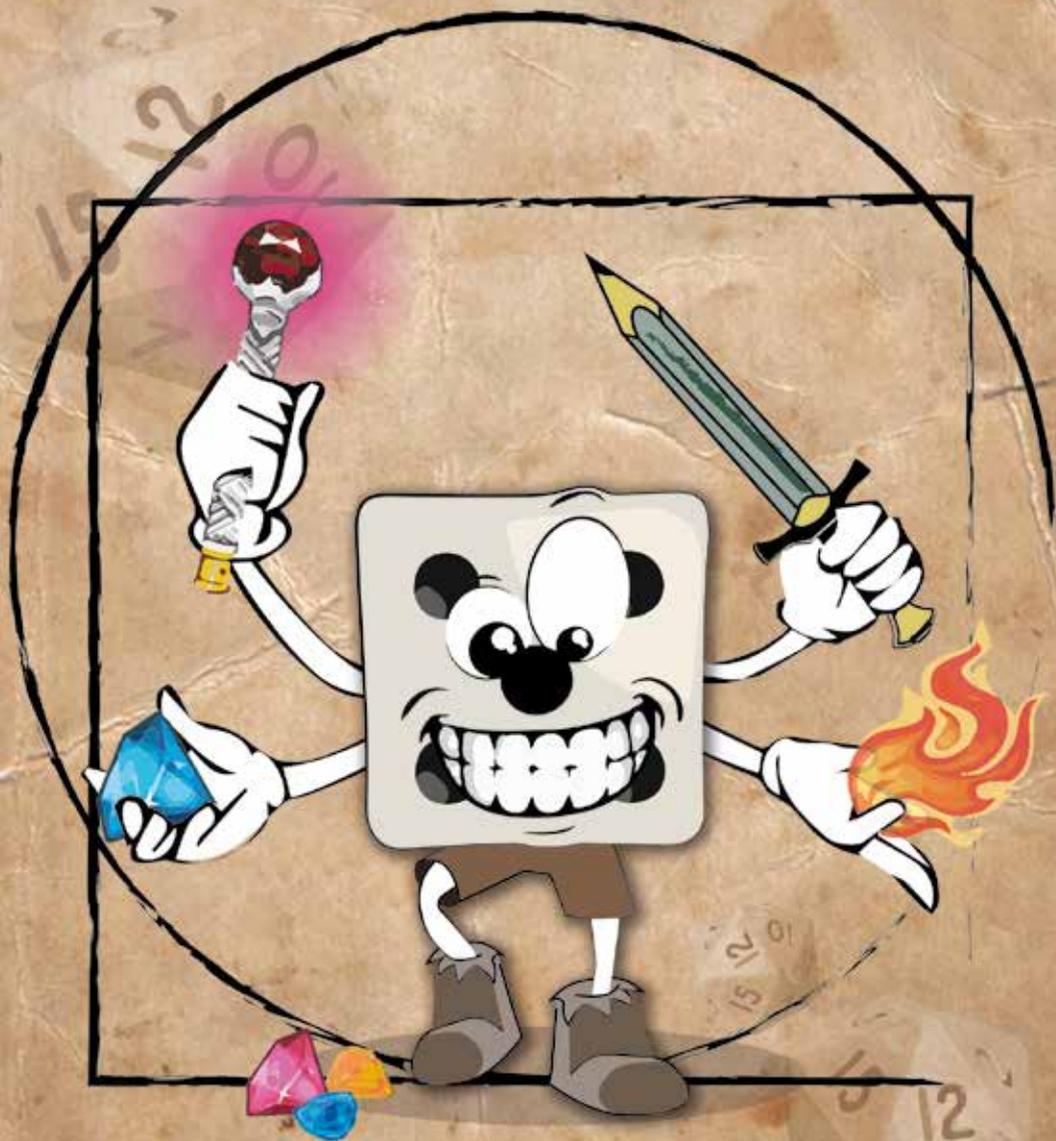


BOB JDR



LE JEU DE RÔLE DE
TAVERNE PRODUCTION

ÉDITO

Bob le Rôliste Le Jeu de Rôle est issu tout d'abord d'une volonté de définir de manière simple les personnages des scénarios du regretté magazine « Bob Zine », puis de ma volonté de disposer d'un outil d'animation et d'initiation efficace au jeu de rôles, plus particulièrement au festival des Utopiales où, comme beaucoup de Nantais, je viens m'amuser et animer sur le Pôle Ludique. Ouais... bon ça fait vachement sérieux dit comme cela, disons que c'est un truc cool pour faire découvrir le jdr.



Bob JDR n'est pas à la base un jeu de rôle que l'on donne aux débutants sans explication. L'objectif était et reste simple : un animateur avec un poil de bouteille initie un groupe de personnes au jeu de rôle sur un scénario court (de 45 minutes à 3 heures) puis les initiés repartent avec le livret (une feuille pliée en deux) contenant les règles qu'ils ont utilisées et quelques synopsis d'aventures, leur permettant d'en faire autant par la suite avec leurs amis. Ce principe explique pourquoi, dans sa version « normale » le Bob JDR ne contient pas d'introduction sur ce qu'est un jeu de rôle, un PNJ (Personnage Non Joueur), etc. Car le lecteur est sensé y avoir joué récemment ou être l'animateur. Ce système est-il destiné uniquement à l'initiation ? Non, vous pouvez parfaitement l'utiliser pour gérer un scénario d'un soir, d'autant plus que vous trouverez des éléments dans cette présente édition vous permettant d'agrémenter vos parties de magie et de créatures fantastiques (mais un peu farfelues, c'est l'Esprit Bob !).

On ne peut pas parler de Bob sans parler du Colloque, alors en avant pour l'Histoire ! Le Colloque Bob le Rôliste était initialement le Colloque International Bob l'Eponge (ben pas officiellement bien sûr). Oui, c'est cela, la célèbre éponge vivant au fond des mers dans un ananas, toussa, toussa. Issu d'un gros délire sur le petit personnage animé, le Colloque prit forme pour devenir un événement rôlistique majeur sur Nantes accueillant près de 150 personnes le premier samedi de mars (c'est bien noté j'espère!). Une ambiance déjantée, des super parties avec des maîtres du jeu bien chauds pour faire plaisir à tout le monde, que du bonheur ! Que l'on soit un vieux briscard ou un non initié au jdr, le Colloque est un moment génial que beaucoup attendent chaque année.

CRÉDITS

Dir. de la publication : Thierry « Anorrry » Goderel
Auteur : Frédéric « FredTGZ » Herrou
Illustrations : Emilie Deltord
Scénario : Antoine « Daegron » Feuillet
Maquette : Sébastien « Danilo » Mazzega
Relecture : Taverne Production

Bob le Rôliste c'est la mascotte de tout cela, cousin éloigné de Bob l'Eponge (mais tout aussi amateur d'étoile rose). Il est impertinent, grossier et parfois un peu stupide mais tout cela pour notre plus grand bonheur !

Je vous souhaite une bonne lecture, et... Que le Fun soit avec vous !

Frédéric « FredTGZ » HERROU

SOMMAIRE

Edito..... 2

Le jeu de rôle, c'est quoi ? 4

Et c'est quoi le système Bob ?..... 4

Règles de base..... 4

Règles avancées 5

Comment jouer ?..... 7

Bobex Arcanum 9

Règles de magie 10

Pouvoirs 12

Exemples de lanceurs de sorts..... 16

La ménagerie de Bob 17

Présentation 18

La ménagerie de Bob..... 18

Scénarios 26

Ars Mamika 27

Synopsis 33

Fiche de personnage..... 35



LE JEU DE RÔLE C'EST QUOI ?



Le jeu de rôle c'est simple : un des participants est le meneur de jeu (MJ), il raconte une histoire dans laquelle les autres joueurs peuvent intervenir.

Le meneur de jeu décrit des lieux, des événements et prend la parole en jouant le rôle des personnages non joueurs (PNJ) avec lesquels les personnages des joueurs (PJ) vont pouvoir discuter. Les joueurs jouent le rôle de leur personnage respectif en prenant la parole et le font agir dans l'univers décrit par le MJ. Les actions sont généralement résolues grâce à un système de règles afin qu'une crevette binoclarde ne puisse pas exploser le crâne d'un dragon en un coup.

ET C'EST QUOI LE SYSTÈME BOB ?

C'est un système simple et sympa de règles, c'est sûr on peut faire plus compliqué et réaliste, et faut pas hésiter à découvrir par toi même d'autres systèmes de jeu, mais celui-ci est conçu pour une prise en main rapide. Tu trouveras ici tout ce qu'il faut pour découvrir le jeu de rôle : des règles de base, des règles avancées, un scénario (et des synopsis), ainsi qu'une feuille de personnage (page 35). Tu trouveras enfin quelques conseils en page 7-8.

RÈGLES DE BASE

Ben là c'est méga simple à comprendre, alors fonce !

LES ATTRIBUTS

Ton personnage est défini par trois (pas plus, pas moins) attributs qui ont une valeur de 1 (tout pourri) à 5 (super balèze), regarde moi ça :

Mental : Gniiii, le fou prend la reine !... Bob, on joue aux dames là !

Physique : Quand Bob veut casser la tronche de quelqu'un, ou bien soulever une étoile rose géante qui parle.

Social : Bla bla bla, faire croire à ces abrutis que ce ne sont pas ces droïdes qu'ils recherchent, etc.

En plus de ces 3 attributs, on en ajoute un spécial :

Points de Vie (PV) : C'est un classique ça, plus tu en as et plus tu résistes, si t'en as pas beaucoup, eh ben reste planqué comme les autres crevettes ! Ton personnage a Physique x 8 points de vie.

MON HÉROS À MOI !

Ben c'est vrai qu'on n'en a pas parlé, mais comment je fais mon perso ? Répartis les valeurs 2, 3 et 4 dans les attributs (ben voui pas de 1 ou 5 pour les PJs), ensuite, si vous utilisez les compétences (voir Règles avancées), choisis-en trois. Pour finir il faut multiplier la valeur en Physique par 8 pour obtenir le nombre de points de vie (les dégâts qu'il pourra subir).

Tu peux noter tout cela sur la magnifique feuille de personnage de la page 35. Les points de vie sont représentés par des cases.

TEST D'ACTION

C'est bien gentil tout ça, mais comment que je fais pour savoir si j'ai réussi mon action ? Eh bien c'est super simple, tu lances 1d6 (un dé à 6 faces quoi), et tu ajoutes la valeur de l'attribut, si tu obtiens 7 ou plus et ben c'est réussi, sinon c'est que tu as foiré ! Dans tous les cas, si tu fais 1 sur le dé, tu as raté.

Le maître de jeu peut donner un bonus de +1 si c'est plutôt facile ou un malus de -1 si c'est raide.

COMBAT



Durant un round, tout le monde joue à tour de rôle et lorsque tout le monde a joué, on recommence un nouveau round jusqu'à ce que le combat soit fini.

Ouais ! Baston ! Mais... euh... comment qu'on tape ?

