le monstre n'attaque pas les aventuriers sauf s'ils l'attaquent |
| 9 | Le monstre devient l'ami des aventuriers pour la bataille. |

Compétences

Désamorcer les pièges : Lorsque le ménestrel arrive près d'un piège ou d'une serrure il peut essayer de désamorcer les pièges potentiels. Il doit réussir un JA.

Raconter sa vie : Lorsque le ménestrel est activé, il faut parler en alexandrin ou en rime, sinon le ménestrel n'est pas activé ce tour. « Je peux chanter, danser, jouer des instruments à cordes et des percussions, je sais aussi jongler, grimper aux arbres et faire des sacs en macramé. »

Là dans l'exemple ça rime pas, mais bon on ne va pas toujours vous aider !



C T D A M

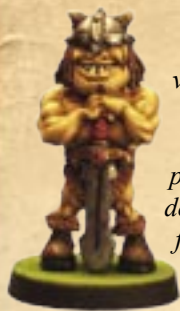
4 3 4 6 II

Equipement

Guitare, Bâton à deux mains



Le Barbare



On ne doit pas obligatoirement avoir une vie compliquée pour qu'elle soit bien remplie.

Fort et bien bâti, assez grand et doté de longs cheveux sombres un peu hirsutes, le Barbare porte des vêtements courts de cuir et de peau, et de grosses bottes qui sentent mauvais. Il n'a pas froid de toutes façons, le froid c'est un truc de mauviette.

Descendant des tribus des Cardiacs, notre Barbare a grandi dans les terres sauvages de Krwzprtt (Prononcer Krwzprtt), quelque part à l'est de Glargh, l'une des grandes cités de la Terre de Fangh. Élevé à la dure, au milieu des jeux virils³ et des beignes paternelles, il décide de prendre le large et de découvrir le monde à la suite d'une déconvenue sentimentale. En effet, sa cousine refuse de sortir avec lui, en expliquant qu'il n'est pas capable de soulever une charrette avec une seule main.

Pour gagner de la force, il décide à l'âge de dix-neuf ans d'aller affronter les dangers de la vie hors du camp. Mais il se rend alors compte qu'il EST le danger, puisque que tout le monde a peur de lui, surtout lorsqu'il fait de grands moulinets avec l'épée rouillée dérobée à son oncle, en poussant des cris d'ours et en roulant des épaules. Après avoir détrossé quelques badauds dans un village miteux à l'est du Lac Aspousser, il se prépare à dépenser son argent dans un marché d'artisans, mais il se fait voler sa bourse par un habile voleur.

Frustré, il accepte alors un job proposé par un individu encapuchonné, qui lui promet de faire de lui un aventurier riche et célèbre. Pour cela, il doit se rendre au Donjon de Naheulbeuk et se joindre à une compagnie, afin de retrouver une statuette...

Le Barbare, son truc, c'est de pouvoir s'acheter une grosse épée (ou alors, la voler), afin d'être plus fort et de pouvoir heuu... acheter une épée plus grosse (ou alors, la voler). Quand il monte en niveau, il peut prendre une épée dans chaque main, donc il doit en acheter une supplémentaire (ou alors, la voler).

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|----|
| 6 | 4 | 6 | 5 | II |

Equipement

Epée à deux mains, casque à cornes limées

Compétences

Baston ! : A sa première charge de la bataille, il jette 2 D10 et garde le meilleur.

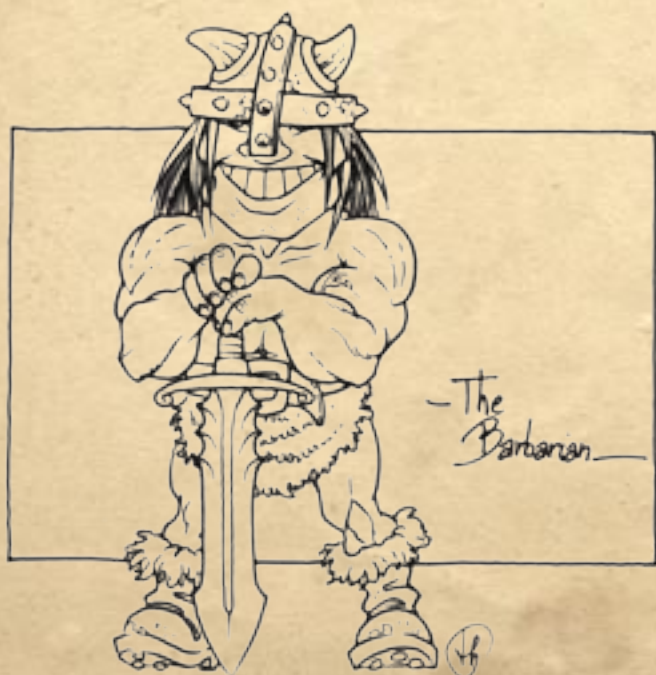
Défauts

Peur de rien : il ne peut fuir contre un ennemi au contact duquel il est.

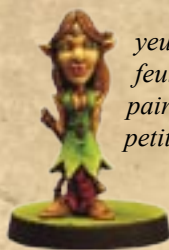
Transpire : il ne supporte pas les armures sauf les casques à cornes.



Thomas qui dédicace des boîtes de figurines Naheulbeuk. Mais que fait cette photo ici ? Bah, y avait un trou alors bon bah on a fait une image people.



| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 6 | 3 | 7 | I |



Un corps fin et bien proportionné, de grands yeux clairs et éveillés, la grâce et la légèreté d'une feuille de saule, un charisme étonnant et une bonne paire de... bottes... tout irait bien s'il n'y avait pas ce petit problème d'intelligence.

L'Elfe naquit il y a une quarantaine d'années, dans la partie boisée de la Terre de Fangh nommée par les hommes « Forêt de Groinsale »⁴. Le nom elfique, beaucoup plus poétique, parle de cascade, de rayons de lune et de fruits juteux. Quarante ans, ce n'est pas bien long pour les elfes... quand on a que du temps à perdre, on ne fait pas beaucoup d'efforts pour s'instruire rapidement.

Descendant des clans oubliés d'elfes ayant dégénéré en version arboricole, les Sylvains de Groinsale ont culturellement souffert de l'éloignement des grandes villes. En effet, la grande lignée des Lahtëpraidubor, d'où est issue notre elfe, vit dans la nature profonde depuis bien longtemps⁵. L'Elfe grandit dans la sérénité d'une communauté relativement bien organisée, sachant plus ou moins se défendre contre les menaces de la vie quotidienne : les averses de grêle, le vent qui défait les brushings, les invasions de punaises des arbres, le mildiou de la framboise, et parfois le passage d'un Nain qui décide d'aller monter une industrie minière en forêt.

Tinsion, le père de la famille, est rapidement fier de sa troisième fille, qui à l'âge de 22 ans est déclarée championne régionale de coiffage de poney, catégorie tresse. Ses deux soeurs plus âgées, devenues jalouses, quittent la cabane familiale pour monter un atelier de tissage à l'autre bout de la forêt. Les parents surpris, après une période de déprime⁶ commencent à couvrir leur unique fille, avec l'aide de leur grand fils Yaduzef, âgé de seulement 75 ans et déjà habile forgeron d'aiguilles à coudre. Ainsi l'Elfe reste championne de Groinsale pendant 15 années (le concours ayant lieu tous les 5 ans⁷), puis se fait voler définitivement le titre par sa plus grande soeur, qui finalement n'a plus envie de s'adonner au tissage et revient sur le devant de la scène. Fâchée de voir qu'elle n'a plus les faveurs de ses parents, l'elfe réfléchit encore deux ans et décide de voir un peu le monde extérieur. Elle consulte plusieurs livres sur l'aventure et l'utilité des elfes en compagnie d'aventuriers, et elle chipe l'arc de son cousin, un guerrier reconnu depuis lurette. Après six mois d'entraînement et plusieurs kilos de courges ravagées sur les bras⁸, l'Elfe prend la route de Noghall en espérant y trouver des idées pour suivre sa nouvelle vocation.

Suivant à la lettre les conseils des livres, elle se rend à la taverne la plus en vue de la ville, et commande un jus de poire, déclenchant une bordée de rires gras et de clins d'oeils lubriques. Alerté par le tintamarre, un individu louche et encapuchonné qui traîne dans le coin l'attire dans un coin sombre pour lui proposer une étrange quête, dans laquelle elle pourra pourfendre de nombreux méchants et gagner fortune et renommée.

Il n'en faut pas plus pour décider l'Elfe à rejoindre le Donjon de Naheulbeuk, pour y rejoindre de mystérieux aventuriers...

Equipement : Arc elfique, Dague

Compétences

Nyctalope : l'elfe voit dans le noir

Chirurgie : permet de récupérer ses flèches sur ses cibles mortes ou consentantes. Jetez le D10.

| Dé 10 | Effets de la chirurgie |
|-------|---|
| 0 | la cible est HdC et la flèche est perdue |
| 1-2 | la cible est HdC et la flèche est récupérable |
| 3-5 | la flèche est perdue |
| 6-9 | la flèche est récupérable |

Défauts

Voix nasillarde : lorsque vous parlez en activant l'elfe, vous devez parler en vous pinçant le nez, sinon l'elfe perd son tour.

Délicate : ne peut se trouver à moins de 10 cm de l'ogre lorsqu'il combat, chie ou mange, sinon elle perd une action rapide à se boucher le nez ou à se couvrir les yeux ou les deux.

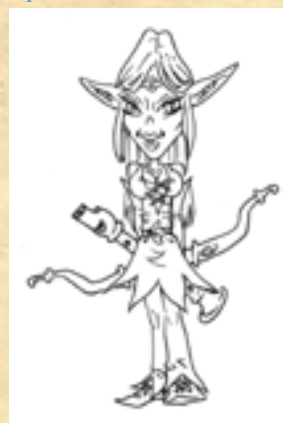
Fragile : Ne peut porter d'armures.

