

**Calamités – Points de Mankdebol – V.1.6**

<b>Événement</b>	<b>Effets</b>	<b>D100</b>
Chaque action particulièrement ratée ou débile du groupe fait gagner 1 point de Mankdebol. Dès que vous avez 5 points, vous tirez une calamité.		
	1 personnage = celui qui fait le plus petit score au D6	
Pluie de hamsters	Des hamsters tombent du ciel par centaines. Si on est en ville, c'est la panique. Sinon, c'est juste la catastrophe, ils essaient de grignoter l'équipement. En extérieur uniquement.	<b>1</b>
Farce lubrique de Slanoush	Les vêtements des aventuriers deviennent subitement transparents. Durée de la malédiction : 24H	<b>2</b>
Gerbe des Dieux	Un dieu vomit sur les aventuriers. CHA -4 pendant une semaine. En extérieur uniquement.	<b>3</b>
Monsieur Patate Géant	Les dieux envoient sur terre un bonhomme-patate géant. Il faut fuir ! Il détruit tout sur son passage avant de disparaître mystérieusement, au bout de 30 minutes. En extérieur uniquement.	<b>4</b>
Apparition de la Fée Larsenne	Attaque sonore, un larsen monstrueux : 4 points de dommage à tous les aventuriers.	<b>5</b>
Colère d'un élémentaire d'eau	Un élémentaire d'eau s'énerve et déverse 5000 litres d'eau glaciale, sans prévenir. Les aventuriers sont trempés, les conséquences dépendent du milieu.	<b>6</b>
Problème sanitaire	Il y a un problème sanitaire dans le secteur : l'odeur est pestilentielle. Tous les aventuriers ont CHA -2 pendant une semaine.	<b>7</b>
Rats en fuite	2D rats pesteux surgissent de nulle part et attaquent les aventuriers.	<b>8</b>
Au feu !	Un incendie se déclare dans le donjon/la ville/la région.	<b>9</b>
Réveil de Crôm	Les héros se réveillent au centre d'un champ de bataille, quelques secondes avant l'assaut des deux armées.	<b>10</b>
Les gros lourds	Apparition de 1D clochards super lourds, avec 2 chiens qui puent. Ils insistent pour devenir les amis du groupe, et les suivront partout.	<b>11</b>
Démon du vol	Un démon du vol apparaît. Il tourne autour des aventuriers très vite. On ne peut le toucher. Chaque héros perd 1D20 pièces d'or.	<b>12</b>
Baillement de Dlu!	Les héros sont terrassés par le sommeil de Dlu!. Ils s'endorment sur place.	<b>13</b>
Attaque d'un frelon Mutant	Un héros se fait piquer par un frelon mutant énérvé. Il encaisse 1D de dégâts.	<b>14</b>
Bactérie de Niourgl	Une bactérie de Niourgl s'attaque aux réserves de nourriture du groupe. Tout est perdu.	<b>15</b>
Essaim de coccinelles Berserk	Panique, un essaim de coccinelles berserks attaque. Il faut trouver un abri en 30 secondes, ou encaisser 1D de blessure. En extérieur uniquement.	<b>16</b>
Coup de foudre de Malgar	Deux aventuriers, peu importe leur sexe, tombent amoureux.	<b>17</b>
Poison de Niourgl	Un vent chargé de poison souffle soudainement. FO-3 pendant 24H.	<b>18</b>
Châtiment de Braav'	Braav' décide de châtier les aventuriers, parce qu'ils sont méchants. Il transforme leurs armes en chaussettes. Il faudra un dispel magic réussi pour les récupérer.	<b>19</b>
Farce de Caddyro	Un aventurier veut absolument manger des champignons. Il devient pénible et ne pense qu'à ça jusqu'à ce qu'il soit contenté.	<b>20</b>
Colère de Chakhom	Le dieu s'énerve. 2D chats furieux se jettent sur les aventuriers.	<b>21</b>
Mandale de Crôm	Crôm pense qu'un des aventuriers est une mauviette. Il lui colle une baffe stellaire. La victime encaisse 2D de dommage.	<b>22</b>
Inspiration de Fuhala	Fuhala inspire l'aventurier qui fait le plus petit score au D6. Celui-ci devient obsédé par l'idée de tout critiquer pendant 12H.	<b>23</b>
Influence de Keskonspwale	Les aventuriers sont pris d'un fou-rire pendant 5 minutes. Ils ne peuvent rien faire d'autre (sauf fuir), et perdent 2 points de vie.	<b>24</b>