Là encore, c'est facile, tu fais un test avec l'attribut Physique et, si tu réussis, tu vas pouvoir péter les gencives du gars en face : il subit 1d6 points de dégâts qu'il faut retirer à ses points de vie, auquel on retire encore la valeur en Physique de l'attaquant s'il utilise une arme.

Et je peux faire quoi en un round ? Ben en gros tu peux taper et bouger ou l'inverse !

J'AI BEAU ÊTRE MATINAL... J'AI MAL !

Si quelqu'un tombe à 0 ou moins en points de vie, c'est qu'il est étalé par terre, qu'il est urgent de s'occuper de lui car il vient de prendre un ticket pour le paradis de Bob, un endroit idyllique où tous tes persos sont des gros bills, où tu fais toujours 6 sur cette saleté de dé... bref il est mourrant.



Libre au Maître de Jeu de décider s'il est mort ou non en pratique, mais dans l'immediat il est KO.

Un personnage peut se faire soigner, il récupère alors 1d6 points de vie mais n'en gagne pas plus que son total de départ. On ne peut faire cela plus d'une fois par heure (pas de jeu hein, dans le scénario).

RÈGLES AVANCÉES

Tellement que je suis balèze tellement que je te donne même des règles avancées ! A toi de voir si tu veux les utiliser, y en a qu'ont essayé... Bon, c'est plus sympa avec !

LES COMPÉTENCES

Avoir une compétence permet d'obtenir un bonus de +1 à l'attribut lié à cette compétence lorsque tu effectues le test. Si tu souhaites créer toi même un héros, choisis lui trois compétences (voir la table ci-dessus).

ATTRIBUT	COMPÉTENCE	DESCRIPTION
Mental	Premier en sciences	Ben t'es fort en sciences...
	Soigner les bobos	Soigner 1d6 PV une fois par heure
	J'ai tout lu	Tu sais plein de trucs
	Réparer les trucs	Tu sais bricoler/réparer plein de trucs
	Démineur belge	Crocheter, désamorcer
Physique	Roi de la gonflette	Courir, sauter, nager, grimper
	Eviter une mandale	Eviter les coups
	Ca va saigner !	Donner un coup d'épée, de poing
	Ninja warrior !!!	Etre super discret
	Pan dans les dents !	Tirer avec un arc, un flingue
Social	Faire gober des âneries	Raconter des bobards
	Salut poupée !	Draguer
	C'est à moi que tu m'adresses ?	Intimider les petits morveux
	Espèce de mytho !	Psychologie, sentir les mensonges
	Bling bling	Faire de beaux discours

Difficulté

Il arrive qu'une action soit plus facile ou plus difficile qu'une autre, pour représenter cela, un seuil définira la valeur minimale à obtenir au test :

Rappel : obtenir un 1 sur le dé est toujours un échec.

Le tir est plus difficile selon la distance, au-delà de 40 mètres ou au corps à corps, le tireur devra obtenir 9 ou plus au test. Considère qu'une arme de poing ne tire pas au-delà de 40 m.

DIFFICULTÉ	DISTANCE TIR	SEUIL
Facile	1-3 m	6+
Moyenne	3-15 m	7+
Difficile	15-40 m	8+
Très Difficile	>40 m ou CAC	9+

LE COMBAT

Initiative

Au début du combat, tous les joueurs lancent 1d6+Physique ou Mental (au choix du joueur), le maître de jeu fait de même pour les PNJs. Le score permet de savoir qui jouera en premier durant chaque tour de combat : on commence par le meilleur score, puis le second, etc. En cas d'égalité les PJs agissent avant les PNJs.

Eviter les baffes

Ben tu fais comme dit plus haut, sauf qu'avec les compétences, tu utilises celle qui correspond le mieux à l'attaque et celui qui prend le coup peut tenter d'esquiver mais il faut faire 6 ou plus avec 1d6. Avoir la compétence Eviter une mandale permet d'obtenir un +1 sur le test d'esquive, tu gagnes aussi un +1 sur ce test si tu as un bouclier.

TYPE D'ARME	MOD	EXEMPLE
Arme qui tabasse	+1	Epée à 2 mains
Arme normale	+0	Epée, arc, arbalète
Arme un peu légère	-1	Dague



Esquive totale : si tu as vraiment peur de te faire toucher, tu peux faire une esquive totale pour gagner encore un bonus de +1 sur le test mais tu ne fais rien d'autre pendant tout le round. Dans tous les cas si l'attaquant obtient un 6 sur le dé il touche toujours. Si tu as un bouclier et la compétence Éviter une mandale et que tu fais une esquive totale, tu esquiveras donc sur 6 ou plus avec 1d6+3.

Grobillum humanum est

C'est bien gentil tout cela mais comment cela se fait que les armes ultra énormes fassent les mêmes dégâts qu'un cure-dents ? Eh ben il suffit de rajouter un modificateur selon l'arme utilisée : la plupart des armes à deux mains de corps à corps feront +1 aux dégâts et les petites armes, comme les dagues feront -1 aux dégâts.

C'est pareil pour une armure, une petite armure réduira les dégâts de 1 et une grosse les réduira de 3 (mais avec des contraintes).

TYPE D'ARMURE	MOD	EXEMPLE
Armure légère	-1	Armure de cuir
Armure lourde	-3	Armure de plaques

Et si c'est magique ? Une arme magique fera +1 aux dégâts et une armure magique réduira de 1 point supplémentaire les dégâts, un bouclier donnera un bonus supplémentaire de +1 en esquive.

Magie, Pouvoirs psi, Chichis !

Pour la magie, l'attaque se fait avec Mental au lieu de Physique. Un bâton ou une baguette magique permet d'ajouter la valeur de Mental au d6 de dégâts.

TYPE D'OBJET EFFET DE LA MAGIE

Arme	+1 aux dégâts
Armure légère	-1 aux dégâts subis
Armure lourde	-3 aux dégâts subis, ne peut courir, -1 à l'esquive
Bouclier	+1 à l'esquive

COMMENT JOUER ?

Un des joueurs sera le maître de jeu et racontera l'histoire aux autres joueurs (qui interpréteront les PJs, personnages joueurs).

CONSEILS AUX JOUEURS

Ne vous prenez pas la tête ! Et surtout pas sur ces règles, volontairement simplistes.

Restez cool, laissez les autres parler même si vous êtes pressé de faire l'action ultime qui va sauver l'univers, après tout son idée est peut être meilleure !?

Seul le Meneur de Jeu réclame un jet de dé, les joueurs n'ont pas à le réclamer.

CONSEILS AU MAÎTRE DE JEU

Comme pour les joueurs, faut pas se prendre la tête, en particulier avec les règles. Si ces règles sont simples ce n'est pas pour rien : vite apprises, vite maîtrisées... vite on se concentre sur l'histoire.

Combat

Ne laisse personne réfléchir trop longtemps, pousse les joueurs à la réflexion rapide, après tout un tour dure moins de dix secondes et cela casse l'ambiance que de laisser trop cogiter.

Les Points de Vie des PNJs sont calculés comme pour les PJ si ce sont des balaises, mais si ce ne sont que de simples pions dans l'échiquier du grand méchant, divise par deux leurs points de vie (Physique x4 au lieu de x8) ou met une valeur de ton choix (c'est toi le boss !).

Compétences

Les noms des compétences fournies sont faits pour donner une ambiance rigolote

durant la partie. Tu peux créer des compétences bien à toi, avec des noms sérieux et tout, ou encore en ajouter de nouvelles.

Tu peux gérer des niveaux dans les compétences, prendre une compétence te la donne au niveau 1, la reprendre la met au niveau 2, etc. Le bonus gagné est alors égal au niveau de la compétence.

Expérience et évolution du personnage

Il est possible de gérer l'expérience du personnage et de le faire évoluer au travers d'une série de scénarios.

A la fin d'un scénario, donne un ou deux points d'expérience aux joueurs selon la réussite du groupe, individuelle ou le fun de la partie, bref c'est vous qui voyez ! Pour un point tu peux prendre une nouvelle compétence, tu peux augmenter le niveau d'une compétence de 1 pour (nouveau niveau) points d'expérience, tu peux augmenter un attribut de +1 pour (nouveau niveau x 2) points d'expérience, mais l'attribut ne peut dépasser 5, tu peux aussi garder ces précieux points pour plus tard.



BOBEX ARCANUM

RÈGLES AVANCÉES DE MAGIE





Sur les yeux grands ouverts de Bob se reflétait la lumière provenant de la boule de cristal. Effectuant les gestes rituels il lança l'incantation millénaire. Il visualisa enfin l'objet de sa convoitise et s'élança soudain, vif comme l'éclair. Sous le canapé ! Ces satanées clés étaient sous le canapé !

RÈGLES DE MAGIE

IT'S A KIND OF MAGIC...

Quelle que soit son origine, la magie fonctionne globalement de la même manière dans ce jeu de rôles. Chacun des différents types de magie est lié à une compétence ajoutée à celles présentées dans Bob le Rôliste le JDR. Ces compétences s'utilisent avec l'attribut [Mental].

Pour que votre personnage puisse utiliser ses pouvoirs, vous devez définir deux choses : le type de magie qu'il pratique et les pouvoirs à sa disposition.

A la création de votre personnage, vous pouvez prendre une seule compétence de magie comme n'importe quelle autre compétence parmi les trois dont vous disposez (cf Mon héros à moi !). Vous gagnez un pouvoir à choisir dans la liste correspondant au type de magie, plus un pouvoir par compétence que vous sacrifiez en plus (votre maximum est donc de 3 pouvoirs à la création).

Vous gagnez un pouvoir à chaque fois que vous améliorez la compétence de magie (cf Expérience et Évolution du personnage), ou lorsque vous prenez une nouvelle compétence de magie.

Sorcellerie

La sorcellerie est pratiquée par ce que l'on appelle des sorciers, des mages ou encore des magiciens. L'utilisation des pouvoirs s'accompagne de gestes bizarres et de formules marmonnées dans une barbe bien touffue. Ce sont des pouvoirs puissants, portant généralement sur des effets élémentaires ou manipulant la magie elle-même.

Pouvoirs disponibles : Attaque mentale, Bouclier Aetherique, Détection de la magie, Éclair magique, Explosion élémentaire, Invisibilité, Sommeil, Siphon Magique, Télékinésie.

Pouvoirs psychiques

Les pouvoirs psychiques sont utilisés par des gens qui aiment mettre des slips sur leur collants, des fanatiques des couleurs criardes ou ceux qui utilisent la puissance mystique de l'Achtuce. Les pouvoirs psychiques augmentent souvent les capacités physiques du personnage.

Pouvoirs disponibles : Attaque mentale, Éclair magique, Invisibilité, Prescience, Soins mineurs, Sens du combat, Télékinésie.

Magie Bardique

La magie des bardes est basée sur la voix et la musique et se présente généralement sous la forme de charmes. Contrairement aux autres types de magie, utilisez l'attribut [Social] au lieu de [Mental] dans la description des pouvoirs et pour les utiliser. Le barde chante ou joue d'un instrument pour lancer un sort. Notez qu'il peut jouer comme une casserole ce qui aura un effet supplémentaire de crispation.