Hainain : N'aime pas les Nains, elle ne va jamais contacter ou se battre contre un ennemi qui attaque le Nain.

Tir dans le tas : Si tir réussi, jetez un dé pour déterminer aléatoirement qui est touché. Prenez en compte toutes les figurines vues par l'elfe.

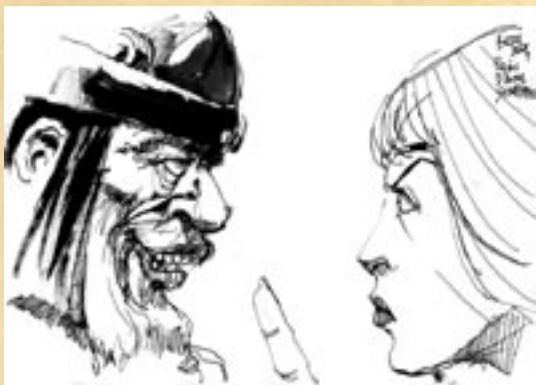
Pour la petite histoire, l'elfe était un parfait exemple de ce qui ne peut passer dans un moule de figurine. Les oreilles et son équipement étaient trop éloignés de son corps et risquaient à tout moment de casser.

Son sourire chevalin en profita aussi pour disparaître. Le problème qui se pose aujourd'hui est comment montrer que l'elfe a pris un niveau ?



Comme je joue toujours elfe et pas nain et que l'elfe en prend toujours pleins la gueule dans Naheulbeuk, voilà

des blagues sur les Nains ! On les aura, foi de nyctalope.



Comment appelle-t-on un nain qui sort d'une boulangerie avec une baguette ?

Un agenda... c'est un petit qu'à le pain.

Comment appelle-t-on un nain avec une radio sur l'épaule (style rappeur) ?

Un slip... c'est un petit qu'a la son.

Comment appelle-t-on un nain qui vient d'acheter un étang ?

Un mollusque... c'est un petit qu'à la mare

Et un nain dans un bar ?

Un supplice... c'est un petit qu'à le verre

Qu'est-ce qu'un nain avec une caméra ?

Un grand brûlé... c'est le petit qu'a le ciné.

Qu'est-ce qu'un nain qui revient du jardin potager plein de terre ?

Une toilette... c'est le petit qu'a biné.

Comment appelle-t-on un nain qui sort des WC en courant ?

Un Espresso... c'est un petit café.

Comment appelle-t-on un nain qui prend un bain ?

Un ciré... c'est un nain perméable.

Comment appelle-t-on un nain qui distribue le courrier ?

Un truand... c'est un nain posteur.

Comment appelle-t-on un nain qui est le gourou d'une secte ?

Un sous-doué... c'est un nain culte.

Comment appelle-t-on un nain qui déteste la monde entier ?

Un anxieux... c'est un nain qui hait.

Comment appelle-t-on un nain qui se fait passer pour un autre ?

Un préposé des postes... c'est un nain posteur.

Comment appelle-t-on un nain qui sait se débrouiller en toute occasion ?

Un chef... c'est un nain compétant.

Comment appelle-t-on un nain qui sait faire beaucoup de choses ?

Une lumière... c'est un nain capable.

Comment appelle-t-on un nain qui a des actions à la Générale des Eaux ?

Un Képi... c'est un petit qu'a l'eau.

Comment appelle-t-on un nain qui transpire beaucoup ?

Un gnouf... c'est le petit qu'a chaud.

Comment appelle-t-on un nain qui a passé toute la soirée en discothèque ?

Un métronome... c'est le petit qu'a dansé.

Comment appelle-t-on un nain qui fait régner la loi ?

Un cabaret... car c'est le petit qu'a fait qu'on sert.

Comment appelle-t-on un nain qui a croqué une pomme parasitée ?

Une chapelle... c'est le petit qu'a l'ver.

Comment appelle-t-on une naine qui a récupéré tous mes rongeurs ?

Une Vidéo... c'est la petite qu'a mes rats.

Comment appelle-t-on un nain qui abuse de sa position ?

Un Testeur... c'est le petit qu'a pas à s'y mettre.

Comment appelle-t-on une naine qui n'habite nulle part ?

Une Diplômée... c'est la petite qu'a pas cité.

Comment appelle-t-on un nain que sa femme a trompé ?

Un signe zodiacal... c'est le petit qu'a pris corne.

Comment appelle-t-on un nain qui ne vend pas ses produits pour rien ?

Un juif du coin... c'est le petit qu'a cher.

Comment appelle-t-on une naine qui aime bien la cuisine asiatique ?

Un bataillon à cheval... c'est la petite qu'avale le riz.

Comment appelle-t-on un nain qui fait des gaz ?

Un ventilateur... c'est un nain vendeur.

Comment appelle-t-on un nain avec une mitraillette ?

Un sac... c'est un petit cabas.



POC qui dédicace des boîtes de figurines Naheulbeuk avec ses POKETTES Mais que fait cette photo ici ? Bah comme la précédente, y avait un trou alors bon bah on a fait une deuxième image people.

La Magicienne



La Magie en terre de Fangh n'est pas un domaine forcément facile à appréhender, car les puissances utilisées sont majoritairement chaotiques. Quand on n'a pas trop le sens de l'organisation, c'est même franchement compliqué.

Née en l'an 1470 du Deuxième âge, notre Magicienne est la troisième fille d'une honnête famille de négociants en tissus, installée à Kjaniouf depuis des générations. La ville est construite autour d'un grand marché de diverses denrées qui partent et arrivent par bateau, avant de rejoindre d'autres villes, et d'autres pays au nom parfois imprononçable. Les Pirates Mauves vivant un peu plus loin viennent parfois y faire des raids de pillage, et c'est à une telle occasion que la mère de notre magicienne décède de mort violente, ayant reçu une flèche de baliste dans l'oreille alors qu'elle étendait son linge.

Robert, son père, sombre alors dans l'alcoolisme. Le foyer devient sordide, les affaires périclitent, et la petite fille alors âgée de douze ans est recueillie par sa tante Laurya, une magicienne de niveau 6, qui détecte en elle une grande passion pour la lecture (à douze ans, ce n'est pas très courant même en milieu urbain). Sa cousine Azthoona, fille de Laurya et un peu plus âgée, lui conseille de rentrer avec elle à l'université de Glargh9 pour y suivre un enseignement de magie. Mais d'abord, elle doit apprendre à ranger sa chambre10.

A dix-sept ans, et sans toutefois avoir réussi à ranger ladite chambre qui demeure encombrée de livres et d'un grand nombre de colifichets, notre magicienne est admise à l'Université au grand soulagement de sa tante. Après avoir perdu trois fois le formulaire d'inscription, elle fait sa rentrée avec deux mois de retard11. Son parcours étudiant en dents de scie, résultat d'un certain manque de rigueur, l'amène à essayer diverses spécialités (dont la Magie thermodynamique avant d'opter pour la magie de combat. Quelques accidents et quelques années plus tard12, elle décide de partir à l'aventure avec un diplôme de base de niveau 1 (spécialités «Gifle de Namzar» et «Linguiste»), et une altération définitive de la voix13. A son départ, elle est accompagnée par les regards haineux du concierge de l'établissement, qui en a plus qu'assez d'éteindre ses incendies.

Vingt-six ans, et une grande envie de découvrir le monde... c'est dans un faubourg boueux de Glargh qu'elle fait la connaissance de l'Ogre, très occupé à fouiller dans les poubelles. Sa maîtrise des langues de monstres l'aide à rallier à sa cause - pour le moment inexistante - ce compagnon précieux14. A l'entrée d'une boutique de sorciers, un type mystérieux et encapuchonné leur promet richesses, grimoires et sandwiches géants. Il s'agit pour cela d'aller récupérer une statuette dans un donjon maléfique, à l'est... voyant sa chance de cramer enfin autre chose que ses compagnons de chambrée ou des mannequins en paille, notre Magicienne saute sur l'occasion.

C T D A M

3 3 3 5 0

Equipement

Livres de sorts, bâton

Compétences

Parler ogre : Elle traduit tout ce que dit l'ogre (comme Solo et Chewbaka)

Dessiner plan : Elle fait le plan du donjon

Lit le Moriaque des Collines de l'Est

Abracadabra : Elle peut jeter des sortilèges.

Chaque sort ne peut être utilisé qu'une fois par bataille.

| Sorts | Niv | Effets |
|--|-----|--|
| Azdaaa ven bahadhoou | 9 | Boule de Feu Mineure pour allumer des torches |
| La Gifle de Namzar | 7* | La cible fait un JDeg |
| Soin mineur | 6** | Rétablie une figurine blessée |
| Tourbillon de Wazaa | 7 | Les figurines dans les 10 cm de la magicienne font un JDeg |
| Rune de protection de l'empire Koundar | 6 | Torrent de lave qui inflige un JDeg à toutes les figurines qui sont en face de la magicienne sur 10 cm |
| Boule de feu | 6* | La cible fait deux JDeg |
| Dissipation d'Ivresse de Groupe | 8 | Supprime la gueule de bois à tous les aventuriers |
| Sortilège de Lumière | 8 | Eclaire une pièce |

*portée 40 cm. Sinon, c'est dans les 10 cm autour de la magicienne.

**ne marche que deux fois par bataille

Défauts

Aime les livres : elle ne jette pas ses livres !





Fils de mineur depuis 32 générations, notre Nain est un digne représentant de son peuple. Il n'a pas connu grand-chose d'autre que le métal, la roche et l'or avant d'être poussé par un instinct vénéral sur le sentier de l'aventure.

Issu d'une famille tout de même respectée¹⁵, on peut noter qu'il descend de Gurdil «Cul-brillant», arrière-grand-père ayant à son actif plusieurs voyages extraordinaires et des anecdotes de vie relativement uniques. Il y aurait donc dans la famille une graine d'explorateur.

