

LA MÉNAGERIE DE BOB

AVEC PLEIN DE BÊBÊTES 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 ?
Dommage...

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 diabolins 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 diablotin 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').

Crachet : 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 pété ! : 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 *

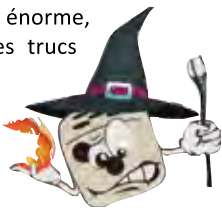
Attributs : M3 P2 S2 PV8

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 Gobelin *

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 ! Groroor ? : 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, Démonieur 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 boîtes de cirage.

Flagornerie écoeuvante : 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...