Pouvoirs disponibles : Attaque mentale, Charme, Détection de la magie, Invisibilité, Sommeil.

Magie Divine

La magie divine est une faveur accordée

par un dieu. Souvent les dieux offrent de grands pouvoirs de guérison ou insufflent de la puissance et de la grandeur sur le Gars qui n'en veut. Recevoir des pouvoirs d'un dieu c'est bien cool, mais bon faut penser à faire les prières et tout ça sinon...

Pouvoirs disponibles : Détection de la magie, Éclair magique, Prescience, Soins mineurs, Soins majeurs.

Magie Druidique

La magie liée à la nature, petites fleurs et écureuils toussa toussa. Le truc cool c'est de se transformer en animal. Mais évitez le sanglier si vous êtes dans une usine de pâté... Ceux qui utilisent ces pouvoirs sont généralement appelés druides ou chamans ou hippies et leurs pouvoirs ne marchent pas terriblement bien en ville.

Pouvoirs disponibles : Éclair magique, Enchevêtrement, Forme animale, Parler aux animaux, Soins mineurs, Sanctuaire.

MAGIE, MAGIE, VOTRE BOB A DU GÉNIE !

Pour utiliser un pouvoir, le personnage doit l'avoir pris à la création ou plus tard et doit posséder la compétence correspondante.

Si le personnage rate le test, alors le pouvoir ne fonctionne pas.

La description de chaque pouvoir indique la ou les compétences pour le test ainsi que la difficulté, la durée du pouvoir (Instantané signifie que le pouvoir s'applique une fois puis cesse), la résistance (pour savoir si



la cible peut esquiver ou résister au pouvoir) et la dépense de Mana (si vous utilisez la règle optionnelle).

Focalisateur

Le focalisateur permet au lanceur de sort de concentrer sa puissance dessus pour lancer un sort. Disposer de son focalisateur donne un bonus au lancement de sorts de +1. Le focalisateur peut avoir différentes formes : bâton, baguette, symbole d'un dieu, instrument de musique, etc.

Lancement de sorts en combat

Lancer un sortilège nécessite d'être libre de ses mouvements pour faire les gestes rituels. Du coup une armure c'est pas terrible du tout, alors pas de sorts en armure ! De plus, si le personnage se bat au corps à corps avec un ennemi, il subit un malus de -1 au test de lancement de sort.

RÈGLE OPTIONNELLE : LA MANA

Un personnage dispose de [Mental] points de Mana, ce montant représente son maximum de points de Mana à tout moment. La Mana peut s'utiliser de trois manières :

- Dépensez un point de Mana pour obtenir un bonus de +1 au lancement d'un sort.
- Dépensez un point de Mana pour lancer un sort tout en portant une armure.
- Dépensez un point de Mana pour obtenir un effet plus puissant. Chaque sort dispose d'une entrée « Dépense de Mana » avec le coût en point de Mana entre parenthèses.

Un personnage récupère un point de Mana par heure de repos complet. Bien entendu il n'en récupérera pas plus que son maximum.

POUVOIRS

ATTAQUE MENTALE

Compétence/Seuil : Magie Bardique, Pouvoirs Psychiques, Sorcellerie 8+

Portée : 10 mètres

Durée : instantanée

Résistance : jet de Mental 8+.

Description : ce pouvoir fait péter les neurones de la cible comme du pop-corn. Viser une cible en ligne de vue qui peut faire un jet en Mental à difficulté 8+ pour éviter l'attaque. Si elle rate, elle prend [Mental de l'attaquant] de dégâts. Elle est consciente de s'être fait agresser.

Dépense de Mana : augmenter la portée à 20 m (1). Augmenter les dégâts de +2 (2). Augmenter la difficulté de la résistance pour 9+ (1).

BOUCLIER AETHERIQUE

Compétence/Seuil : Sorcellerie 8+

Portée : personnelle

Durée : 2 minutes

Résistance : aucune

Description : le lanceur de sorts est entouré de lumière et symbole mystique tournoyant le protégeant des attaques. Le personnage peut esquiver les coups avec un bonus de +2 (un 1 au dé restant un échec). De plus s'il est la cible d'un sort, il bénéficie d'un bonus de +1 pour y résister.

Dépense de Mana : augmenter la durée à 5 minutes (1). Augmenter le bonus en esquivé à +3 et +2 pour résister aux sorts (2).

CHARME

Compétence/Seuil : Magie Bardique 8+

Portée : 2 mètres

Durée : 15 minutes

Résistance : jet de Mental 8+.

Description : le lanceur de sorts doit désigner une cible en ligne de vue qui peut effectuer un jet en Mental à difficulté 8+ pour

éviter d'être sous l'emprise du charme. En cas d'échec, la cible considère le lanceur de sort comme un allié et fera son possible pour lui être agréable. Si on lui fait faire quelque chose de vraiment contraire à ses principes, ou ses convictions (attaquer un allié, coucher avec Patrick l'étoile, etc.), la cible peut effectuer un nouveau jet de Mental à difficulté 6+ pour ne plus être sous l'emprise du charme.

Dépense de Mana : augmenter la portée à 10 m (1). Augmenter la durée à 30 minutes (1) ou deux heures (2).

DÉTECTION DE LA MAGIE

Compétence/Seuil : Magie Divine, Sorcellerie 8+

Portée : 10 mètres

Durée : 5 minutes

Résistance : aucune

Description : tant que le personnage garde sa concentration (il peut marcher, parler mais guère plus), il peut voir la magie active jusqu'à 10 mètres. Un objet magique manifesterà une aura ainsi qu'une personne sous l'emprise d'un sort (ce qui permet de « voir » quelqu'un d'invisible par exemple). Tout sortilège ayant été lancé quelque part laisse une empreinte durant 24 heures. Le lanceur de sorts ne sait pas quel sort a été lancé ou quel est le pouvoir d'un objet pour autant sauf en utilisant de la mana.

Dépense de Mana : augmenter la durée à 15 minutes (1). Augmenter la portée à 30 mètres (1), savoir quel sort est/a été actif ou le pouvoir d'un objet (2).

ÉCLAIR MAGIQUE

Compétence/Seuil : Magie Divine, Pouvoirs Psychiques, Magie Druidique, Sorcellerie 8+

Portée : 20 mètres

Durée : instantanée

Résistance : aucune, esquive possible.

Description : la cible doit être en ligne de vue au lancement du sort. Elle peut tenter d'esquiver l'attaque normalement. L'at-

taque touche automatiquement et la cible subit 1d6+[Mental] points de dégâts.

Dépense de Mana : augmenter la portée à 40 m (+1) ou 100m (+2). Augmenter les dégâts de +2 (1) ou +5 (2). Impossible à esquiver (2).

ENCHEVÊTREMENT

Compétence/Seuil : Magie Druidique 9+

Portée : 5 mètres autour du lanceur

Durée : 2 minutes

Résistance : Physique 8+ pour se déplacer.

Description : les plantes poussent brutalement plus vite dans un rayon de 5m autour du druide, attrapant les jambes des ennemis. Toute personne voulant se déplacer dans l'aire d'effet doit faire un test Physique à 8+ pour y arriver, en cas d'échec elle ne bouge pas. Le druide est immunisé et les alliés de celui-ci bénéficient d'un bonus de +2 à ce test.

Dépense de Mana : la durée passe à dix minutes (1). Le rayon d'effet passe à 8 mètres (1).

EXPLOSION ÉLÉMENTAIRE

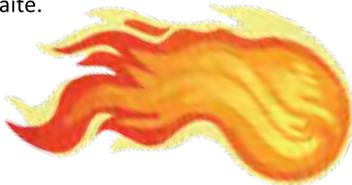
Compétence/Seuil : Sorcellerie 9+

Portée : 50 mètres

Durée : instantané

Résistance : résistance à l'élément, esquive possible.

Description : le lanceur de sorts doit désigner un emplacement au sol en ligne de vue. Toute créature située à 2 m de cet emplacement subit 1d6+[Mental] de dégâts. Les cibles peuvent tenter d'esquiver, si elles réussissent elles subiront seulement 1d6 de dégâts et seront décalées au bord de l'aire d'effet. L'explosion est de type feu, glace, acide ou électricité, selon ce que le lanceur souhaite.



Dépense de Mana : augmenter la portée à 100 m (1). Augmenter les dégâts de +1d6 (2). Augmenter le rayon de déflagration à 5 m (2).

FORME ANIMALE

Compétence/Seuil : Magie Druidique 8+

Portée : personnelle

Durée : 60 minutes

Résistance : aucune

Description : le druide prend la forme d'un animal au choix parmi : loup, sanglier, faucon, dauphin. Sous cette forme il peut communiquer avec les animaux correspondants à sa forme comme s'il avait le sort Parler avec les animaux lancé. L'équipement du personnage n'est pas transformé avec lui, aussi le personnage sera nu lorsqu'il reprendra sa forme d'origine.

Selon la forme animale, le personnage gagne le bonus suivant :

- Loup : il gagne un bonus de +1 pour sauter, courir ou esquiver. Un loup avance plus rapidement qu'un humain.
- Sanglier : il gagne un bonus de +1 en Physique (les défenses font donc [Physique]+1 dégâts).
- Faucon : il gagne un bonus de +1 pour détecter quelque chose à partir des airs. Un faucon avance plus rapidement qu'un humain et puis il vole quoi !
- Dauphin : il gagne un bonus de +1 pour détecter quelque chose dans ou sur l'eau, de plus il peut détecter par exemple les rames d'un navire à de grandes distances.

Il est nécessaire de faire un test de Magie Druidique pour reprendre la forme d'origine et ce test ne peut être amélioré avec la Mana. En cas d'échec, le druide restera une heure de plus sous cette forme. Chaque échec inflige un malus de -1 aux tests ultérieurs. Le druide peut donc finir prisonnier de sa forme animale. Sous forme animale, le druide ne peut pas récupérer de Mana.

Dépense de Mana : la durée passe à deux

heures (1), réussir automatiquement le test pour reprendre sa forme d'origine (2, dépensés au lancement du sort).

INVISIBILITÉ

Compétence/Seuil : Magie Bardique, Pouvoirs Psychiques, Sorcellerie 8+

Portée : personnelle

Durée : 5 minutes

Résistance : aucune

Description : le lanceur de sorts devient invisible pendant plusieurs minutes. S'il effectue une action nécessitant des mouvements importants (attaquer, sauter, esquiver, courir, etc.) ou s'il lance un autre sort, il redevient visible. Attaquer un personnage invisible est possible mais l'attaquant subit un malus de -2 à l'attaque. Un barde n'est pas obligé de chanter ou jouer d'un instrument pour lancer ce sort.

Dépense de Mana : ajoutez une cible (1) ou deux (2) qui devront rester en contact avec le lanceur de sort. Augmenter la durée pour 10 minutes (1) ou 30 minutes (2).