D'un âge sujet à caution, mais probablement supérieur à quarante ans¹⁶, il grandit dans les montagnes du nord de Mliuej, dans la cité naine de Jambfer. D'un naturel brutal et tout de même assez rusé pour un Nain, il devient rapidement un adversaire redoutable aux billes¹⁷. Connu de ses camarades comme « Ongled'Argent » ou « Pouce-d'Airain », il apparaît que leur respect se change bien vite en animosité. Il est de notoriété publique que les Nains ne peuvent pas être trop rancuniers entre eux, pour maintenir leur cohésion sociale¹⁸, mais s'il y a une chose avec laquelle ils ne plaisantent pas, c'est l'or. Les victoires successives de notre Nain lui font perdre plusieurs copains, en même temps qu'elles font grossir son pécule d'argent de poche. Le philosophe mineur Yalbor Dellissi aurait dit un jour : « Si on ne peut pas toujours compter sur les amis, on peut toujours compter son or ». En fait de quoi, ce n'est pas trop grave.

C'est dans sa trentième année que son père hélas décède d'un accident de chariot à minerai, remplacé à la mine par ses deux grands frères peu habiles mais travailleurs. Sa mère se réfugie dans un merveilleux hobby, consistant à collectionner les roues de chariots et les charnières de cercueil.

La jeunesse passe, il décide alors de s'entraîner au maniement de la hache, des fois qu'on en viendrait aux mains, ou que la mine soit envahie de peaux-vertes. Et il arrive un jour où il faut arrêter de jouer aux billes, et trouver un moyen de gagner sa vie... les choix sont plutôt limités surtout lorsqu'on a le goût de l'action, et il refuse d'aller travailler avec ses frères, puisque l'un d'eux lui aurait piqué une tartine à l'âge de huit ans¹⁹. Ses aptitudes innées pour le calcul de l'or auraient pu l'orienter sur un travail de banquier, mais l'appel du sauvage est plus fort. Ainsi que l'envie probable de frapper des gens.

Ayant à contre-cœur déboursé quelques pièces pour se payer les conseils d'un maître d'armes nain²⁰, il récupère au poste de garde une hache pas trop abîmée, avec la ferme intention de l'échanger contre une neuve et si possible sans rien déboursier. Il prend la route, en traînant avec lui sa fortune, la vieille cotte de maille de son père, de l'alcool pour la route et un vague plan donnant la direction des villes humaines.

C'est en errant d'une taverne à l'autre, cherchant un travail de mercenaire, qu'il se laisse convaincre²¹ par un individu encapuchonné d'aller chercher fortune à la porte du donjon de Naheulbeuk, où l'attendent « plusieurs aventuriers chevronnés ».

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|----|
| 6 | 5 | 6 | 5 | II |

Équipement : Cotte de mailles, Hache à deux mains

Amphore : une fois dans la campagne, le nain peut vider son amphore d'une bonne rasade, il doit faire un JDeg. Il a alors un M de IV pour toute la bataille.

Ours en peluche : si le nain est touché, il doit faire un JA, s'il réussit, c'est l'ours en peluche qui prend le coup avant de disparaître dans un nuage de paille. S'il échoue, c'est le nain qui est touché !

Compétences : Parle le goblin

Défauts

Radin : Radin : Comme il partage peu, les aventuriers lui donnent peu de points d'expérience (voir règle sur l'expérience).

Hainelf : N'aime pas les Elfes, il ne va jamais contacter ou se battre contre un ennemi qui attaque l'Elfe.

Pour la petite histoire, la tête de la peluche des 100 premiers nains fondus furent détruites pour des raisons de moulage. La première série ne fut donc jamais vendue et offerte en cadeaux à une élite restreinte.



L'Ogre



Les aventuriers ne partent pas tous en quête de gloire, de richesse et de puissance. La perspective de nouvelles choses à goûter peut leur suffire.

L'Ogre est né dans une vieille grotte moisie, on ne sait pas trop quand. La datation chez les ogres n'a pas vraiment d'importance, le temps pour eux se résume à l'espace qui sépare le repas du moment où le ventre fait « grruikkek ».

Originaire de la lisière Est de la forêt de Schlipak, habitué à voir des humains par la proximité du village de Zoyek, l'Ogre n'a pas beaucoup voyagé. Son père A'ghueirk n'avait pas de métier, mais il était respecté dans la communauté ogre, et sa mère se contentait de défendre la caverne à l'aide d'une grosse branche séchée au feu et ornée de clous rouillés.

L'Ogre aimait bien écouter les animaux de la forêt, et les chants des lutins et des elfes de passage, allongé dans les fourrés - il pouvait y passer des journées entières. Un jour, privé de champignons à l'huile par son père²², il décide de quitter le domicile parental, sans pour autant que cela gêne ses parents²³. C'est chose courante chez les ogres, la famille n'a pas beaucoup d'importance, ni d'ailleurs la perspective de se retrouver sans logement ni but dans la vie.

Après quelques semaines d'errance, il finit par traverser le fleuve Elibed et s'approche de Glargh. En fouillant dans les poubelles de la banlieue pour y chercher son goûter, il fait la connaissance d'une jeune magicienne, le premier humain à sa connaissance capable de parler son langage et de ne pas prendre un air horrifié quand il apparaît. Il est évident alors pour lui qu'il n'est pas obligé de la manger, et qu'il est bien plus amusant de voyager avec quelqu'un. Plus tard, il croise un type étrange devant un magasin, qui parle à son amie, il ne comprend rien mais ce n'est pas grave, de toutes façons il s'amuse bien et il peut grignoter un saucisson à l'ail.

Ils marchent pendant un certain nombre de jours, et son amie lui explique qu'ils vont rencontrer des gens qu'il ne faut pas manger.

Bon, tant pis, de toutes façons il a tué un ours, alors ça fait des provisions pour la route !

Défauts

Parle pas le commun

Grosse faim : Il doit toujours attaquer la cible la plus proche de lui et si possible la plus grosse. Il avance de son maximum de mouvement vers la cible la plus proche. Un ennemi qui est au corps à corps avec l'Ogre a un M de 0. « Le Ranger : Mais on a mangé y a deux heures ! »

Jouer de la guitare : dès que l'ogre a une guitare ou un banjo, il ne peut plus utiliser d'autres d'armes.

L'ogre a un feuillage qui lui sert de pagne. Nous ne savions pas bien quoi apposer sur ses attributs (virils ou non, qui sait ?) et je proposai des feuilles. C'est ainsi que POC repris l'idée dans l'un des épisodes où l'ogre change ses feuilles. Faut dire aussi qu'il a pas mal chié dans les épisodes précédents, et dans ces cas là, on se retrouve vite à cours de feuilles...



L'ogre est souvent derrière dans les photos de groupe. C'est parce qu'il est grand (la magicienne est debout sur ses livres) et parce qu'il en profite souvent pour se gratter le postérieur contre un arbuste.

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|----|
| 7 | 5 | 7 | 3 | II |

Equipement

Pagne : penser à changer régulièrement les feuilles.

Un sandwich : empêche le défaut Grosse faim pendant un tour.

Un tonneau : peut se projeter à 5 cm, si l'ennemi est touché, il est sonné.

Compétences

Arme improvisée : il peut se faire une arme avec tout ce qui traîne sur le champ de bataille comme un pied de table ou un bras d'orc.

Lutteur : La figurine combat avec ses poings sans aucun malus.

Projection de ménestrel : (surtout pas le nain, c'est pas le seigneur des anneaux ici !!! Et puis, c'est illégal en France) : Le ménestrel doit être au contact de l'ogre pour être lancé. Si le tir est réussi la cible et le ménestrel sont sonnés, sinon que le ménestrel.

Parle le troll et l'ogre

Le Ranger



Il est possible d'être invité par le destin à suivre un chemin de héros, il est aussi possible que le destin vous claque la porte au nez.

Physiquement quelconque, moyen dans sa stature mais tout de même charismatique, le Ranger sait captiver l'auditoire par son aura mystérieuse et l'éclat d'acier de ses yeux. C'est en général avant qu'il ouvre la bouche. Il porte des vêtements gris, verts et bruns pour se fondre dans tous les milieux. C'est théoriquement un homme de terrain et d'action, et son arme de prédilection est l'épée courte²⁴. Eventuellement il peut tirer à l'arc, mais il n'en a pas encore acheté, parce qu'il faut acheter des flèches avec, c'est cher, et cela fait du bruit quand on marche. C'est bien plus amusant de ne pas avoir d'arc, et de se moquer de l'elfe qui en possède un mais qui n'est pas très habile avec.

Le Ranger n'aime pas trop parler de son passé²⁵. Il est né à Loubet, village sans intérêt n'apparaissant que sur les cartes très détaillées (géographiquement situé au sud-est de Valtordu, à une quarantaine de kilomètres le long de la rivière Glandebruine). Fils d'un rempaillageur, il a très tôt gagné l'estime de ses parents, puisqu'il était naturellement doué pour le rempaillage et la réparation des chaises. A l'âge de huit ans, il avait déjà réparé son premier fauteuil à bascule. A l'âge de douze ans, il avait réparé la moitié des chaises de la bourgade. L'évènement marquant de sa jeunesse restera la journée passée à rechercher les poules de son grand-père à travers tout le village²⁶.

C'est à l'âge de 20 ans qu'il décide de vivre une vie de héros, alléché par la discussion de deux ivrognes à la taverne. Il dérobe alors le cheval du vieux Grégoire²⁷, et muni d'un gourdin et de quelques provisions se décide à explorer une tour soit-disant maléfique au sud de son village. La suite est un véritable fiasco, qui vous sera narré si vous le voulez dans la chanson « A l'aventure compagnons ».