Soif de Khornettoh	Un des personnages veut soudain verser du sang. Il attaque n'importe qui jusqu'à ce qu'il lui cause une blessure.	<b>25</b>
Déconcentration de Slanoush	Des pensées tordues s'immiscent dans les cerveaux des aventuriers. Toutes compétences -2 pendant 1H.	<b>26</b>
Désirs cruels de Lafoune	Un des personnages veut absolument copuler. Il essaie de violer quelqu'un, ne s'arrête que si on l'assomme.	<b>27</b>
Muse de la poésie	Un personnage veut écrire un poème. Il ne fera rien d'autre jusqu'à ce qu'il ait terminé.	<b>28</b>
Infection	Le dernier aventurier à être blessé a une infection. Il a de la fièvre. Toutes compétences -2 pendant 24H (sauf soin).	<b>29</b>
Esclavage d'Oboulos	Les aventuriers deviennent frénétiques et ne peuvent plus dormir. Ils passent une nuit blanche, sans récupération.	<b>30</b>
Bimbos illusoires de Lafoune	Des bimbos en string apparaissent autour des aventuriers pendant 2H. Cela nuit gravement à leur intelligence, causant INT-5 pendant 2H.	<b>31</b>
Cadeau de Petipani	La déesse déverse 1 tonne de Lembas en cadeau aux aventuriers. 1D de dommage pour tout le monde. En plus, ils sont périmés...	<b>32</b>
Tentation viticole de Picrate	Les aventuriers deviennent obsédés par le vin. Ils ne s'arrêteront qu'après une bonne cuite.	<b>33</b>
Expérience de Tzinntch	Les aventuriers sont choisis pour servir de Cobaye à un sort de Tzinntch. Le dieu les foudroie, 1D de dommage à tout le monde.	<b>34</b>

**Calamités – Points de Mankdebol (suite)**

<b>Événement</b>	<b>Effets</b>	<b>D100</b>
	1 personnage = celui qui fait le plus petit score au D6	
Élémentaire de boue	Une énorme vague de boue se forme et tombe sur les aventuriers. Ils perdent 5 points de charisme jusqu'à ce qu'ils nettoient le matériel, les armes, les armures...	<b>35</b>
Métamorphose accidentelle	Un sort perdu transforme un aventurier en chèvre, et elle n'est même pas douée de la parole. Durée : 12H. Les autres aventuriers doivent transporter son matériel.	<b>36</b>
La Main de Mankdebol	La prochaine épreuve passée par l'un des aventuriers sera critiquement ratée.	<b>37</b>
Débordement de Caddyro	Des champignons géants poussent un peu partout. Odeur très forte. Les aventuriers vomissent et perdent 2 PV.	<b>38</b>
Oiseaux débiles	Des oiseaux deviennent fous, et attaquent les aventuriers. Ceux-ci doivent se mettre à l'abri en 30 secondes, ou sauter dans l'eau, sinon 1D de dommage à tout le monde.	<b>39</b>
Écllosion d'araignées	Le coin fréquenté par les aventuriers se remplit d'araignées. Ceux qui ratent leur épreuve de courage entrent dans une crise de panique !	<b>40</b>
J'aime pas les serpents	Un des aventuriers a un serpent dans son sac à dos. Quand il le découvre, s'il rate son épreuve d'adresse pour esquiver, il se fait mordre ! 2D de blessure.	<b>41</b>
Camelote	L'armure/vêtement d'un aventurier est merdique et tombe en miettes, sauf si c'est un vêtement magique ou une relique.	<b>42</b>
Malédiction d'Yrfoul	Un aventurier gagne spontanément la compétence "sentir des pieds".	<b>43</b>
J'aime pas les gens	Un aventurier gagne spontanément la compétence "agoraphobie".	<b>44</b>
Disciple de Pictrate	Un aventurier gagne spontanément la compétence "appel du tonneau".	<b>45</b>
Ver solitaire	Un aventurier gagne spontanément la compétence "appel du ventre".	<b>44</b>
Tête à claque	Un aventurier gagne spontanément la compétence "attire les monstres".	<b>46</b>
Insouciance de la jeunesse	Un aventurier gagne spontanément la compétence "tomber dans les pièges".	<b>47</b>