PARLER AUX ANIMAUX

Compétence/Seuil : Magie Druidique 8+

Portée : personnelle

Durée : 20 minutes

Résistance : aucune

Description : le personnage peut s'entretenir avec les animaux. Cela ne change rien à l'intelligence de la bestiole mais elle écouterait et fera de son mieux pour répondre. Attention toutefois, une créature peut être limitée par sa perception (taupe) ou bloquer sur des concepts (faire la différence homme/femme peut être difficile).

Dépense de Mana : la durée passe à une heure (1). Transmettre une image mentale à la créature (2).

PRÉSCIENCE

Compétence/Seuil : Magie Divine, Pouvoir Psychique 8+

Portée : personnelle

Durée : 60 minutes

Résistance : aucune

Description : le personnage, durant la durée d'effet, dispose d'un sixième sens. Il est capable d'anticiper les actions de ses ennemis et dispose d'un bonus de +1 aux tests pour esquiver les coups.

Le personnage ne peut être surpris durant une attaque, il se réveillera de justesse ou verra les ennemis une fraction de seconde avant l'attaque. De plus le personnage peut, une seule fois par partie, poser une unique question au maître de jeu à laquelle il devra répondre par oui ou non.

Dépense de Mana : la durée passe à deux heures (1). Le bonus à l'esquive passe à +2 (2). Le MJ peut être interrogé deux fois (2).

SANCTUAIRE

Compétence/Seuil : Magie Druidique 9+

Portée : 15 mètres

Durée : 12 heures

Résistance : aucune

Description : protège la zone de toute incursion d'animaux naturels même en colère (au cas de vol du pot de miel de monsieur ours). De plus une créature qui n'était pas dans le cercle au moment de sa création provoque une alarme mentale (provoquant un réveil éventuel) chez ceux qui y étaient si elle pénètre dans la zone et qu'elle est plus grosse qu'un lapin.

Dépense de Mana : la portée passe à 30 mètres (1).

SENS DU GUERRIER

Compétence/Seuil : Pouvoir Psychique 10+

Portée : personnelle



Durée : 30 minutes

Résistance : aucune

Description : le personnage, durant la durée d'effet, gagne un bonus de +1 en Physique ainsi que 8 points de vie (qui seront les premiers consommés en cas d'attaque).

Dépense de Mana : La durée passe à une heure (1) ou deux (2).

SIPHON MAGIQUE

Compétence/Seuil : Magie Divine, Sorcellerie 9+

Portée : 20 mètres

Durée : instantanée

Résistance : Mental 8+.

Description : le lanceur de sorts doit désigner une cible en ligne de vue qui peut effectuer un jet en Mental à difficulté 8+ pour éviter l'attaque. En cas d'échec, la cible perd immédiatement un point de Mana. La cible est consciente de l'agression et de sa provenance.

Dépense de Mana : augmenter la portée à 40 m (1). Augmenter la perte de Mana de +2 (1).

SOINS MAJEURS

Compétence/Seuil : Magie Divine 10+

Portée : toucher

Durée : instantané

Résistance : aucune

Description : le personnage guérit instantanément de la moitié de son total de points de vie. De plus la cible du sort n'est plus sous l'effet d'un poison ou d'une maladie curable si c'était le cas. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par jour sur la même cible.

Dépense de Mana : la portée passe de Toucher à 5 mètres (1). Guérir toutes les blessures (2) ou une maladie incurable (2).



SOINS MINEURS

Compétence/Seuil : Magie Druidique, Magie Divine, Pouvoirs Psychiques 8+

Portée : toucher

Durée : instantané

Résistance : aucune

Description : le personnage guérit instantanément de [Mental du lanceur de sorts] points de vie. De plus la cible du sort n'est plus sous l'effet d'un poison si c'était le cas. Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par heure sur la même cible.

Dépense de Mana : augmenter les soins de 2 points (1). La portée passe de Toucher à 5 mètres (1).

SOMMEIL

Compétence/Seuil : Magie Bardique, Sorcellerie 8+

Portée : 20 mètres

Durée : 10 minutes

Résistance : Mental 8+, 6+ en combat.

Description : la cible doit effectuer un jet de Mental ou s'assoupir. Le sommeil est normal et la cible est donc réveillée par un bruit trop important par exemple.

Dépense de Mana : ajouter une cible à moins de trois mètres de la première (1) ou deux cibles (2). Augmenter la difficulté de la résistance à 9+ (7+ en combat) (2).

TÉLÉKINÉSIE

Compétence/Seuil : Pouvoirs Psychiques, Sorcellerie 8+

Portée : 5 mètres

Durée : 1 minute

Résistance : aucune

Description : le lanceur de sorts peut soulever un objet non accroché d'un poids pouvant atteindre 10 kg. Il peut le bouger par la suite lentement, l'objet ne sera pas considéré comme projeté, et faire tomber quelque chose sur quelqu'un ne fera que des dégâts léger (1 pt/10kg). Le lanceur de sort doit maintenir sa concentration sinon

l'objet tombera brutalement. Avec la mana (2) il pourra même soulever un être vivant de grande taille, lui compris.

Dépense de Mana : ajoutez un objet transporté (1) ou deux (2) qui devront rester à portée. Passer de 10 à 40 kg (1) ou à 100 kg (2). Augmentez la durée à 10 minutes (1) ou 30 minutes (2)

EXEMPLES DE LANCEURS DE SORTS

PATRICK LE ROSE

- **Caractéristiques** : Mental 4, Physique 2, Social 3.
- **Compétences** : Sorcellerie.
- **Sorts** : Bouclier Aetherique, Éclair Magique, Télékinésie.
- **Équipement** : baguette (avec une étoile rose au bout bien sûr) servant de focalisateur.

PÈRE JOSIANE

- **Caractéristiques** : Mental 4, Physique 3, Social 2
- **Compétences** : Magie Divine, J'ai tout lu
- **Sorts** : Prescience, Soins mineurs.
- **Équipement** : médaillon de Sainte-Germaine (focalisateur en forme de rouleau à pâtisserie vorpai), recueil « L'Ascension avec les recettes de Sainte-Germaine », flasque de pinard béni.

JACQUES-EMMANUEL DE MONTMI- RAIL-SAINT-DOUX

- **Caractéristiques** : Mental 3, Physique 3, Social 3
- **Compétences** : Ça va saigner !, Éviter

une mandale, Magie Divine.

- **Sorts** : Soins mineurs.
- **Équipement** : épée longue bénie par Saint-Doux lui même (focalisateur), bouclier, armure lourde.

GÉRARD DE LA BALLE

- **Caractéristiques** : Mental 3, Physique 2, Social 4
- **Compétences** : Faire gober des âneries, Magie Bardique, Bling Bling.
- **Sorts** : Charme.
- **Équipement** : luth (focalisateur), rapière.

ROBERT « TÊTE DE COCHON »

- **Caractéristiques** : Mental 4, Physique 3, Social 2
- **Compétences** : Ça va saigner !, Magie Druidique.
- **Sorts** : Forme animale, Soins mineurs.
- **Équipement** : peau de sanglier (focalisateur), épée longue.

FRANCIS « BEAUJOLMAN »

- **Caractéristiques** : Mental 3, Physique 4, Social 2
- **Compétences** : Ça va saigner !, Pouvoirs Psychiques.
- **Sorts** : Forme animale, Soins mineurs.
- **Équipement** : collant moulant rose, slip vert blindé, cape jaune



LA MÉNAGERIE DE BOB

AVEC PLEIN DE BÉBÊTES DEDANS



Note : L'utilisation du supplément Bobex Arcanum peut être nécessaire sur les profils utilisant la magie.

LA MÉNAGERIE DE BOB

PRÉSENTATION

Toutes les bestioles de ce bestiaire sont présentées de la même manière : les attributs de la créature (Mental, Physique, Social et PV), ses compétences, son équipement, éventuellement ses sorts et une règle spéciale qui lui est propre.

UTILISER LE BESTIAIRE DE BOB DURANT UNE PARTIE

Chaque entrée dans le bestiaire se voit allouer un certain nombre d'étoiles. Il s'agit d'un indicateur du danger que peut représenter la créature décrite pour un groupe de personnage. Les créatures avec une * sont plutôt faibles, les personnages peuvent en affronter plusieurs d'un coup, les créatures avec ** sont plus puissantes et combattront à deux ou avec des alliés plus faibles, les créatures avec *** sont très dangereuses et peuvent éliminer un personnage trop imprudent ou mal préparé.



ANIMAUX

La plupart des animaux ont peur du feu, en général soit ils s'enfuient soit ils reculent face aux flammes. Prends-en bonne note, cela pourrait être utile !

Aigle *

Attributs : M2 P2 S1 PV6

Compétences : Ça va saigner !

Équipement : Des serres.

Stuka ! : l'aigle est capable d'effectuer une attaque en piqué meurtrière (enfin sur une petite cible). Si l'attaque touche, il occasionne 1d6+6 de dégâts... au lieu de 2.

Araignée géante **

Attributs : M1 P4 S1 PV16

Compétences : Ça va saigner !

Équipement : Des crochets et plein (trop) de pattes !

Venin : si vous êtes mordu par l'araignée géante, elle risque de vous empoisonner. La cible effectue un jet de Physique difficulté 6+, si elle échoue elle subit 1d6+2 de blessures supplémentaires.

Cheval *

Attributs : M1 P3 S2 PV12

Compétences : Roi de la Gonflette

Équipement : Une selle et un cavalier... mais généralement ce n'est pas le cheval qui décide...

Tout le poids du monde : Ben oui le cheval peut porter de lourdes charges, étonnant hein !?

Loup *

Attributs : M2 P2 S2 PV8

Compétences : Éviter les mandales

Équipement : pas grand chose... une peau de loup ?

Meute : tant que les loups attaquent en surnombre, ils bénéficient tous d'un +1 à l'attaque.

Ours **

Attributs : M1 P4 S1 PV20

Compétences : Ça va saigner !

Équipement : De grosses papates...

Nounours : Considère que les pattes de l'ours sont des armes, elles font donc 1d6+4 de dégâts au lieu de 4. Tu pensais à un truc mignon à cause du nom de la capacité ?
Domage...

Rats (meute) **

Attributs : M1 P2 S1 PV30

Compétences : aucune

Équipement : Des dents et des miasmes.

Ça grouille : On considère les rats dans leur ensemble, d'où la résistance importante. Les rats attaquent toutes personnes venant en contact ou contactées par eux et font 4 de dégâts s'ils touchent.

Sanglier **

Attributs : M1 P4 S1 PV16

Compétences : Ça va saigner !

Équipement : Des défenses et un caractère de cochon.

Gare au cochon ! : le sanglier peut charger s'il est assez loin. Dans ce cas, considère ses défenses comme des armes puissantes (1d6+5 de dégâts au lieu de 4). De plus il a la peau dure et réduit les dégâts subis de 1.

DÉMONS

Les démons sont plutôt magiques dans leur genre, ils sont immunisés aux effets de la magie. Un éclair magique ne leur fait rien et ils voient les personnages sous l'effet d'invisibilité.

Diablotin *

Attributs : M2 P2 S2 PV8

Compétences : Bling bling, Éviter une mandale +2.

Équipement : une petite fourche appelée communément fourchette (dégâts -2).