Ayant découvert qu'il valait mieux partir à l'aventure avec plusieurs personnes, il se laisse entraîner après quelques jours de vagabondage dans le baratin d'un type étrange et encapuchonné, qui lui promet monts et merveilles, et lui propose d'être le chef d'un groupe d'aventuriers. Utilisant ses économies de rempaillage, il achète un peu de matériel²⁸, une épée qui brille, et se rend au Donjon de Naheulbeuk, afin de récupérer une mystérieuse statuette.

Le Ranger aime bien faire croire qu'il est le chef, et il compte gagner rapidement des niveaux en assurant le rôle de leader. Il aimerait bien être un ranger respecté, et pouvoir observer les gens depuis un coin d'ombre dans une taverne, en s'amusant des regards apeurés des autres clients. Pour le moment, il est plutôt apeuré par les regards amusés des autres clients... Il espère pouvoir acheter une épée Durandil(TM), pour faire comme dans la publicité.

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|-----|
| 6 | 5 | 5 | 6 | III |

Equipement

Epée, armure de cuir

Parchemin : « Il est écrit dans les tablettes de Skeloss que seul un Gnome des Forêts du Nord unijambiste dansant à la pleine lune au milieu des douze statuettes enroulées dans du jambon ouvrira la porte de Zaral Bak et permettra l'accomplissement de la prophétie. »

Liste des courses : « une bouteille d'huile, du papier toilette, deux éponges et des raviolis. »

Compétences

Chef des aventuriers : S'il se déclare *Chef des aventuriers* au début d'un tour, le groupe a +2 à son initiative. Le Ranger doit alors impérativement jouer le premier.

Pour la petite histoire, POC trouvait qu'il ressemblait trop au Prince PD de Lu dans le premier croquis. Thomas a donc remplacé la tenue en feuillage par une tenue plus virile.

Etrangement, le Ranger a la même tête que Thierry, le boss de Fenryll.



Le Voleur



Il peut être dangereux d'arrêter son apprentissage avant qu'il ne soit terminé. L'histoire nous le prouvera. Notre Voleur est originaire de Noghall, village blotti entre la forêt de Groinsale et le Lac Aspousser.

Il grandit au milieu des mécanismes étranges : son père est en effet le plus grand fabricant et fournisseur de pièces détachées pour tranchoirs à jambon mécaniques. Il semble y avoir un rapport direct avec le fait que son oncle est l'inventeur du célèbre tranchoir à jambon Hiauell²⁹. Bon élève à l'école du village, sa fascination pour les mécaniques de précision l'amène assez tôt à s'intéresser aux serrures... N'ayant pas de passion particulière pour le jambon, il devient rapidement et secrètement l'énigme du village, le « fantôme », pillant sans vergogne les produits les plus inattendus chez les habitants, par simple amusement.

Il aime se cultiver, n'ayant pas se soucier pour se procurer de la lecture³⁰, et le voilà rapidement plus érudit que la moyenne des villageois. Il prend alors conscience de l'ennui profond qui règne à longueur d'année dans ce hameau pourtant prospère³¹. Voyant que ses voisins et ses frères commencent à le regarder bizarrement (forcément, à 22 ans, avoir toujours de l'argent plein les poches sans travailler... ça fait jaser) il décide de partir sur les chemins, avec dans l'escarcelle un petit magot récolté sur la vente d'objets volés dans un village voisin. De toutes façons, ses parents le traitent à longueur de journée « d'bon sang d'feignasse qui fait rien qu'd'user ses braies à rien fout ».

Il paie de sa poche les cours d'un maître voleur dans la ville de Tulamor, et après quelques mois d'apprentissage, décide d'arrêter les cours et s'estime prêt à suivre une carrière de voleur professionnel. Il néglige pour cela toute la partie concernant les serrures et objets piégés par magie, ce qui bien sûr, n'est pas une très bonne idée.

Caché dans un recoin sombre de la taverne locale, il surprend la conversation d'un type encapuchonné avec un jeune paysan costaud et chevelu, à propos d'une somme rondelette, de batailles et de maléfices. Il suit alors l'individu mystérieux, et l'aborde pour lui proposer ses services de voleur... son culot et sa discrétion semblent plaire au commanditaire qui l'engage sans discuter. Il se hâte de rejoindre le Donjon de Naheulbeuk à bord d'une diligence certes onéreuse mais rapide, parce que ça fait loin à pied.



| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 4 | 7 | 0 |

Equipement

Corde, dague

Compétences

Backstab : lorsqu'il attaque un ennemi dans le dos il a C+2.

Instinct de survie : Quand il est chargé par un ennemi, il peut faire un JA (action gratuite). S'il réussit, il se place à 5 cm de lui.

Désamorcer les pièges : Lorsque le voleur arrive près d'un piège ou d'une serrure, il peut essayer de désamorcer les pièges potentiels. Il doit réussir un JA.

Défauts

Lâche : il ne contacte jamais un ennemi si ce dernier ne devient pas inférieur en nombre lors de la venue du voleur.

Silencieux : Ne peut porter d'armures de métal.



Dnul Seigneur du Baillement

Laissez-moi vous présenter Dnul, Celui par qui vient l'Oubli, les Bâillements et les Matelas Bultex.

Dnul est le grand Seigneur qui gouverne la nuit, lorsque tout est d'un ennui mortel et que la télévision passe en boucle les épisodes de Derrick et le télé-achat.

Dnul est né juste après Nurgle, dieu de la peste et des maladies. Laissez-moi vous lire le Psaume de la Connaissance Interdite, l'unique psaume d'ailleurs du Livre de Skeloss l'Omniscient, qui tient sur à peu près deux pages.

Lorsque le monde était jeune, et que l'homme venait de sortir de sa nuit, une matière faite de Chaos et d'énergie se scinda en quatre parties, quelque part dans un plan vibratoire aberrant. Des consciences prirent forme au sein de cette énergie, les esprits les plus tordus, les plus fous et les plus puissants qui soient. Les quatre démons majeurs du Chaos venaient de naître Khornettoh le violent, Slanoush le pervers, Tzinttch le manipulateur et Niourgl l'infecte. Leur rôle était de maintenir l'équilibre dans le monde des hommes, en apportant tous les maux et tout le désordre qui leur éviterait de suivre un chemin rectiligne vers la perfection.

Mais ceci est l'histoire racontée par les anciens pour amuser les touristes. Ces vieillards à barbe et pipe, grande robe impressionnante, oublient de mentionner la terreur sombre qui vint après Nurgle. Lorsque tous les démons furent partis fabriquer leurs mondes, une dernière boule d'énergie fut engendrée par le cosmos. Il vint alors, et constata qu'il n'y avait rien à faire, rien à dire, et que tout cet espace insondable était profondément ennuyeux et grotesque. Il était DLUL, le démon oublié, le seigneur de l'ennui. Il partit donc en exil à travers les plans vides, en baillant.

Après plusieurs millénaires, à l'époque troublée où les humains se battaient avec les anciennes races pour assurer leur future suprématie, Dnul revint et pris connaissance d'un nouveau concept : le sommeil. Le sommeil pouvait donc mettre fin à l'ennui ! Dnul ne se laissa pas abattre. Il fabriqua dans les mines de la Grande Montagne du Chaos de puissants artefacts : le Polochon Infernal, le Bonnet de Nuit of Death, le Sommier de Dnul, la Couette de Dnul, les Charentaises Maudites, la Bannière du Baillement Ultime, le Matelas de l'Apocalypse et d'autres encore.

Il recruta une puissante armée : Les Feignasses. Il prit ainsi part à la grande guerre du Chaos contre l'Humanité, en semant sur son passage l'ennui et le sommeil. Les Feignasses errent désormais en troupes compactes. Ils sont vêtus des fameux Pyjamas of Desolation, et sont armés de coussins et d'édredons.

Maintenant vous allez prêter allégeance à Dnul, avec moi :

Notre Dnul qui êtes au lit Toi dont le nom est oublié Aide-nous à vaincre l'ennui Avec la tête dans l'oreiller



| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|----|
| 6 | 5 | 5 | 5 | II |

Equipement

Armure bénie : un résultat « blessé » le « sonne », un résultat « HdC » le « blesse », seul un résultat mort l'affecte sans modificateur et dans ce cas, il meurt !

Polochon : Lorsqu'il gagne un JC, il assomme automatiquement sa victime qui ne fait pas de JD.

Défauts

Endormi : Il ne peut faire qu'une seule action par tour. Cependant, il peut faire autant d'action gratuite qu'il veut comme tout le monde.

Le niveau des aventuriers

Seuls les aventuriers peuvent gagner de l'expérience. Les monstres sont déjà au top de leur forme. A chaque fois qu'un monstre est mis HdC où est tué, le joueur aventurier prend sa carte.

A la fin de la bataille, il distribue aléatoirement le même nombre de carte par aventurier. Si des aventuriers doivent avoir moins de cartes, ce sera forcément le nain qui sera le plus lésé.

Le moral de chaque carte monstre donne la valeur en expérience de chaque carte. Il faut prendre le côté monstre non blessé bien sûr.

Un aventurier qui cumule 20 points d'expérience passe niveau 2. Il lui en faudra 30 de plus pour passer niveau 3.

De futures cartes donneront les différents niveaux des aventuriers. Pour le moment, ils sont niveau 2,5.

Les Habitants du Donjon de Naheulbeuk



Les méchants importants

Reivax

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 5 | 6 | 0 |

Equipement
Fouet, chaînes

Compétences

Faire pitié : Il est impossible de le frapper lorsqu'il est « sonné » ou « blessé ». S'il est « blessé », Reivax ne peut plus attaquer. Il peut se « blesser » ou se « sonner » lui-même automatiquement pour 2 PA.



La Liche

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|-----|
| 5 | 5 | 6 | 5 | III |

Equipement

Lingerie fine, cornes

Babouches : +1en A pour les déplacement rapides

Compétences

Haleine d'outre tombe du réveil : Si la liche gagne un corps à corps, son ennemi est au minimum « sonné » par son haleine.