Écllosion de moustiques	Une vague de moustiques déferle sur les aventuriers. Ils se font piquer sur toutes les parties découvertes : -1PV, CHA-2 pendant 2 jours	<b>48</b>
Frénésie de Lafoune	Tous les aventuriers sont brusquement pris d'une frénésie sexuelle intense. Adrienne que pourra... La frénésie dure 2 heures.	<b>49</b>
Clowns tueurs	Des clowns tueurs de l'espace survolent les aventuriers. Ils tirent une rafale de mitrailleuse à pop-corn : les héros encaissent 1D de dommage. En extérieur uniquement.	<b>50</b>
Croisade du paladin héroïque	Pour une raison inconnue (probablement un mauvais réglage de visière), Ulrik le Rédempteur, paladin de Braav' de niveau 15, arrive en hurlant et confond les personnages avec une horde de gobelins. Il leur fout une rouste (-1D6PV) et repart en hurlant des insultes chevaleresques.	<b>51</b>
Apprenti chimiste	Un élève d'une école d'alchimie distante de 30km verse le mauvais produit et fait exploser sa salle de classe. Des gratats et des alchimistes en flammes s'écrasent sur les héros, qui doivent trouver un abri au plus vite.	<b>52</b>
Duel au soleil	Les héros tombent en plein duel de magie entre Perlín l'Emmerdeur et Zorg l'infâme. Les deux belligerants se disputent à propos de qui est le plus fort entre le ninja et le pirate, ils se projettent mutuellement des sorts apocalyptiques à la face, transformant la zone en véritable champs de mort. Fuyez pour vos vies !	<b>53</b>
A dada sur mon hobbit	Des cavaliers noirs poursuivent un personnage du groupe pour lui voler un anneau (n'importe lequel). Si personne n'en a, ils attaquent le plus petit du groupe.	<b>54</b>
Malédiction de Bourpif	Il doit la refiler à n'importe quel gus en lui collant un pain, sous peine de mourir dans deux heures.	<b>55</b>
Sparadrapp de Mankdebol	Sans savoir pourquoi, le personnage se retrouve avec un papier collant au doigt qui abaisse sa Dex de 2pts. Le papier à toute les difficultés à le quitter et doit être déplacé sur une autre cible	<b>56</b>
Flèche de Legronas	Legronas, le pire archer de la Terre de Fangh tente de viser un canard. Il surgit d'un fourré et tire. La flèche atteint un héros tandis que l'elfe s'éclipse piteusement.	<b>57</b>
Maman canard	Les personnages tombent nez à nez à 400 oeufs de canard qui éclosent en même temps. Les canetons le prennent immédiatement pour leur maman et s'obstineront à le suivre nuit et jour.	<b>58</b>
Casse-croûte à l'ail d'Yrfoul	Le sandwich au poulet que le personnage a acheté à ce marchand bizarre est un ancien artefact du temple d'Yrfoul. Il est pris de flatulence infâme et ne peut pas ouvrir la bouche sans provoquer la nausée. -4 en Ch pour une journée.	<b>59</b>
Le Nécronome est con	Un nécronome (étudiant en truc morbide) révise à voix haute pour sa prochaine interro en feuilletant un bouquin bizarre. Arrivé à « Verata Nekto », il réalise son erreur et déclenche une invasion de morts-vivants. Il faut fuir !	<b>60</b>
La vérité est ailleurs	Un des personnages est enlevé par un vaisseau Krygonite qui s'est trompé de Saga mp3. Constatant la médiocrité du spécimen, les aliens le renvoie brutalement sur terre, non sans lui avoir piqué son équipement et placé une sonde anale.	<b>61</b>
Plagiat	Un héros d'une oeuvre de fantasy débarque avec ses avocats, dénonce le héros qui lui ressemble le plus et le contraint à payer 100PO pour plagiat. S'il est dans l'incapacité de payer, il le rosse (1D6PV).	<b>62</b>

**Calamités – Points de Mankdebol (suite)**

<b>Événement</b>	<b>Effets</b>	<b>D100</b>
	<b>1 personnage = celui qui fait le plus petit score au D6</b>	