Agaçant : Les diabolotins aiment te pourrir la vie et passent leur temps à ricaner et faire des vacheries. Ils peuvent se cacher dans des endroits improbables sans être vu, dans un sac d'aventurier par exemple. S'il se cache sans être aperçu, il n'est trouvable que sur un test Mental à 6+. Un diabolotin vole lentement avec ses ailes membraneuses mais n'est pas capable de porter de grosses charges.

Serviteur démoniaque ***

Attributs : M3 P4 S3 PV32

Compétences : Bling bling, Faire gober des âneries, Ça va saigner !, J'ai tout lu.

Équipement : Une peau épaisse (-2 aux dégâts subis), une grosse épée (+1 aux dégâts).

Pacte : Le serviteur démoniaque aime bien faire signer un contrat à ceux qui sont prêts à tout pour réussir. Ceux qui vendent leur âme se voit offrir un bonus de +1 dans un attribut au choix... bien sûr le serviteur démoniaque fera de sorte que celui qui a fait une bonne affaire meurt le plus vite possible.

DRAGONS

Jeune Dragon ***

Attributs : M2 P4 S2 PV32

Compétences : C'est à moi que tu m'adresses ?, Sorcellerie, Ça va saigner !

Équipement : gros tas d'or et de bijoux, un sale caractère. Les écailles réduisent les dégâts de -3.

Sorts : Détection de la magie (pour découvrir des trésors à ajouter à la collec').

Crachat : quel que soit le type de dragon, il

peut cracher une fois pendant un combat un jet d'acide/feu/glace/électricité (selon l'espèce), jusqu'à trois cibles proches les unes des autres sont touchées automatiquement (mais elles peuvent esquiver). Le crachat fait 1d6+4 dégâts.

Grand Dracosire ***

Attributs : M3 P5 S3 PV40

Compétences : C'est à moi que tu m'adresses ?, Sorcellerie, Ça va saigner !, J'ai tout lu, Espèce de mytho !, Bling Bling.

Équipement : énorme tas d'or et de bijoux, un appétit démesuré. Les écailles réduisent les dégâts de -4.

Sorts : Détection de la magie, Siphon Magique.

Vieux bougon : Il peut faire un crachat comme le jeune dragon (dégâts 1d6+5). Il peut de plus prendre une forme humanoïde à volonté.

ELFES

Archer Elfe *

Attributs : M3 P3 S2 PV12

Compétences : Pan dans les dents (+2), Évitez les mandales.

Équipement : arc elfique avec poignée antidérapante (+1 aux dégâts), armure de cuir (dégâts subis -1), dague en argent (-1 aux dégâts), manuel de négociation avec les nains (1 page recto).

Pelote d'épingles : si deux archers elfes tirent sur la même cible, chacun ajoute +1 aux dégâts s'il touche.

Magicien Elfe *

Attributs : M4 P2 S2 PV8

Compétences : Sorcellerie (M), Évitez les mandales.

Sorts : Attaque mentale, Éclair magique, Invisibilité, Bouclier Aetherique, Siphon Magique.

Équipement : dague en argent avec des

petites feuilles et des écureuils qui se font des câlins dessus, bâton en acajou avec des dorures en forme de petites feuilles (focalisateur), livre de sorts de poche (avec des petites feuilles dorées), bourses contenant des trucs qui sentent la rose et la chlorophylle.

Les elfes c'est péte ! : si si, tu as bien vu : il a bien plus de sorts que tu n'en auras jamais.

HUMAINS

Androïde **

Attributs : M1 P4 S1 PV16

Compétences : Éviter une Mandale, Pan dans les dents, Roi de la gonflette.

Équipement : pistolet-mitrailleur (+1 aux dégâts), katana (+1 aux dégâts), armure lourde intégrée.

Cyberdébile : l'androïde est plus proche du robot que de l'humain, les effets mentaux autres qu'une attaque (comme le sort Sommeil) sont sans effet sur eux.

Brigand/Pirate *

Attributs : M2 P3 S2 PV12

Compétences : C'est à moi que tu m'adresses ?, Roi de la Gonflette, Ninja Warrior !!!

Équipement : une épée ou une massue Kaskrann mk.II, un arc ou arbalète, une armure de cuir, un doctorat en philosophie de la vie.

Nous, c'est le crime ! : peut-être à cause d'un manque d'amour dans leur jeunesse, les pirates et brigands ne sont pas très très gentils. Une fois par combat, ils peuvent faire +2 aux dégâts durant une attaque (à annoncer avant de tester l'attaque).

Chef brigand/pirate **

Attributs : M2 P4 S3 PV16

Compétences : C'est à moi que tu m'adresses ?, Bling Bling, Ninja Warrior !!!

Équipement : une rapière Trollaclass, de

beaux vêtements dépareillés, une tronche en biais et un ego démesuré.

Pas de quartier ! : lorsqu'il dirige des brigands/pirates, le chef peut faire relancer une attaque ratée par un de ses hommes. Il ne peut le faire qu'une fois par tour.

Guerrier *

Attributs : M2 P3 S2 PV12

Compétences : Ça va saigner !, Pan dans les dents, Roi de la gonflette.

Équipement : épée ou lance, un bouclier (+1 en esquive), une armure légère (dégâts subis -1) ou lourde (dégâts subis -3).

Phalange : lorsque deux guerriers/soldats côte à côte font front à un même adversaire, ils se protègent mutuellement. Retirez 1 aux dégâts subis par l'un ou l'autre.

Magicien *

Attributs : M3 P2 S2 PV8

Compétences : Sorcellerie (M), J'ai tout lu.

Sorts : Éclair magique, Invisibilité, Bouclier Aetherique.

Équipement : dague Okazou (un revolver en moderne/sf), bâton (focalisateur), livre de sorts énorme, bourses contenant des trucs qui puent.

Magie : ben oui, il lance des sorts, ça ne vous suffit pas ?



Policier *

Attributs : M2 P3 S2 PV12

Compétences : Espèce de mytho !, C'est à moi que tu m'adresses ?, Pan dans les dents.

Équipement : uniforme, plaque de police, un revolver.

Au nom de la loi : un policier gagne un +1 au dé pour intimider/raisonner les gens afin qu'ils se rendent.

Voleur *

Attributs : M2 P3 S2 PV12

Compétences : Éviter une mandale, Ninja Warrior!!!, Démineur belge ou Faire gober des âneries.

Équipement : une Dague de Fourbasse (magique +40 si vous essayez de la vendre, sinon elle est juste normale en fait), une armure de cuir, outils de crochetage (impossible de crocheter sans).

Attaque Fourbasse : si un voleur attaque un personnage par surprise ou en tenaille avec un allié, il ajoute +2 aux dégâts occasionnés.

GOBELINS

Le goblin n'est pas très futé mais c'est un véritable génie par rapport à son cousin orc. Ils sont vicieux et couards.

Fourbe goblin *

Attributs : M2 P2 S2 PV8

Compétences : Pan dans les dents, Éviter une mandale, Ninja Warrior !!!

Équipement : épée courte, armure de cuir (dégâts subis -1).

Couard et fourbe : Si un groupe de fourbes gobelins est en sous nombre, lancez un dé à six faces, sur un 1 ou 2 ils commencent à fuir. Si au moins deux gobelins attaquent la même cible, ajoutez +1 à leurs dégâts.

Shaman Gobelins *

Attributs : M3 P2 S2 PV8

Compétences : Magie Druidique, Soigner les bobos.

Équipement : bâton tout moche et poisseux, potion de truc qui sent la bouse, petits crâne jauni de loup (focalisateur).

Sorts : Enchevêtrement, Éclair magique.

Totem magique : si le shaman goblin est à 30 m ou moins du totem du clan, il bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de lancement de sort et gagne le pouvoir *Forme Animale* pour se transformer en l'animal totem.



GROS HUMANOÏDES

Loup garou **

Attributs : M2 P4 S1 PV20

Compétences : C'est à moi que tu m'adresses ?, Ça va saigner !, Roi de la Gonflette.

Équipement : une grosse paire de pattes dans ta face !

Groarr ! Grrroar ? : le loup-garou régénère et ce n'est pas cool. S'il n'est pas déjà mort, il récupère un point de vie lorsqu'il commence à agir. De plus il donne de gros coups de pattes, on considère que les griffes sont des armes (donc 1d6+4 de dégâts).

Ogre **

Attributs : M1 P4 S1 PV20

Compétences : C'est à moi que tu m'adresses ?, Ça va saigner !, Roi de la Gonflette.

Équipement : grosse épée de Bastar (+1 aux dégâts).

Non mais allo !? Allo quoi ! : Les orcs ne sont pas futés... mais font figure de génie par rapport aux ogres. Si un ogre n'est pas en train de combattre, lancez un dé à six faces : sur un 1 il reste indécis et ne fait rien.

Troll **

Attributs : M1 P4 S1 PV20

Compétences : C'est à moi que tu m'adresses ?, Ça va saigner !, Roi de la Gonflette.

Équipement : grosse branche ou petit arbre

(+1 aux dégâts).

Même pas mal ! : Un troll régénère ses blessures. S'il n'est pas déjà mort, il récupère deux points de vie lorsqu'il commence à agir.

MORTS-VIVANTS

Les morts-vivants sont immunisés à tout effet affectant l'esprit, et réussissent toujours un jet de résistance en Mental.

Fantôme *

Attributs : M2 P0 S2 PV6

Compétences : aucune.

Équipement : un drap, une chaîne et le DVD de Casper.

Ooouuuuhhh : c'est vrai que cela fait peur un fantôme tout de même. Pour l'attaquer il faut d'abord réussir un test en [Mental] difficulté 7+. Si le test est réussi, vous pouvez l'attaquer normalement sinon vous devrez attendre d'avoir réussi le test.

Momie **

Attributs : M2 P4 S1 PV20

Compétences : Ça va saigner !, C'est à moi que tu m'adresses ?, Sorcellerie.

Équipement : des bandelettes et un tube d'aspirine car elle a mal au crâne au réveil.
Sorts : Éclair magique.

Bande of Brosseur : la momie c'est du costaud : lorsque tu l'as mise KO, il faut la brûler sinon elle se relève en recollant les morceaux éparpillés (elle revient avec 10 PV).

Squelette *

Attributs : M1 P3 S0 PV6

Compétences : aucune.

Équipement : une arme toute pourrie (-1 aux dégâts).

Sac d'os : pas facile la vie d'un sac d'os, on est fragile comme tout, du coup on est de mauvais poil (sauf qu'en fait on n'a même pas de poils...). Bref 6 PV et c'est tout.

Vampire * *

Attributs : M3 P4 S3 PV20

Compétences : Ça va saigner !, Éviter une mandale, Ninja warrior !!!

Équipement : une épée ou une dague (-1 aux dégâts), une armure de cuir (-1 aux dégâts subis), un livre « Comment garder son sang-froid ».

Sus à l'ennemi ! : Le Vampire, comme tout le monde le sait, ça aime le sang bien rouge. Le vampire peut faire une attaque au corps à corps avec Physique (morsure), s'il réussit il fait perdre 1d6 points de vie à la cible et récupère le même montant. Il peut aussi charmer sa victime en faisant un test opposé Social du vampire contre Mental de la cible, si le vampire gagne, la cible ne fait rien pendant 3 tours (elle ne peut pas éviter les attaques).