Ressusciter poulet – sort niveau 9 : La liche peut ressusciter le poulet, s'il est mort ou hors de combat. Elle doit pouvoir voir le corps du poulet.

Le poulet ressuscité peut alors être activé ce tour. L'ogre peut le manger (action lente) pour l'empêcher de ressusciter.



Le Golbarg

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|-----|
| 9 | 9 | 9 | 9 | III |



Le Golbarg pour les intimes, « c'est un grand reptile avec 4 bras, des dents pointues, la peau rouge et bleue, une grande queue pleine de piquants et ses yeux brillent d'une intelligence malveillante ».

Équipement

Un superbe tambourin en peau de yack avec des grelots d'argent.

Compétences

Aura de terreur : Portée : 20 cm

Tout ennemi entrant dans l'aire de terreur a un M de 0.

Défauts

Perspicace : Si le Ménestrel contacte le Golbarg, ce dernier ne combat plus les aventuriers et quitte la table.



Pour la petite histoire, le Golbarg posa énormément de problèmes de conception. Ses quatre bras prenaient trop de places et nous ne voulions pas des figurines trop difficiles à assembler. Il a faillit avoir la grosse tête aussi, mais là ça l'aurait fait tomber en avant ! Du coup, c'est l'une des seules figurines qui n'a pas besoin de montage !



Le Poulet

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 1 | 1 | 0 |



Compétences

Esquive chanceuse : Quand il est touché par un ennemi au tir ou au contact, jetez le d10, sur 5+, il a évité l'attaque ! Il peut esquiver toutes les attaques portées contre lui.

Cot cot : parle le poulet

Changeur de forme potentiel : Seul un ennemi qui a un M supérieur à 0 peut l'attaquer au corps à corps.



Pour la petite histoire, le poulet est la seule figurine à avoir un anus aussi visible. A le sens du détail qui tue, à quand un manuel de peinture qui explique comment peindre les anus de poulet ?

La French WAAAGH ne le sait pas elle-même, il n'y a qu'à voir son poulet totem qui cache le sien. Pudique va !



La Serveuse de la Boutique

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 3 | 6 | 0 |

Equipement

La serveuse possède deux coffres contenant : la robe de l'archimage Tholsadum : protection maximale contre le feu et +4 contre les baguettes, de la bière, des bottes d'elfe (A+1 pour avancer rapidement pour un elfe) un « rune staff of curse » et un « scroll of stupidity », une grosse épée +2 (JD-2 pour l'ennemi touché au corps à corps) et un casque à cornes, des bottes magiques (A+1 pour avancer rapidement), un gantelet d'agilité (A+1), une dague et une excellente cape, un vase en bronze, une tête d'ours empaillée, trois masses d'armes, un cimenterre, quatre épées courtes et deux marteaux mais elle ne s'en sert pas !

Compétences

Evanouissement feint : La première fois que la serveuse est « blessée » ou pire dans un combat, elle est juste « sonnée ». A sa prochaine activation, elle se lève et fait deux déplacements rapides loin de l'ennemi. Elle ne peut être frappée lors de cette fuite.



Orc au banjo

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 6 | 5 | 1 |

Equipement

Banjo, veste en cuir clouté, épinglettes

Compétences

Langue pendue et œil torve : Il ne peut être ni chargé ni contacté volontairement par une femelle.

Défauts

Abruti par le métal ou « Moria Moria MORIA » : L'orc ne peut jamais être « sonnée ». En revanche, il ne peut faire qu'une action par tour car il joue ce qu'il appelle « de la musique ».



Pour la petite histoire, l'orc s'inspire des rockeurs des années 80 : même blouson noir, même air débile, même épinglettes et la langue qui pend est un hommage au Crazy Orc, le club célèbre club de Lugdunum dessiné lui aussi par Thomas devenu un fameux tatoueur sur la côte d'Azur.

On reconnaît le nounours sur l'oreille de l'orc qui est celui du nain de Naheulbeuk.



Zangdar

C T D A M

6 6 6 6 IV

Équipement

Bâton de pouvoir, colifichets gothiques, cape trop grande

Compétences

Maître du donjon : Zangdar peut jouer un événement au choix. C'est une action lente. L'événement ne peut être joué qu'une seule fois par bataille.

Défauts

Sensible : Si l'aventurier qui l'attaque a un instrument de musique en main, Zangdar se rend.



Les événements de Zangdar

Trou gluant : L'aventurier tombe dans un trou gluant (couchez la figurine). Si un aventurier qui a une corde est dans les 5 cm, elle perd juste un tour. Sinon, elle en perd deux à remonter. Une figurine dans un trou ne peut rien faire et ne craint rien.



-Caillou dans la botte : L'aventurier est toujours considéré comme n'étant pas en terrain clair jusqu'à ce qu'il utilise une action lente pour retirer le caillou.

L'ogre quitte le groupe : Si l'ogre n'a pas mangé au tour précédent (mais pas avant le troisième tour), il quitte le groupe. Il est alors contrôlé par Zangdar, il ne peut attaquer les autres aventuriers. Il attaque automatiquement les monstres qui sont à son contact. Il repasse du côté aventurier seulement s'il mange. Il mange automatiquement dès qu'il tue un ennemi ou si un aventurier lui apporte un cadavre à manger.

Le nain quitte le groupe « j'ai réussi à semer cette troupe de débiles ! » : Si le nain vient de mettre hors de combat un ennemi au contact, il est contrôlé par Zangdar, il ne peut attaquer les autres aventuriers. Il attaque automatiquement les monstres qui sont à son contact. A chaque nouvelle activation, il jette un dé, sur pair, il repasse du côté aventurier.

Bisou réconciliateur : Le nain et l'elfe doivent s'embrasser. Les deux figurines doivent tout faire pour entrer en contact et gaspiller une action rapide à se faire un bisou.

Tir au jugé : A son activation, l'elfe décoche une flèche sur un de ses coéquipiers qui est à plus de 10 cm devant elle. Elle doit réussir son JT pour toucher.

Barbare colérique : Le barbare met une baffe à un aventurier (sauf l'ogre, la magicienne et l'elfe) placé dans les 10 cm qui est alors automatiquement « sonné ».

Magicienne impatiente : La magicienne entend ou voit des ennemis dans les 10 cm. Elle veut absolument jeter un sort. Elle a deux tours pour en lancer un. Si elle ne le fait pas, c'est Zangdar qui choisit son sort et sa cible au troisième tour.

Le ranger déprime : Il passe un tour à se lamenter sur son sort. Il ne peut faire aucune action se tour (il peut se défendre). Son moral est à 0 pour le tour prochain.

Le voleur fait le guet : S'il y a un combat dans les 20 cm, le voleur se retrouve automatiquement à plus de 20 cm du combat loin des ennemis et passe son tour. Il est dos au groupe.

Couloir obscur : Les aventuriers ont leurs mouvements divisés par deux dans cet endroit. Seul les nyctalopes et ceux qui portent des torches ne sont pas pénalisés.

Banjo : Si l'ogre et le ménestrel sont côte à côte, le ménestrel donne sa guitare ou son banjo à l'ogre.

Les bottes magiques de Danse : Si un aventurier porte les bottes magiques (de la servante), il se met à danser. Il ne peut se déplacer qu'en courant. Le personnage doit être « sonné » pour qu'un autre personnage lui enlève ses bottes.

Pour la petite histoire, Zangdar a la tête de POC !

-ZANGDAR

BARBICHE



Les sous-fifres du Donjon

Les Gobelins du donjon

| Les Gobelins | C | T | D | A | M |
|------------------|---|---|---|---|---|
| Gobelin | 2 | 2 | 2 | 6 | 0 |
| Champion gobelin | 3 | 2 | 2 | 7 | I |
| Shaman gobelin | 2 | 2 | 2 | 6 | I |

Equipelement

Une arme au choix. Le champion peut avoir une armure. Le shaman a un sort.

Compétences

Marée verte : Lorsque des gobelins sont plusieurs sur la même cible, ils ont tous D+1.



Sort du shaman

Courviiiiit (niveau 7). Pendant un tour, la cible réussit automatiquement ses JA pour courir.

Défauts

Tous pour un et tous sur un : Un gobelin attaque en priorité un ennemi déjà au contact d'un allié du gobelin.

Fragile : Un gobelin blessé est automatiquement mis hors de combat.

Les Hobgobelins du donjon

| Les Hobgobelins | C | T | D | A | M |
|---------------------|---|---|---|---|---|
| Hobgobelin | 3 | 2 | 3 | 5 | 0 |
| Champion hobgobelin | 4 | 2 | 3 | 6 | I |



Equipelement

Une arme au choix. Le champion peut avoir une armure et deux armes.

Défauts

Fragile : Un Hobgobelin blessé est automatiquement mis hors de combat.

Les Demis orcs du donjon

| Les demis Orcs | C | T | D | A | M |
|-------------------|---|---|---|---|---|
| Demi orc | 3 | 3 | 4 | 5 | 0 |
| Champion demi orc | 4 | 3 | 4 | 6 | I |

Equipelement

Deux armes au choix. Le champion peut avoir une armure.



Le troll enchaîné

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|----|
| 6 | 5 | 7 | 3 | II |

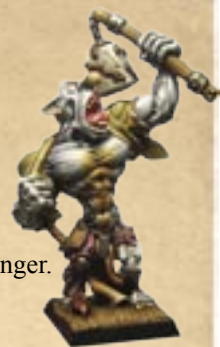
Equipelement

Chaînes

Défauts

Gourmant : Frappe pas ceux qui lui donne à manger.