Une offre qu'on ne peut pas refuser	Deux troll élégamment habillés surgissent de l'ombre et sussurent à l'oreille d'un personnage que « Don Tortellini est très déçu » de lui. Ils frappent les jambes du héros à coup de barre de fer et s'en vont avec un air menaçant. Perte de -2 en Dex pour la journée.	<b>63</b>
La grande muraille	La route empruntée par les héros est entièrement barrée par une muraille titanique construite par Kull le Bâtitteur, en trois nuits. Leur trajet est détourné de 100km.	<b>64</b>
Rune d'autodestruction	L'une des armes du héros est dotée d'une ancienne rune d'autodestruction. Elle se déclenche aléatoirement dans son étui et explose en provoquant 1D6 points de dégâts à toutes les personnes présentes sous un mètre. L'arme est détruite.	<b>65</b>
C'est lui !	Un homme montre l'un des héros du doigt en hurlant « c'est lui ! ». Une foule en colère le poursuit pour le démembrer (il est possible de fuir). Après l'avoir roué de coups, ils s'excusent de leur méprise (Perte de 1D6PV)	<b>66</b>
Hisse et Ho !	L'une des pièces du personnage est un doublon de huit, ayant appartenu au trésor maudit de Rackatt le Rougeaud. Son visage devient squellettique tant qu'il ne s'est pas débarrassé de sa pièce. Charisme -4.	<b>67</b>
Usurpateur	Un jeune homme blond et séduisant prétendra avoir réussi la mission dont son chargés les héros avant même qu'ils ne soient rentrés pour toucher leur récompense. C'est lui qui la gagnera à leur place à la fin du jeu.	<b>68</b>
Barrière magique	Un vieillard se dresse sur le chemin des héros en hurlant « Vous ne passerez pas ! ». Ils doivent trouver un autre chemin ou affronter un mage de niveau 15.	<b>69</b>
Erreur d'étiquetage	La prochaine potion que prennent les héros aura un effet complètement différent	<b>70</b>
Echo es tu là ?	Un esprit d'écho facétieux poursuit un personnage. Il répétera ses paroles immédiatement après toute la journée.	<b>71</b>
Farce psychologique de Slanoush	Le personnage est le jouet d'un nouveau tour de Slanoush. La journée durant, il dira strictement le contraire de la phrase qu'il veut prononcer.	<b>72</b>
Froid, moi ? Jamais.	Un prototype de caleçon d'hiver d'archimage de feu quitte son fil à sécher pour s'accrocher à l'armure de l'un des héros et s'embrase .Perte de 1D6PV	<b>73</b>
Mauvais endroit, mauvais moment	Le personnage se trouve sur une piste d'entraînement de ninja. Il reçoit quatre shuriken et un coup de pied fouetté qui lui feront perdre 5PV avant d'être aveuglé par une bombinette à fumée.	<b>74</b>
Appel de Chakhom	Le personnage a une envie irrefrénable d'uriner sur les biens de quelqu'un d'autre pour marquer son territoire.	<b>75</b>
Maman !	En se prenant les pieds dans une branche, le personnage s'aperçoit qu'il vient d'écraser une jeune pousse d'arbre. Sa maman Ent est furax. Courez !	<b>76</b>
En toc	L'un des objets magiques du personnage est une contrefaçon du royaume de Tay Ouhon. Il ne marche pas et fond dans la main du propriétaire dans une odeur insupportable au premier usage.	<b>77</b>
Pause pipi	Le personnage a abusé d'une boisson aux propriétés diurétique. Il doit s'arrêter toutes les 10mn pour décomplexer sa vessie. Même en combat.	<b>78</b>
Fièvre du samedi soir	Le personnage est pris d'une envie irrésistible de danser, où qu'il se trouve.	<b>79</b>
Claquage	Le personnage se fait un claquage de langue. Il ne peut plus parler pour le reste de la journée sous peine de perdre 1PV par phrase.	<b>80</b>
Fourmi dans les jambes	Un troupeau de fourmis rouges pénètrent sous l'armure d'un personnage et le démange atrocement. Il perd -2 à toutes les compétences tant qu'il n'a pas pris de bain.	<b>81</b>