Zombie *

Attributs : M1 P2 S0 PV6

Compétences : Hautes finances, Physique quantique, Psychanalyse, Pilotage de navette spatiale.

Équipement : rien, il tape avec ses poings, ou ce qu'il en reste (dégâts 1d6)

Zervo !!! : Déjà que le zombie pue la vieille chaussette mais en plus il est obsédé à l'idée de manger de la cervelle. La grande qualité chez le zombie c'est sa résistance : il faut lui retirer tout les points de vie d'un coup pour l'éliminer, sinon il ne sent rien (même pas ses pieds !).

NAINS

Guerrier nain * *

Attributs : M2 P4 S1 PV16

Compétences : Ça va saigner !, Éviter une mandale, Roi de la gonflette.

Équipement : hache naine, un bouclier (+1 en esquive), une armure lourde (dégâts subis -3), liste de rancune envers les elfes.

Tête dure : Lorsqu'il n'a plus de points de vie, le guerrier nain combat encore une dernière fois avant de s'écrouler définitivement.

Huscarl * *

Attributs : M2 P4 S2 PV16

Compétences : Ça va saigner !, C'est à moi que tu m'adresses ?, Roi de la gonflette.

Équipement : grande hache de brutasse (+1 aux dégâts), un bouclier (+1 en esquive), une armure lourde (dégâts subis -3).

Fait tourner, fait tourner, fait tourner ! : Le huscarl fait tourner sa gigantesque hache, effectuez un unique jet d'attaque contre tous les adversaires en contact, ceux-ci peuvent esquiver l'attaque et dispose même d'un bonus de +1. Il ne peut faire cette attaque deux fois de suite.

ORCS

Guerrier Orc *

Attributs : M1 P3 S2 PV16

Compétences : Ça va saigner ! C'est à moi que tu m'adresses ? Roi de la gonflette

Équipement : Hache Tapdur (+1 aux dégâts), armure de cuir (dégâts subis -1).

Zog Zog ! : Les orcs ne sont pas très malins en général et aiment bien se taper dessus. S'il y a plus d'orcs que d'adversaires, lancez un dé à six faces : sur un 1 ou 2, une partie d'entre eux se disputent au lieu de combattre efficacement.

Berserker Orc * *

Attributs : M1 P4 S1 PV20

Compétences : Ça va saigner ! C'est à moi que tu m'adresses ? Roi de la gonflette

Équipement : Hache double Kidéchir (+1 aux dégâts).

On va tout péter !!! : le berserker orc peut devenir frénétique, il attaque alors la créature la plus proche (prioritairement un ennemi), il gagne +1 au jet d'attaque et

ne peut être « charmé » par un pouvoir. Il continue d'attaquer jusqu'à la fin du combat.

ROBOTS

Les robots sont immunisés à tout effet affectant l'esprit, et réussissent toujours un jet de résistance en Mental (ouais c'est le même texte que les morts-vivants... c'est pas logique !?).

Utilibot *

Attributs : M1 P2 S1 PV8

Compétences : Réparer des trucs, Démineur Belge, J'ai tout lu.

Équipement : des outils adaptés à la tâche (brosse pour les toilettes, tournevis, etc.)

Zélé : moi mon gars je fais mon boulot, et c'est pas facile tous les jours d'être un robot ! Un robot peut parfois être reprogrammé à des fins non prévus. Il garde sa fonction de base mais il peut aller là où on ne devrait pas aller ou par exemple utiliser une brosse métallique pour vous nettoyer.

Warbot **

Attributs : M3 P4 S1 PV16

Compétences : Bling bling, Faire gober des âneries, Ça va saigner !, J'ai tout lu.

Équipement : Blindage (-3 aux dégâts subis), sulfateuse rotative X2000 (dégâts 1d6+6).

Syntax Error : Les robots font leur boulot, bêtes et disciplinés, les warbots sont encore plus limités : si vous arrivez à provoquer une situation difficile à gérer (comme être habillé comme les alliés du robot), lancez un dé sur un 1-2, le robot disjoncte et risque de s'en prendre à tout le monde, sur un 3-4, il agit normalement, et sur un 5-6 il se met en veille et boude.

LES MONSTRES BOBESQUES

Bobeur Rose/Bleu **

Il est tout rose, petit et pas beau, plein de dents pointus et un sale caractère (parce qu'il est tout rose).

Attributs : M1 P2 S1 PV8

Compétences : Ça va Saigner ! Éviter les mandales.

Équipement : des dents et un fichu caractères.

Voir la vie en rose : Si un bobeur rose est attaqué et tué, il devient deux bobeurs bleus qui auront les mêmes caractéristiques (et de nouveau 8 pv) qu'un rose.

Cube Fromageux **

Un jour un cube gélatineux, passant dans un couloir, tombe sur une vache folle qui riait aux éclats. Depuis le malheureux cube est devenu blanc et sent une odeur de fromage.

Attributs : M1 P2 S1 PV16

Compétences : aucune, c'est un cube de fromage voyons !

Équipement : restes d'aventuriers... et de vache.

Toi aussi tu aimes le cube ? : Chaque fois que le cube se fait attaquer au corps à corps, l'assaillant doit réussir un test en Mental à 6+ pour ne pas manger un morceau du cube (qui perd un pv tout de même).

Élémental de Fromage **

Un magicien sûrement un peu dérangé a donné vie à cette créature composée uniquement de fromages à différent état de décomposition. La force de la créature est colossale mais l'odeur dégagée est générale-



ment suffisante pour terrasser les adversaires les plus vaillants.

Attributs : M1 P4 S1 PV20

Compétences : Ça va saigner !, Roi de la gonflette.

Équipement : des mouches en pagaille.

C'est quoi cette odeur ? : être composé de fromage ne vous apporte pas grand succès auprès des filles. L'avantage s'est que les gens n'osent pas s'approcher pour vous taper. Toute attaque au corps à corps contre vous subit un malus de -1. Si vous faites un « 1 » sur le dé d'attaque, vous vomissez vos tripes et perdez 1 pv.

Tyranneunœil **

Plus jaune qu'un citron voici le tyranneunœil, un gros œil qui flotte dans les airs. Il passe ses journées à manger des boules blanches qui poussent dans les souterrains mais peut croquer des aventuriers un peu idiots.

Attributs : M3 P4 S3 PV20

Compétences : Ça va saigner !, J'ai tout lu, Bling bling.

Équipement : des cils ?

Rayon destructeur de Brühntnerstadt Von Ibelsteiner (troisième du nom, faut pas mélanger !) : Le tyranneunœil lance un super rayon qui fait bien mal dans la tête. Un personnage touché lance 1d6 : sur un 1 il subit 4 points de dégâts, sur un 2 il en subit 8, sur un 3 ou 4 il en subit 10, sur un 5 il est transformé en poulet pendant deux tours, et sur un six il devient complètement idiot (Valeur de Mental passe à 1) pendant 1 heure.

Flagorneur Mental ***

Ce petit bonhomme ne ressemble à rien mais Il vous flatte à l'excès et vous colle aux basques jusqu'à ce que vous craquiez. Vous pouvez le taper et même le tuer... mais il reviendra encore et encore vous pourrir vos

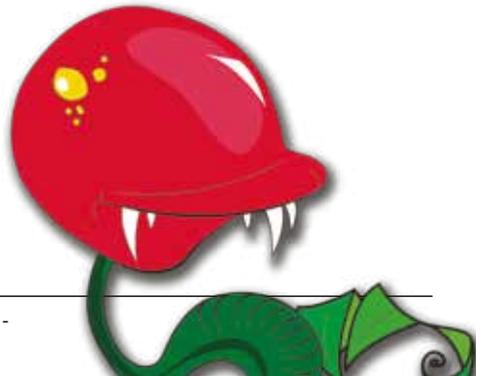
jours et vos nuits en chantant vos louanges.

Attributs : M3 P1 S4 PV4

Compétences : Bling Bling, Espèce de mytho !, J'ai tout lu

Équipement : lunettes d'intello, des boites de cirage.

Flagornerie éccœurante : Le flagorneur mental ne vous lâche pas, tant que vous pouvez l'entendre, vous subissez un malus de -1 à tous vos jets de dés. Il est immortel, si vous le tuez son corps disparaîtra et réapparaîtra un peu plus tard, au plus mauvais moment en général. Comment s'en débarrasser ? En faisant un acte ignoble sur lequel il ne pourra pas vous féliciter...



SCÉNARIO

EN ROUTE POUR L'AVENTURE !



ARS MAMIKA

SYNOPSIS

Thomas Turges, un apprenti fromager sème le trouble dans la ville. Suite à d'obscur recherches fromagères (c'est la tomme à Turges), il a ouvert un portail démoniaque dans une cave d'affinage du fameux Curé Rentier, et les créatures les plus improbables assaillent la population. Bien sûr, il ne s'agira que de simples dérangements au début, mais les choses tourneront vite au vinaigre si de valeureux, ou malchanceux personnages ne s'opposent pas à la destruction du monde par une créature venue du plan démoniaque. A moins qu'une gentille mamie passée par là ne révèle sa véritable identité et n'en profite pour mener à bien sa terrible vengeance !

INTRO :

Dans la petite ville de Mesdeuxlignes, tout file droit depuis l'arrivée de l'inspecteur Harisk. Faisant office de shérif depuis une sordide affaire de trafic d'algues qui a coûté la vie à son prédécesseur et au célèbre gangster Pablo Escrobarge, il a remis la ville au pas. Calme et sérénité l'ont enfin emporté, jusqu'au jour où ...

PREMIÈRE SCÈNE : TOUT VA TRÈS BIEN MADAME LA TARTINE

Les personnages sont rassemblés au marché pour acheter leurs poireaux, comme tous les samedis, quand Mamie Tartine, la doyenne du village s'écrie : AU VOLEUR ! Personne n'a rien vu, mais mamie s'est fait voler tout ce qu'il y avait dans son cabas !

Quand les personnages essaient de retrouver le coupable, pas une trace ! Jusqu'à ce que le panier de cette tête de cochon de Robert ne se renverse, étalant sur la rue les denrées de notre sympathique (au moins en apparence) grand-mère !

Les voleurs :

Un groupe de diabolins s'est échappé du manoir et s'amuse à semer la zizanie.

SCÈNE 2 : COURSE PORC-SUITE

Criant son innocence Robert tête de cochon niera tout en bloc, sous la vindicte populaire menée par une mamie virulente. Il faudra une équipe bien décidée pour le maîtriser. S'il se retrouve débordé, il n'hésitera pas à s'enfuir, bousculant foule et étalages sur son chemin pour semer ses poursuivants. Il faudra l'intervention de l'inspecteur Harisk pour l'intercepter sans ménagement. Ce dernier remerciera les personnages et emmènera Robert dans la geôle du bâtiment du shérif, en bordure de la ville (à côté des caves du Curé Rentier).