Prisonnier : Ne peut se déplacer



Les Nuées

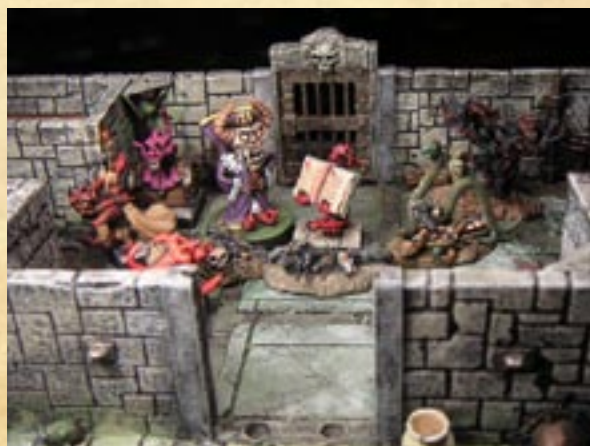
Les nuées sont toujours pratiques pour garnir un coin sombre de votre donjon.



| Les nuées | C | T | D | A | M |
|-----------------|---|---|---|---|---|
| Blattus chaotis | 1 | 0 | 1 | 7 | 0 |
| Chauves-souris | 1 | 0 | 1 | 7 | 0 |
| Rats | 1 | 0 | 2 | 7 | 0 |
| Serpents | 2 | 0 | 1 | 7 | 0 |

Les blattes ignorent les armures.

Les chauves-souris volent.



Les Orcs du donjon

Il est vert, il est bête et il est bourrin

Nul ne sait vraiment quand ils sont apparus : ils étaient là quand les hommes ont commencé à brandir des épieux de bois. Ce qu'on sait en revanche, c'est qu'en entendant leur nom, l'aventurier pense à une bonne baston.

Les origines des orques sont très troubles. Certains disent qu'ils ont été créés par un sorcier ténébreux, à l'extrême ouest du monde, là où l'on ne va jamais et qu'on ne voit pas sur les cartes.

Les érudits de la terre de Fangh pensent qu'ils furent créés par jeu, pendant l'Ere du Chaos. On murmure que Khornettoh, dieu de la violence, fit une farce à Slanoush qui venait juste d'inventer l'humain. Il prit un humain tout neuf et lui écrasa la tête, lui tira les oreilles, le fit griller dans la lave et le plongea dans un marécage maudit. Puis il lui redonna vie.

Le résultat connu est une créature verte, de taille humanoïde mais plus musclée (ceci n'étant pas génétique, mais dû en grande partie à la jeunesse virile des orques qui grandissent en hordes et se battent pour un rien). Les oreilles sont grandes et pointues, la face quelque peu ravagée, les dents implantées de façon fantaisiste, et il possède un goût prononcé pour la violence. Les premiers mots qu'il aurait entendu seraient «toi vois, toi tue».

Mais l'orque peut développer une certaine forme d'intelligence, sait s'équiper d'armes et de protections, et accepte les emplois violents pour peu qu'on lui fournisse gîte, couvert et humains à massacrer fréquemment.

Avantages :

- Il peut se nourrir d'à peu près n'importe quoi
- Il n'est pas difficile pour la litière
- Il n'a pas d'états d'âmes
- Il est assez stupide pour se voir confier des missions suicidaires

Inconvénients :

- Peut se retourner contre vous à la moindre occasion, si par exemple votre ennemi lui propose une meilleure paie
- Comportement désordonné au combat et manque de coordination des mouvements
- Refuse d'apprendre quoi que ce soit
- Comportement parfois asocial envers les autres monstres de votre cheptel

| Les Orcs | C | T | D | A | M |
|--------------|---|---|---|---|---|
| Orc | 4 | 3 | 5 | 4 | 0 |
| Champion Orc | 5 | 3 | 5 | 5 | I |
| Shaman Orc | 4 | 3 | 5 | 4 | I |



Équipement

Une arme au choix. Le champion peut avoir une armure et deux armes.

Compétences

Brute : Lorsque un Orc charge ou frappe fort, il fait JD-1 à son adversaire.

Sort du shaman

Défonce tout (niveau 7). Pendant un tour, la cible ignore les armures et les boucliers lorsqu'elle charge.

Défauts

Tactique frontale : Un orc avance toujours vers un ennemi. Il ne peut faire un mouvement qui l'éloigne de l'ennemi.



Les créatures d'ailleurs

Les hommes légumes

C'est lors d'un accident magique couplé à une vengeance démesurée que naquirent les peuples des hommes-légumes, désormais voués à chercher sans relâche un moyen de retrouver leur forme originelle.



Notre histoire prend pied un peu après l'an 1000 du deuxième âge, dans la ville de Tirliouit³². La ville de Tirliouit n'existe plus depuis lors - elle disparut dans l'incident - mais se trouvait au sud de la Forêt de Schlipak, et l'on pouvait admirer les grands arbres depuis le chemin de ronde. Un concours particulier animait chaque année la joyeuse population des environs.

Deux auberges en effet luttaient pour le titre du meilleur pot-au-feu de la région. Le prix gagné leur assurait prospérité et clientèle cossue pour le restant de l'année, tant et si bien que c'en était devenu une véritable institution. Il faut dire que les loisirs étaient rares à l'époque en campagne, et qu'il valait mieux s'amuser à l'auberge qu'au milieu de la forêt, cela vous évitait de revenir chez vous avec un nombre impair de bras et de jambes.

Hubert Tograpiéz, patron de l'Auberge des Neuf Moineaux, avait finalement conçu une si bonne recette qu'il fut pendant trois années le gagnant du trophée. Son commerce florissait pendant que celui d'Adèle Claoui (patronne de l'Auberge du Pinson Etranglé) dépérissait, et toutes ses tentatives pour améliorer sa recette demeuraient sans résultat face à l'ingéniosité culinaire d'Hubert. Ce qui n'était qu'un jeu rural devint alors une guerrilla de cuisine.

Quelques jours avant le concours annuel, Adèle fut prise d'un grand désespoir et fit venir dans la plus grande discrétion un mage demeurant à Chnafon, à 30 kilomètres de là. Elle fut aidée par le fourbe fils de la famille Chamol, lequel se destinait au métier d'assassin et fut heureux de faire ce voyage en échange d'une bouteille de poison qu'Adèle gardait pour les clients mauvais payeurs. On raconte aussi que le fils Chamol s'intéressait aux avantages mammaires de la bistrotière, mais cela ne nous regarde pas.

La patronne du Pinson Etranglé désirait jeter un sort de confusion dans l'esprit de son adversaire, pour lui faire perdre ses moyens et rater son pot-au-feu destiné au concours. Une idée plutôt innocente, quand il aurait suffi d'un piège à ours ou d'une arbalète bien maniée pour en finir avec la concurrence.

Le mage, dénommé Albas Klaspec D'Azila dont-ne-font-qu'un 33 était un débutant tout de même éclairé, il accepta le contrat et s'infiltra de nuit dans la cuisine d'Hubert, avec l'intention de jeter rapidement le sort et de repartir aussi sec. Rassemblant son énergie mystique, dissimulé dans le dos d'Hubert (lequel était fort concentré dans l'épluchage des navets), il se prit la manche dans un hachoir accroché au mur, lequel tomba sur son pied en tranchant 3 orteils. Sous l'effet de la douleur, il recula en glissant, s'empalant la cuisse sur un crochet, il se rattrapa à une bassine d'huile de friture bouillante dont le contenu se déversa sur une moitié de son corps, et finalement se prit un coin d'étagère derrière la tête. Hubert fut surpris, mais moins que le mage, tellement perclus de douleurs qu'il jeta à la face du monde une bordée d'imprécations étranges, qui se mêlèrent au sort en créant échec critique de type «dérivation entropique»³⁴. Il y était question de «putain d'pot au feu d'merde», de «bordel de cuisine de chiotte de mes deux» et de noires pensées envers la race humaine. Le sort ainsi obtenu enveloppa la ville, fit fondre les maisons et transforma les habitants en homme-légumes bourrés de mutations étranges. Nul ne sait ce que devint Hubert. Le mage ébouillanté fut massacré par les habitants, car il l'avait bien mérité.

Depuis ce temps, les hommes-légumes vivent en clans dans la région, vivant cachés, tentant de retrouver leur forme humaine. On a dénombré des hommes-patates, des hommes-

poireaux, des hommes-navets, des hommes-carottes, et semble-t-il aussi des hommes-oignons à l'haleine dévastatrice. Les érudits qui ont tenté d'en savoir plus ne sont jamais revenu.

On raconte que les hommes-poireaux, par exemple, sacrifient les humains dans un rituel de pot-au-feu géant et se méfient de tous les autres mutants. Mais ce ne sont probablement que des légendes !

| Les Hommes légumes | C | T | D | A | M |
|--------------------|---|---|---|---|---|
| Homme légume | 3 | 2 | 3 | 1 | 0 |
| Chef homme légume | 4 | 2 | 3 | 2 | 1 |

Une arme. Lutte pour le chef.

Il suffit de coller un légume (poireau, carotte, navet) sur un socle pour obtenir un ravissant homme légume.

Equipement

Une arme au choix.

Compétences

Leguman : Si le joueur qui active son homme légume chante la chanson de leguman, il pourra relancer un JD ce tour.

Leguman, Leguman
T'es enfant de la Terre
Le Soleil est ton père
Tu fais mordre la poussière
A ceux qui veulent la guerre
Leguman, Leguman



Défauts

Bavard impénitent : Lorsqu'il est au contact de l'ennemi et qu'il est activé, l'homme légume aime insulter son adversaire. Il jette un dé, s'il fait impair, il invective son adversaire et passe son tour.



Le vieux Gildas

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 2 | 2 | 2 | 0 |

Equipement

Bâton

Défauts

Pacifiste : Il ne peut jamais enclencher un combat ou faire une action « embrocher ».

Fragile : Si Gildas est blessé, il est automatiquement mis hors de combat.



Le troll farceur du chaos

| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|----|
| 6 | 5 | 7 | 3 | II |

Equipement

Pique à grill, pomme, corde



Et cet ogre ?