Lacet défait	Le personnage trébuche sur sa sandale mal attachée et tombe, -1PV. Les hobbits sont immunisés à cette calamité.	<b>82</b>
Il est pourri ce sac à dos	Le sac à dos du personnage craque, laissant choir tout son équipement. Tout ce qui est fragile casse et tout ce qui est petit est perdu.	<b>83</b>
J'ai un truc dans l'oeil !	Un moucheron frénétique se coince dans l'oeil du personnage. Il sera borgne pour tout le reste de la journée.	<b>84</b>
Ça va barder	Un Baladin franchement mauvais tient absolument à accompagner les héros. Il chante la journée durant et revient même s'il est chassé. Il empêche de se reposer correctement ou de se concentrer.	<b>85</b>
Problème pileux	C'est la pleine lune ! Lorsque le personnage se réveille, son visage est couvert de poils, quel que soit son sexe. CHA -4.	<b>86</b>
Oups !	Le personnage a oublié un de ses objets à l'auberge ou au bivouac, à déterminer aléatoirement	<b>87</b>
C'est encore loin ?	Le personnage chargé de guider le groupe s'est trompé de carte. Les personnages sont perdus et loins de leur objectif.	<b>88</b>
Excès d'épinard	Le dernier repas des personnages contenait des substances alchimiques douteuses sensées fixer le fer. Ils attirent désormais tous les objets métalliques à la ronde, qui viendront se coller sur eux.	<b>89</b>

## Calamités – Points de Mankdebol (suite)

Événement	Effets	D100
	1 personnage = celui qui fait le plus petit score au D6	
Le Trou	Après un choc contre une branche ou un mur, le personnage perd la mémoire pour une journée entière.	<b>90</b>
Dead like me	Un spectre dépressif prend le personnage en sympathie et lui raconte les malheurs de sa vie en continu, même lorsqu'il se bat. Ses amis ne peuvent pas le voir et peuvent penser que le personnage discute seul. INT -3.	<b>91</b>
Vos papiers !	Les personnages sont interpellés par la milice fanghienne en patrouille et punis pour une infraction fallacieuse. Ils doivent payer 1D6PO ou partir au poste.	<b>92</b>
Chute de goblin	Un goblin se penche pour regarder le paysage du haut de son dirigeable et tombe sur l'un des héros, l'assommant net.	<b>93</b>
Moucheron vampire	Un moucheeron vampire aspire goulument le sang d'un des personnages, puis se gonfle de sang et explose en vol, maculant le costume de sa victime d'une tache disproportionnée. Celui-ci perd 1pts de Charisme tant qu'il n'est pas lavé.	<b>94</b>
Taxe sauvage	Une escouade d'élite de percepteurs fanghiens tend une embuscade aux personnages. Ils taxent les biens d'une valeur supérieure à 50PO de 20% de leur valeur ou les saisissent, si les frais ne peuvent être payés.	<b>95</b>
Farce collante de Keskonspwal	Les mains du personnage deviennent furieusement collantes pour toute la journée, comme si elles étaient recouvertes de glue.	<b>96</b>
Groupies frénétiques de Malgar	Un groupe de préadolescentes hystériques course un des personnages masculin ayant le plus haut niveau de charisme. Elles passeront la journée à lui poser des questions sur ses aventures en gloussant stupidement et en poussant des cris.	<b>97</b>
Pantalon trop large	La courroie du pantalon du personnage claque, l'obligeant à le maintenir à la main le temps de trouver une ceinture valable.	<b>98</b>
Wanted	Une erreur administrative fait lancer aux autorités un avis de recherche sur les personnages agrémenté d'une prime de 1000PO pour leur capture. Des affiches avec leurs têtes sont placardées dans toutes les villes des environs.	<b>99</b>
Vous les cherchez vraiment, hein ?	Mankdebol vous aime bien. Il vous gratifie d'1D6 point de Mankdebol supplémentaire. Merci. Par contre, vous tirez quand-même une autre calamité dans la table... Et oui !	<b>100</b>