Mamie Tartine se révèle plus belliqueuse qu'on ne l'aurait supposé au premier abord quand il s'agit de défendre son bout de gras ! Et pour cause, il s'agit en fait du célèbre malfrat Pablo Escrobarge, déguisé en grand-mère inoffensive et attendant l'heure de sa revanche.

SCÈNE 3 : COCHON GRILLÉ

Dans la nuit, un vacarme tonitruant résonne dans la ville ! Un cri de douleur bestial retentit dans la prison et tous les services de police sont sur le pont ! L'inspecteur Harisk prend la situation en main, il sera ravi d'avoir un peu d'aide des Pjs si ceux ci se proposent. Robert s'est évadé, la

porte de sa cellule a été crochetée (un jet très bon jet de Mental ou bon de démineur belge permet de savoir que c'est un pro qui a fait ça) , et la porte d'entrée du bâtiment défoncée, de nombreux morceaux de la porte ayant été propulsés vers l'extérieur. Dans la cellule, une étrange odeur de cochon grillé ...

Non loin, les personnages peuvent retrouver mamie Tartine, qui dit avoir été réveillée par le raffut, et avoir vu passer un sanglier fou détruisant tout sur son passage. Effectivement, à l'extérieur, les dégâts sont bien réels. Elle exhortera les personnages et l'inspecteur à s'occuper de cette dangereuse bête avant qu'elle ne crée des dégâts irréversibles !

Notre octogénaire préféré(e) ne s'est pas arrêtée à si peu ! Elle veut sa vengeance crénom de non ! Équipée d'une trousse à outil, elle s'est infiltrée dans la prison de Mesdeuxlignes, pour se venger de Robert tête de cochon. Armée d'un chalumeau, elle est passée à l'attaque alors que Robert Tête de cochon était endormi. La douleur la réveillé et fou de rage, l'influence de la porte démoniaque du Curé Rentier a réveillé son pouvoir de métamorphochon !

SCÈNE 4 : PORCO LOCO !

Rendu fou par la brûlure de chalumeau et la transformation, Robert, arrivé dans le centre ville, sur la place du marché, s'en prend à la population, recherchant la cause de sa douleur : Mamie Tartine ! Les Pjs peuvent le reconnaître grâce à la chemise de bûcheron brûlée et déchirée par sa course folle (mental, difficile) . Si non, la créature se défendra becs et ongles, et usera intuitivement de son pouvoir de soin si elle est à nouveau blessée.

SCÈNE 4 BIS (ET REPE- TITA ?) : (ÇA SENTIRAIT

PAS UN PEU LES PIEDS PAR ICI ?

Alors que les personnages sont aux prises avec le sanglier (gérez le timing!) Des cris attirent leur attention, dans une rue non loin, des citoyens crient au monstre ! S'il est blessé, Robert le sanglier en profitera pour s'enfuir, encore fou de rage, à moins que les Pjs aient essayé de l'amadouer. S'il est en position de force, il profitera de leur hésitation pour leur mettre un joli coup de groin dans le derrière avant de se carapater ! (Jet de mental raté = inattention!) Les monstres en question sont d'énormes amas d'une matière odorante et crémeuse : des élémentals de fromage ! Personne ne sait d'où viennent ces créatures mais il faudra bien que quelqu'un les arrête !

Ils peuvent aussi remarquer des traces de brûlures sur la peau du sanglier... S'ils réussissent à calmer Robert (en lui donnant de la nourriture, du fromage par exemple ? Plus un jet de social très difficile) ou à le défaire, il sombrera aussitôt dans un profond sommeil, ses blessures se régénérant étrangement rapidement (sort de soin inconscient, s'il lui reste du mana). Après un moment de sommeil, il reprendra sa forme humaine (et se retrouvera sans doute en slip par la même occasion), et les Pjs pourront remarquer les restes d'atroces brûlures qu'il porte sur le bras et qui ont emporté une bonne partie de sa chemise.

SCÈNE 5 : SOURCES ET FAUX PROBLÈMES

Pister les traces de l'élémental de fromage mènera rapidement les personnages au Curé Rentier, le fromager local. (En reconnaissant le -mauvais- goût de l'élémental, en faisant pister son odeur par Robert sous forme de cochon ou en faisant le lien -très difficile ?- entre un élémental de fromage

et une seule cave dans la région ...).

Arrivés chez le curé, il seront bien embêtés de la réaction de ce dernier ! Ce dernier dit ne rien savoir (malgré ses ouvriers derrière la cave en train de charger discrètement d'énormes sacs poubelles puant dans une remorque ...).

Le Curé Rentier est bien au courant de quelque chose, mais pas de tout se qu'il se passe ... Il sait juste que ses ouvriers de nuit (la boîte fait les 3*8), ont été attaqués par des monstres de fromage durant leur travail. Il a donc réagi au plus vite, et ligué toutes ses troupes contre les créatures, avant de les cacher dans les poubelles. Les hommes sont sensés transporter discrètement les restes dans une décharge plus loin.

Un jet de 'spèce de mytho permettra de se rendre compte que le patron cache quelque chose ... Il en dira le moins possible, pour ne pas faire de mauvaise publicité à son entreprise, mais sera très intéressé de ce que pourraient lui apprendre les personnages sur ces créatures ...

Si Robert le cochon a fui lors des scènes précédentes, ils le retrouveront rapidement en train de farfouiller dans les poubelles, faisant fuir les ouvrier et créant un barouf qui attirera à nouveau le patron de la maison. Bien rassasié, il sera plus enclin à se laisser amadouer (social difficile)

SCÈNE 6 : L'APPRENTI DU DÉMON

Un (ou plusieurs, selon la capacité des personnages) autre élémental sur le chemin les met sur la piste du fond de la cave, où l'odeur étrange et une mélodie envoûtante les attirent rapidement. Devant une grande cuve à fromage, un jeune homme, riant aux éclats, psalmodie des incantations auxquelles semblent répondre les bouillon-

nements de la cuve, qui luit d'une lumière effrayante dans la pénombre !

Quatre diabolins sont cachés dans les rangées de fromages et attendent que les personnages s'en prennent à Thomas pour intervenir, ils voleront l'équipement des personnages, leur feront des croches pattes, et autres tracasseries avant de retourner se cacher dans les étagères. Thomas Turges comme les démons semblent protéger la cuve, dont, tous les 4 tours sortira un nouvel élémental de fromage, qui se dirigera vers la sortie si aucun personnage n'est libre !

Suivant la piste du cochon pour assouvir sa vengeance, mamie Pablo s'est infiltré à la suite des Pjs dans la cave du Curé Rentier. Elle observera de loin toute cette histoire, sans se mouiller, jusqu'à ce qu'elle ait une opportunité !

FINAL : QUAND HARISK RENCONTRE MAMIE

Alors que les personnages ont maille à partir avec l'apprenti Thomas Turges, les diabolins et les élémentals de fromage, l'inspecteur Harrisk arrive à la rescousse (avec deux hommes si les Pjs sont en mauvaise passe).

L'inspecteur a rassemblé ses hommes autour de la fromagerie, comprenant à son tour que la source est proche, il se rapproche tandis que les autres entourent et sécurisent le reste du bâtiment

C'est tandis que le combat fait rage que Pablo-Mamie -Escrobarge se faufile derrière la cuve et y voit la vérité toute entière (et au lait cru, s'il vous plaît madame). Un jet de Mental permettra de se rendre compte qu'elle tend la main vers quelque chose ... Une forme gluante semble sortir de la cuve, une main, crémeuse et non pasteurisée, se dirige vers la sienne !

Sous forme démoniaque : **

Attributs : M3 P3 S4 PV20

Comp. Sup : Ça va saigner ! Sorcellerie (M)

La force et le fondant : Pablo Escobarge sous forme démoniaque gagne les pouvoirs suivants : Bouclier butyrique, explosion à l'emmental , Odeur répugnante (sur un 1 au jet d'attaque au contact, son ennemi vomit ses tripes et perd 1 PV)

Le PJ le plus proche peut tenter de s'interposer, il sera soufflé par une explosion fromagère qui le collera (littéralement) au mur de la cave !(1d6 dégâts).

Le souffle a fait voler la perruque de Pablo escobarge qui, criant « VENGEANCE ! », regarde l'inspecteur Harisk de ses yeux torves et brillant d'une lueur maléfique !

L'inspecteur le reconnaît aussitôt, et son mensonge est révélé aux yeux de tous ! Il n'avait pas tué Escobarge mais l'avait seulement blessé et laissé pour mort sur une barque !

Mais l'heure n'est plus aux réminiscence, Mamie Tartine (sans la perruque mais toujours en robe à fleurs)-version démon- a les crocs, et elle lance toutes ses forces à l'assaut ! Tant que les Pjs n'auront pas détruit la cuve à fromage, le portail démoniaque restera ouvert, créant un élémental tous les quatre tours, et permettant à Pablo de puiser dans la puissance fromagère du démon.

EPILOGUE :

Après ce combat titanesque, il est possible que l'inspecteur ai mangé sa croûte (de fromage, bien entendu ...), son infamie révélée aux yeux de tous, s'il survit, il est démis de fonctions, malgré la bravoure de son dernier combat. Le portail détruit, plus aucune créature ne sortira de la cave du Curé Rentier, et après un bon repos, Robert pourra se rappeler que c'est mamie tartine qui l'a agressé. Tout semble rentré dans l'ordre,

mais dans l'obscurité de la cave, deux ombres les observent. Et c'est un minuscule un ricanement, à peine perceptible, qui accompagne la sortie des personnages.

PERSONNAGES NOTABLES OU JUGÉS USITABLES (PNJV) :

Mamie Tartine, la doyenne du village

Attributs : M3 P2 S4 PV8

Compétences : Faire gober des cracs, Démineur belge, 'spèce de mytho, pan dans les dents

Équipement : Tout un attirail de mamie qui la rend fort sympathique, à première vue ... et une méchante sulfateuse cachée sous sa jupe large !

Sans pitié : Mamie tartine est en fait Pablo Escobarge le parrain des trafiquants d'algues qui s'est grimé suite à la chute de son réseau, il attend son heure pour prendre sa revanche de l'inspecteur Harisk et qui-conque se met en travers de son chemin... Harisk a dit l'avoir tué lors d'un affrontement épique, mais on a jamais retrouvé le corps. En fait, il s'est fait mousser et Pablo, alias mamie Tartine, jusque-là sans soutien, attends son heure en plaçant ses pions ...

Sous forme démoniaque : **

Attributs : M3 P3 S4 PV20

Comp. Sup : Ça va saigner ! Sorcellerie (M)

La force et le fondant : Pablo Escobarge sous forme démoniaque gagne les pouvoirs suivants : Bouclier butyrique, explosion à l'emmental , Odeur répugnante (sur un 1 au jet d'attaque au contact, son ennemi vomit ses tripes et perd 1 PV

Robert « tête de cochon »

Attributs : M4 P3 S2 PV12

Compétences : Ça va saigner !, Magie Druidique (après son incarcération)

Sorts : Forme animale, Soins mineurs.