Il a été proposé par l'illustrateur Vincent Bedu pour faire l'ogre des aventuriers. Le public eut le choix à l'époque entre des aventuriers plutôt réalistes ou plutôt SD (Super Déformé à la mode manga) et c'est les SD de Thomas Boulard qui furent choisis.

Marion s'inspira alors des figurines SD pour faire les personnages de la BD de Naheulbeuk. Aujourd'hui, ce sont les dessins de Marion qui servent de modèle aux nouvelles figurines Naheulbeuk.



| C | T | D | A | M |
|---|---|---|---|----|
| 6 | 6 | 6 | 6 | II |



Cape qui fait du vent : il ne peut se cacher (faite du bruit avec un tissu quand vous le bougez).

Végétarien : C+2 contre les hommes légumes

Hémophile : S'il est blessé, il meurt. Et oui, c'est bête, mais c'est comme ça, surtout pour un mort-vivant.

Crocs perçant : il ignore les armures.

Archein Von Drekkonov

Parmi les personnages étranges peuplant les légendes de la terre de Fangh (dont beaucoup sont, hélas, bien réels), Archein est certainement le moins attractif pour les chercheurs de trésors.

La plupart des aventuriers un peu avertis ont entendu parler de cet homme, qui fut jadis mordu par Vladostuu, l'un des grands vampires du second âge. Malheureusement, Archein souffrait à l'époque de diverses maladies, et il était né hémophile. Destiné à régner sur la Moriaquie sur la fin du premier millénaire du second âge [1], alors que le royaume avait pratiquement perdu toute influence, c'est sans doute par désœuvrement qu'il accepta la vie éternelle. On raconte que Vladostuu, dégoûté par son sang qui n'était pas bon, décida qu'il valait mieux en faire un vampire que de laisser en vie une aussi piètre victuaille. Mais Archein n'était pas non plus bon pour la chasse, il ne s'intéressait qu'au bricolage et n'appréciait pas d'aller tourmenter les vivants. De plus le vampirisme ne s'était jamais bien fixé en lui du fait de son sang déficient, et il restait hémophile. Les autres vampires, lassés, se détournèrent de lui.

Il se fit donc construire une crypte de luxe au beau milieu des plaines, qui engloutit le reste de sa fortune, et décida qu'il serait bon d'y finir son interminable vie puisqu'il n'avait plus sa place nulle part.

Archein se passionne pour la fabrication de jeux et de jouets en bois (il s'est fait livrer un important stock de planches il y a bien longtemps). Il est l'inventeur du billard, des échecs, des jeux de dames, du baby-bloodbowl, du baquigamone et d'un tas d'autres choses qui ne seront découvertes que dans vachement longtemps, le jour où quelqu'un décidera d'exhumer ses inventions.

Quand il ne bricole pas, il guette la plaine avec un périscope, attendant l'arrivée de voyageurs égarés. Il apprécie leur visite car ce sont souvent les seules personnes pouvant tester ses jeux (même si les gens sont en général trop terrifiés pour le faire...). En effet Archein possède de nombreuses manies similaires aux autres vampires, qui peuvent provoquer un état de tension chez l'humain moyen. La nuit, il sort parfois pour se nourrir d'un ou deux coyotes, les seuls animaux assez crétins pour errer encore autour de sa crypte.

Pour le moment, aucun aventurier n'a jugé digne d'intérêt le pillage de son logis : il est bien connu qu'il n'a plus aucune richesse depuis bien longtemps.



Les trucs qui font mal (aux autres)

Une figurine a souvent des trucs dans les mains pour fracasser les crânes de ses adversaires. Regardez ce que votre figurine a de gravée sur elle puis essayer de comprendre comment elle peut faire mal aux autres.

Une arme peut être dans plusieurs catégories. Dans ce cas, elle cumule tout ce qui parle d'elle. Certaines armes comme le fouet et le javelot peuvent même servir au corps à corps ou comme arme de tir.



Les armes de contact

Arme sans bonus ni malus

Dague, javelot, sagaie, harpon, épieu, tesson de bouteille, crosse d'arme de tir, bouclier avec une pointe en métal (umbo), crochet de pirate, hache, casse tête, pelle, pique à grill, arme de gob (elles sont trop pourries et petites pour avoir des bonus)...

Crocs, défenses, griffes, (grosses) queues, cornes, dards, mandibules...

Armes avec un truc au bout d'une chaîne

Boulet enchaîné, fléau, bilboquet.

Ces armes ignorent les boucliers.

Armes désarmants l'adversaire

Filet, chaîne, trident, fouet.

Si JC égaux, la cible est désarmée, même si elle a plus d'avantages.

Armes perforantes

Etoile du matin, bec de corbin, marteau de guerre, pioche...

Ces armes ignorent les armures de leurs adversaires.

Les armes contondantes

Bâton, bouclier, massue, gourdin, matraque, annuaire des PTT, livre, tonneau, arme improvisée (pied de table ou bras d'orc) main nue...

Une arme contondante transforme les résultats « blessés » en résultat « sonnés ».

Se battre avec ses mains fait que vous donnez un « avantage » à votre adversaire. Une figurine qui a la compétence « lutteur » considère ses mains comme une arme contondante sans malus.

Les lames

Epée, sabre, cimeterre, rapière, katana...

Une lame donne un avantage au corps à corps. Si les deux adversaires ont des lames, seule la plus longue lame gagne l'avantage. Il faut toujours avoir la plus longue héhéhé.

Les armes longues (non contondante)

Hallebarde, vouge, lance, pique.

Elles donnent un « avantage » au corps à corps contre les autres types d'armes de contact. Une lame a toujours « l'avantage » contre une arme longue.

Seule la hallebarde est aussi considérée comme une arme à deux mains.

Les armes à deux mains de contact

Une arme à deux mains qui touche une cible, l'oblige à faire deux réussites à son JD. Si elle réussit son premier JD, elle doit en faire un autre.

Une arme à deux mains désavantage toujours son possesseur, même s'il attaque.

Gardez toujours en tête l'autre bonus potentiel de l'arme.

Si c'est un bâton à deux mains, il « sonne » toujours au lieu de « blesser ».

Si c'est une épée à deux mains, elle ne donne plus d'avantage en cas d'égalité. Une épée bâtarde peut être tenue à une ou deux mains. Selon comment la figurine la tient, elle profite ou non du bonus d'arme à deux mains.

Pas d'arme

Une figurine sans armes Jette 2D10 lors d'un JC et garde le moins bon s'il combat contre un ennemi possédant une arme.

Les trucs qui se jettent (sur les autres)

Projectiles sans bonus ni malus

Flèche, javelot, shuriken, sagaie, pilum, javeline, lance, francisque, dague, figurine en plomb, fouet...

Projectiles faisant chuter la cible

Filet, bolas, table...

Si la cible est touchée, elle doit faire un JA en plus des dommages. Si elle le rate, elle tombe.

Projectiles contondant

Chope de bière, tabouret, tonneau, bouteille, livre, pierre, banc, table, boomerang, filet, bolas, ménestrel, figurine en résine, balle de fronde, pomme...

Projectiles ignorant les armures

Les balles de fronde, trait d'arbalète.

Projectiles ignorant armures et boucliers

Balles et boulets d'armes à feu, rocher, carreau d'artillerie, boule de feu, haleine fétide...

Portée des projectiles

Se jette avec la main ou un pistolet : 15 cm

Se propulse à l'aide d'un truc : 40 cm

Artillerie : 80 cm

Le fouet tire à 5 cm.

Recharger : action rapide

Tout ce qui se jettent avec les mains plus les fouets, les arcs, et les frondes. Parfois, c'est plus une action de prendre quelque chose comme un banc ou une bouteille.

Recharger : action lente

Armes à poudre, arbalètes et artillerie.

Les trucs qui protègent (des autres)

Les armures font D+1 à D+3 selon leur épaisseur et leur répartition sur le corps de votre figurine. Par exemple, un pagne ou un string (même en mailles) n'offrent aucune protection. Un cuir donne D+1, une cotte de mailles D+2 et une armure de chevalier complète D+3.

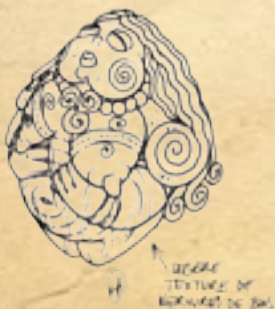
Certaines créatures sont protégées par leurs écailles ou leurs carapaces. Ce sont des armures naturelles. Elles sont considérées comme des armures pour les armes mais pas pour l'encombrement. Bref, les écailles ne protègent pas des balles, mais vous courez plus vite avec vos écailles qu'avec 20 kilos de métal sur le dos.



Les objets et trésors

Les bidules et autres machins qui traînent dans le Donjon sont soit des récompenses pour les aventuriers, soit des objets maudits servant à piéger les aventuriers débiles, soit des objets de quêtes. Il y a aussi des friandises pour passer le temps et des objets plus ou moins utiles comme une torche, une corde, une boîte de capotes, un briquet, une gourde, une liste des commissions, son exemplaire de Frères d'Armes, une photo du Naheulband dédicacée, des dés...

Manger un truc : action rapide : ça fait des trucs dans son corps quand on bouffe un truc qui provient du Donjon. Par respect pour les intestins des figurines, il leur ait interdit de manger plus d'un truc par tour (l'ogre il a droit à deux trucs parce que c'est un ogre et pis le troll aussi, l'elfe c'est un tout les deux tours parce qu'elle tient à sa ligne. Non ce n'est pas une pécheresse.)



Objet de quête

La statuette de gladeulfera

Bah, c'est un objet super pratique quand vous devez remplir la quête des aventuriers de Naheulbeuk, sinon je sais pas trop ce qu'on peut en faire et vous ?

La cascade de jouvence

Elle permet de revenir au niveau 1. Si ça vous rajeunit pas ça !!!

Tas de pommes

Pour les trolls, il paraît que c'est le premier objet à trouver pour toute quête initiatique. Après ce serait un objet pointu puis un ou une elfe. Enfin, personne n'ait jamais venu dresser un procès verbale complet sur cette légende. Enfin, peut-être ?

Objets maudit

Bottes de danse

Si vous entendez de la musique pendant la partie, le porteur des bottes de danse perd une action rapide à chacune de ses activations. Il faut dire qu'il se met à danser sur place.

Objets gros bills

Casque Lebohaum

Son porteur ignore tous les résultats assommés.

Epée Durandil

DegaC+10 contre les zombies et les lichs (et les quiches aussi par analogie).

Masse PAF

Elle ignore les armures et les casques de ses ennemis.

Friandises et trucs utiles

Bonbon chiantos

Quand le nain en mange un, il a C+1 et M+1 pour le tour. Les non nains ont l'effet inverse.

Crevetola

Quand quelqu'un en mange un, il a, il a (là j'ai pas l'inspiration, j'ai jamais goûté de ces trucs là moi) il a un goût de chocolat et de crevette dans la bouche. Du coup, toutes les figurines qu'il charge ont M-1 ce tour.

Lessive Gorzyne

Si vous êtes pas cimmérien, ça peut servir ! Après si un gars salope vos figurines en y collant des taches de sang, je sais pas trop si la lessive Gorzyne peut réellement y faire quelque chose.

Les pièges : portes et coffres

Ouvrir une porte ou un coffre compte comme une action rapide. Parfois sur un coffre ou une porte il y a un piège chaque fois qu'un aventurier tente d'ouvrir quelque chose, jetez un D10. C'est soit un leurre, soit un piège. Attention, un piège ne peut servir qu'une seule fois. Si vous le retirez, c'est un leurre.

Certains personnages (le voleur et le ménestrel) peuvent désamorcer un piège en réussissant un JA.



| D10 | pièges | Effets |
|-----|--------------------|--|
| 0 | Claptor de Mazrok | L'aventurier est réduit à un petit tas de cendres |
| 1 | Boule de feu | Sur 7+ l'aventurier est HdC |
| 2 | dard empoisonné | Sur 5+ l'aventurier est HdC |
| 3 | Gicleur acide | L'aventurier perd son armure |
| 4 | Camembert hurleur | Un monstre (aléatoire) apparaît |
| 5 | Ouverture à énigme | S'ouvre seulement si les aventuriers trouvent la réponse |
| 6+ | Rien | Le truc s'ouvre pardi ! |

Voilà en quoi peut finir un aventurier avec le Claptor de Mazrok.





Chapitre III :

Se précipiter dans le Donjon

Quelques idées de scénarii

Jouer dans un donjon

Si vous avez plein de décors, lâchez-vous ! Réutilisez les sols de Heroquest, Talisman, Donjon Twister et voir même ceux de Space Hulk (ça donnera un côté survivor au truc pour les fans de Knarf).

Un meneur du Donjon fabrique le donjon, place les monstres et trouve un but à l'aventure. En fait y a que lui qui bosse. Les aventuriers sont justes des profiteurs qui viennent foutre le bordel chez lui pour lui piquer (ou lui casser) ses bijoux de famille.

Il y a bien sûr quelques règles à respecter dans un donjon composé de cases carrées. :

- Une figurine peut parcourir autant de cases que son Agilité par action de mouvement. 3 en Agilité veut donc dire 3 cases de mouvement. Tourner une figurine de 180° coûte un point de mouvement. Le déplacement en diagonal est interdit.

- On ne peut passer par-dessus une figurine, même amie. Sauf si vous jouez entre adultes consentants, mais dans ce cas, les adultes doivent être consentants et non sourds.

- Dès qu'un aventurier rentre dans une nouvelle pièce, le meneur du Donjon place, les monstres, les trésors, les pièges, les portes et tout ce qui faut pour meubler la pièce. En général, il a tout noté sur son plan, sinon il tire des trucs au hasard.

- Les monstres ne peuvent pas sortir de leur pièce tant qu'un aventurier n'y a pas pénétré.

- La vision est très limitée pour les aventuriers dans les donjons et même pour les elfes nyctalopes. Les aventuriers peuvent revenir en arrière seulement s'ils ont un plan du donjon à jour. Ils ne peuvent être sur plus de 3 éléments de décors à la fois.

Jouer dans le donjon de Naheulbeuk

Un joueur interprète Zangdar. La quête principale est de trouver la douzième statuette de Gladeulfeurha. Dès qu'ils la possèdent, la partie s'arrête. Zangdar laisse partir les aventuriers de son donjon. Il est en fait trop heureux d'être débarrassé de cette vieillerie et surtout des aventuriers qui commencent à foutre le bordel dans son donjon. C'est pas eux qui nettoient les restes de l'ogre.

10 Points de victoire pour la possession de la statuette.



Les sous quêtes

Si les aventuriers remplissent 5 sous quêtes, ils estiment avoir gagné et peuvent décider de repartir. Dans ce cas, le jeu s'arrête quand ils quittent le donjon.

| Aventuriers | Sous quêtes |
|-------------|---|
| Barbare | Trouver un casque à cornes |
| Elfe | Trouver des sandalettes |
| Ménestrel | Se faire accepter par le groupe et survivre ! |
| Magicienne | Trouver la robe de l'archimage Tholsadum |
| Nain | Voir l'elfe mourir (et Venise) |
| Ogre | Trouver un banjo |
| Ranger | Trouver un briquet |
| Voleur | Avoir 50 PO |
| Vous | Jouer à FDA |

2 Points de victoire par sous quêtes

Zangdar marque 4 Points de victoire par aventurier mort ou HdC (Hors de Combat).

Victoire

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus rien à tuer dans l'un des deux camps (ne pas compter les créatures neutres) ou à la découverte de la statuette. Le camp qui marque le plus de points a gagné. Il a le droit de faire un bisou au perdant pour le consoler.



Recruter des monstres pour le donjon

Lâchez des créatures dans le donjon. Chaque joueur part avec sa troupe à la chasse au monstre. Le but est d'en assommer le plus pour le maître du donjon.

Chaque résultat blessant assomme les créatures. En revanche, les créatures, elles, blessent. Une créature assommée, l'est pour tout le scénario.

Baston à l'auberge



Une simple taverne peut suffire pour faire un scénario d'ambiance. Il suffit de trouver quelques figurines au nez rouge !

L'aubergiste et son personnel

| Méchants | Compétences | C | T | D | A | M |
|----------------|------------------|---|---|---|---|----|
| Serveuse | Feinte | 3 | 3 | 3 | 7 | 0 |
| Musicien | | 4 | 4 | 5 | 7 | I |
| Client elfe | Mains baladeuses | 4 | 5 | 4 | 6 | I |
| Client humain | Mains baladeuses | 5 | 5 | 5 | 5 | I |
| Client orc | Mains baladeuses | 5 | 4 | 6 | 4 | I |
| Poulet | | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| Ogre videur | Lutte | 6 | 6 | 7 | 4 | II |
| Naine serveuse | Feinte | 4 | 4 | 5 | 5 | I |
| Naine videuse | | 5 | 4 | 6 | 4 | II |

Mains baladeuses : C+1 contre les personnes du sexe opposé.

Feinte : Lorsqu'elle est attaquée, elle ne fait pas de dégâts mais elle a C+2.

Placement

Votre troupe commence autour d'une table. Le personnel se pose où il veut. Vous n'avez pas d'arme.

Règles spéciales



Tout se fait à main nue, sauf que vous pouvez récupérer des tabourets, des bancs, des bouteilles, bref tout ce qui traîne et qui se projette ou qui permet de faire de belles bosses à votre adversaire. Toutes les armes assomment et ne blessent pas mais peuvent tuer. Une figurine assommée l'est pour toute la bataille et ne peut plus être attaquée. En revanche, elle peut être soignée.

Victoire

Le scénario s'arrête lorsque toutes les figurines d'un camp sont en déroute ou assommée.



Jouer en Extérieur

Si vous n'avez pas tout ça, ce n'est pas grave. Les aventuriers parcourent souvent de longues forêts ou des régions inhabitées.

Il est facile de faire un scénario embuscade ou baignade au bord d'une mare ou d'un bas à sable.



Faire une soupe de légume

Jouer en extérieur peut être l'occasion de chasser l'homme poireau et de faire ainsi une belle soupe de légumes ! La soupe d'hommes légumes est sûrement le seul potage que les carnivores aiment manger. Elle permet d'inviter à la même table des végétariens et des carnivores. Son apport en vitamine et en protéine n'est plus à prouver depuis longtemps.



Des scenarii plus expéditifs

Si vous voulez jouer très très très vite ou initier les gens au monde du donjon de Naheulbeuk ou à Frères d'Armes en 20-30 mn ou aux deux.

Les pommes

Initiative

Les deux joueurs mangent une pomme, le premier à la finir a toujours l'initiative.

Figurines

Les pommes sont défendues par : laliche, la servante, le poulet (et le nain parfois).

Le nain jette toujours un dé avant de jouer, sur impair, il est joué par les méchants (il va pas aider l'elfe à s'en sortir tout de même).

Les aventuriers tentent de récupérer les pommes.

Victoire

Il faut donner des pommes au Troll farceur avant qu'il mange l'elfe. Il fait une attaque sur l'elfe à partir du sixième tour. L'elfe ne fait que se défendre. Si l'attaque réussie, les aventuriers ont perdus.

Révolte syndicale au Donjon

Les gobelins veulent plus de pauses syndicales !!! Ils sont menés par l'orc au banjo. Pour gagner, Ils doivent mettre Zangdar hors de combat. Ce dernier est défendu par Reivax et le Golbarg.

Des armées toutes faites

Toutes ces boites peuvent très facilement peupler un donjon.