Équipement : santiagos en peau de sanglier

(focalisateur)

Après son tour au cachot, l'influence maléfique de la porte des enfers révélera son pouvoir de métamorphochon !

Sous forme de sanglier : **

Attributs : M1 P4 S1 PV16

Compétences : Ça va saigner !

Équipement : Des défenses et un caractère de cochon.

Gare au cochon ! : le sanglier peut charger s'il est assez loin. Dans ce cas, considère ses défenses comme des armes puissantes (1d6+5 de dégâts au lieu de 4). De plus il a la peau dure et réduit les dégâts subis de 1.

Diablotin *

Attributs : M2 P2 S2 PV8

Compétences : Bling bling, Éviter une mandale +2.

Équipement : une petite fourche appelée communément fourchette (dégâts -2).

agaçant : Les diabolotins aiment te pourrir la vie et passent leur temps à ricaner et faire des vacheries. Ils peuvent se cacher dans des endroits improbables sans être vu, dans un sac d'aventurier par exemple. S'il se cache sans être aperçu, il n'est trouvable que sur un test Mental à 6+. Un diabolotin vole lentement avec ses ailes membraneuses mais n'est pas capable de porter de grosses charges.

Inspecteur Harisk **

Attributs : M3 P3 S2 PV16

Compétences : C'est à moi que tu m'adresses ? Pan dans les dents, Ninja Warrior !!!

Équipement : un Magnum Syphon 357, de beaux vêtements dépareillés, une tronche en biais et un ego démesuré.

Pas de quartier ! : lorsqu'il dirige la police, le chef peut faire relancer une attaque ratée par un de ses hommes. Il ne peut le faire qu'une fois par tour.

Élémental de Fromage **

Un magicien sûrement un peu dérangé a donné vie à cette créature composée uniquement de fromages à différent état de décomposition. La force de la créature est colossale mais l'odeur dégagée est généralement suffisante pour terrasser les adversaires les plus vaillants.



Attributs : M1 P4 S1 PV20

Compétences : Ça va saigner !, Roi de la gonflette.

Équipement : des mouches en pagaille.

C'est quoi cette odeur ? : être composé de fromage ne vous apporte pas grand succès auprès des filles. L'avantage s'est que les gens n'osent pas s'approcher pour vous taper. Toute attaque au corps à corps contre vous subit un malus de -1. Si vous faites un « 1 » sur le dé d'attaque, vous vomissez vos tripes et perdez 1 pv.

Le Curé Rentier : **

Patron de la plus réputée des fromageries locales, il a pris en apprentissage le beau frère du fils de la femme du frère de ... qui déjà ? Il est loin de s'imaginer que le gamin a ouvert un portail démoniaque dans sa cave, et fera tout pour protéger la réputation de son entreprise.

Attributs : M3 P4 S2 PV16

Compétences : C'est à moi que tu m'adresses ? Pan dans les dents, Dêmeineur belge

Thomas Turges, l'Apprenti : *

Attributs : M3 P2 S2 PV8

Compétences : Sorcellerie (M).

Sorts : Éclair magique, Invisibilité, Bouclier Buthyrique.

Équipement : couteau AfroMage, bâton de berger (focalisateur), livre de recettes énorme, bourses contenant des ferments

qui puent.

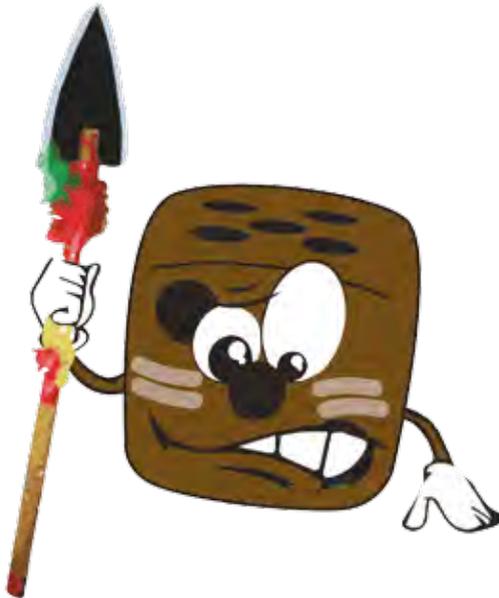
Serviteur démoniaque ***

Attributs : M3 P4 S3 PV32

Compétences : Bling bling, Faire gober des âneries, Ça va saigner !, J'ai tout lu.

Équipement : Une peau épaisse (-2 aux dégâts subis), une grosse épée (+1 aux dégâts).

Pacte : Le serviteur démoniaque aime bien faire signer un contrat à ceux qui sont prêts à tout pour réussir. Ceux qui vendent leur âme se voient offrir un bonus de +1 dans un attribut au choix... bien sûr le serviteur démoniaque fera de sorte que celui qui a fait une bonne affaire meurt le plus vite possible.



SYNOPSIS

Voici 3 synopsis de scénarios pour compléter ta boîte à outils de MJ. Initialement conçus pour le Colloque Bob le Rôliste, ils sont parfaitement jouables en moins de 3 heures.

Si tu en veux d'autres, et même de vrais scénarios complets, va donc faire un tour chez Bob, il en a plein sur sa toile à télécharger en PDF... Ca se passe ici :

www.taverneproduction.com

LE MANOIR EN T

Ecosse, époque contemporaine, dans un manoir en forme de T dont l'une des deux ailes rénovées vient d'accueillir l'inauguration d'un musée, un fantôme épouvante les visiteurs.

Le manoir

L'aile la plus récemment retapée accueille le musée, la seconde abrite une maison de retraite et la troisième est encore en ruines.

Le problème

Depuis quelques jours, un fantôme (dont personne ne connaît le nom) terrorise les visiteurs : les squelettes d'animaux s'animent, tout comme la reconstitution du monstre du Loch Ness ou d'un calamar géant. On entend parfois hurler des sons de cornemuse et un étrange loup les soirs de pleine lune...

Parmi ce capharnaüm et en menant l'enquête, les PJ peuvent remarquer que tous les jours, à 23h07, une paire de charentaise renversée apparaît près de la salle des monstres imaginaires !

En fouillant, ils peuvent découvrir un dentier qui claque au milieu des squelettes : un dentier humain au milieu d'un squelette de mammouth ?

Dans la main d'un PJ, le dentier se mettra à parler en répétant en boucle « con-pote concompote... » !

Explications

Dans la maison de retraite de l'autre aile, le vieux Bob a disparu : son fantôme essaie donc d'attirer les PJ sur la piste de son agresseur qui l'a poussé dans le dos du haut de l'escalier entre la maison de retraite et le musée.

Trois suspects (c'est grave), un meurtrier

Samuel Osseuse ne s'entendait pas bien avec Bob mais il était en fait à profiter d'un massage érotique avec la jeune infirmière du service...

Lucie Nusyte perdait tous ses scrabbles contre Bob, mais elle est en fait un loup garou qui était sorti car c'était la pleine lune.

Earny Discal est le véritable meurtrier ! Il a tué Bob avec la cornemuse en haut de l'escalier ! Et cela pour se venger car Bob lui volait son goûter chaque jour depuis la maternelle !

TRIADES ET BARBECUES

Far West : dans la petite ville de Fine Dust.

Le plus gros rancher de la région Mr Kenneth Tucky, se plaint de la maladie qui a emporté une partie de son cheptel dans les dernières semaines. San-Phi-Tié, le gentil blanchisseur chinois, est attentif mais reste humblement à ses affaires, discutant à voix basse avec le barman. Toutes ces histoires n'intéressent pas les hommes, accoudés au bar un bourbon à la main ou contemplant les danseuses...

Seulement, comme si la maladie ne suffisait pas, voilà que les chevaux du ranch des PJ ont été volés ! Suivre leur traces n'amène qu'à une grande route où elles se mélangent à nombre d'autres... Pourtant, les habitants accusent très vite les immigrants chinois venus travailler dans la mine de charbon, disant qu'ils « mangeraient même du chien ! Alors des chevaux ! ». La vindicte populaire gronde et les chinois qui passent en ville sont de plus en plus mal vus, pris à partis ou même insultés. Une enquête ne mènera pourtant à aucune piste concluante sur un quelconque coupable... Bientôt, un étranger du nom de Chick Fry, de la Global Meat Industry, arrive par le train de Tucson. Ce négociant en bovins devait acheter tout le troupeau de Kenneth pour sa firme spécialiste en viande pour burgers, mais cette maladie du bétail ne l'arrange pas du tout.

La communauté asiatique ne réagira pas aux accusations jusqu'à ce que San-Pah-Pié, un jeune mineur, soit pris par un groupe de red-necks alors qu'il se reposait à côté d'un ranch du célèbre négociant Mr Kenneth Tucky. Les cowboys ayant un coupable tout désigné ne se poseront pas de question et s'apprêteront à le pendre sur un arbre de la ville, sans jugement. Ce sera la goutte d'eau qui fait déborder le vase pour San-Phi-Tié ! Celui que tous prenaient pour le gentil blanchisseur de la ville est en fait un parrain de la triade chinoise ! Il sera prêt à tout pour protéger ses concitoyens, et enverra une équipe de choc maîtrisant le terrible style du Bar-B-Qung Fu pour éliminer les cowboys criminels. Nul doute qu'il faudra beaucoup de diplomatie et une enquête minutieuse pour éviter que ces affaires ne tournent au drame ...

Kenneth Tucky (dit Ken) : important élève de la région, il a organisé le vol des chevaux pour palier à la perte de son troupeau bovin.

Chick Fry : négociant en viande bovine, l'affaire de Ken Tucky lui plaît bien, il va pouvoir avoir de la viande à moitié prix en écoulant du cheval dans ses burgers à la place du boeuf.

San Phi Tié : Blanchisseur de Fine Dust, il cache bien son jeu car il est le parrain de la triade chinoise de la ville.

ET LA CARAVANE PASSE

Les PJ sont embauchés pour escorter une caravane marchande. Ils subissent une attaque de pillards nomades, commanditée par l'employeur des PJ (seigneur local). Celui-ci souhaite non seulement récupérer la marchandise pour la revendre à son réseau de contrebande, mais aussi toucher les primes d'assurance. Les PJ devront découvrir la supercherie et convaincre les marchands/forains de se soulever contre le seigneur local. Enfin, ils devront découvrir le campement des pillards et les défaire.

AUTEURS

Antoine « Daegron » Feuillet
Corentin « Corren » Drouillet
Florence « Yoda » Herrou



FICHE DE PERSONNAGE



JOUEUR

PERSONNAGE

OCCUPATION

ATTRIBUTS



MENTAL



PHYSIQUE



SOCIAL

POINTS DE VIE

<input type="checkbox"/>																			
<input type="checkbox"/>																			

COMPÉTENCES

ÉQUIPEMENT

MANA



POUVOIRS

PORTRAIT

NOTES

BOB REMERCIE SES PARTENAIRES ANCIENS, ACTUELS ET À VENIR...



AGATE
RPG



Chroniques d'Altaride
LA NOUVEAU DE CONCEPTION ET DU RÔLE EN JEU



Département des
sombres projets

