

Rencontres PNJ par Lewon – V.1.0

Nom	Description	D100
Pendant une balade en ville, sur un chemin de voyage, ou à peu près n'importe où en Terre de Fangh, lancez un D100.		
Troupe de danseurs gobelins	Des gobelins qui se donnent en spectacle en jonglant et en marchant sur les mains pour gagner quelques pièces.	1
Cleptomane compulsif	Un garnement qui a un certain attrait pour les bourses bien remplies, les objets précieux et les boutons de salopette.	2
Fidel Gastro	Un colporteur lépreux des Aruspices de Niourgl qui distribue des tracts pour son temple. Beurkk !	3
Commerçant Gorzzyne	Un démonstrateur qui n'arrive pas à refourguer sa lessive Gorzzyne !	4
François-René de Chateanterne	Un noble qui menace tout le temps de se suicider pour qu'on s'intéresse à lui.	5
Mineur nain	Un nain qui creuse sa mine juste là, persuadé qu'il y a du Mithril ! N'essayez pas de vous moquer de lui, il la défend fermement !	6
Musicien raté	Un trompettiste triste : à chaque fois qu'il joue, il fait un capharnaüm horrible et tout le monde le chasse...	7
Pique-nique étudiant	Sortie pinque-nique des étudiants de l'École de Magie. Ils adorent faire les malins avec leurs sorts, mais ils ne les maîtrisent pas toujours très bien...	8
Compagnie d'aventuriers	Une compagnie de niveau 12 sur leurs chevaux qui crânent avec leurs armures enchantées. Ils traitent les aventuriers comme des pecnots.	9
Gargamel	Un vilain sorcier prêt à payer cher pour avoir un gnôme des forêts...	10
Livreur Chronotroll	Un grand troll en pleine course, avec des bottes de sept lieux, une casquette de chez Chronotroll, et un grand sac de courrier.	11
Débauchées de Lafoune	Des cultistes de Lafoune qui proposent leurs... hum... services.	12
Poissard	Mankdebol s'est épris de ce pauvre homme, blasé par la banalité des catastrophes abracadabrantes dont il est victime.	13
Patrouille de gardes	Une patrouille de garde qui aime enquiquiner les étrangers. D'ailleurs, les bottes du nain sont-elles bien réglementaires ?	14
Dealer	Un type louche qui lance des « psssiit » et des clins d'œil aux aventuriers. Il recèle un peu tout : drogues, champignons et autres substances illégales.	15
Ousson-Métong	Un type étrange à la face jaune, qui se tient sur un pied, en pleine méditation. C'est un expert des arts martiaux qui parle avec un accent bizarre.	16
Matrones irascibles	Deux vieilles biques qui critiquent tous les passants sur leurs mauvaises manières et leur style vestimentaire.	17
Doc'	Un scientifique mal coiffé qui crie « 2,21 gigowatts » en dansant autour de sa carlingue... Mouais, c'est sûrement un cultiste de Foualié...	18
Poissonnière	Une grosse dame qui essaie de refourguer ses stocks de broucars de l'an passé. Et si on critique l'odeur de sa marchandise, elle se fâche !	19
Mère Michèle	Une grand-mère totalement sourde et bigleuse, qui comprend n'importe quoi ! De toute façon, elle ne repartira pas sans son chat !	20
Aimé Prisé	Un fidèle de Malgar à la pancarte « Free Hugs » qui veut faire des câlins aux passants.	21
Tournage Loréliane	Des elfes en plein tournage d'une publicité pour du shampoing.	22
Brodick Jeanfuret	Un percepteur de la CDD qui recensant les aventuriers en Terre de Fangh en leur demandant de remplir des tas de formulaires et de sondages.	23
Joe-le-patin	Un cul-de-jatte qui a empêtré les roues de son chariot à patins dans la boue !	24
Équipage du Survivaure	Le capitaine Bleüten et le sergent Jonhson, qui ont encore été victimes des avaries du téléporteur du Survivaure !	25
Chevaucheurs de sangliers	Des mercenaires pas commodes engagés pour pourchasser des aventuriers.	26
Paladin de Dlul	Un bonhomme en armure qui ronfle par terre pour rendre hommage à son dieu.	27
Maître de donjon	Un maître de donjon et son conseiller personnel en vadrouille, destitués par une compagnie d'aventuriers.	28
Marcel-la-bouteille	Un ivrogne qui rend hommage à Picrate en s'enfilant bouteille sur bouteille. Il titube, vomit, et est incapable d'articuler quoi que ce soit d'intelligible.	29
Barbecue d'Adathie	Des fidèles d'Adathie rendant hommage à leur déesse autour d'un grand barbecue, de merguez et autres grillades.	30
Troubadours	Une bande de ménestrels itinérants qui mettent l'ambiance avec des chansons venues de toute la Terre de Fangh.	31

Rencontres PNJ par Lewon (suite)		
Nom	Description	D100
Pendant une balade en ville, sur un chemin de voyage, ou à peu près n'importe où en Terre de Fangh, lancez un D100.		
Paladin de Braat'	Un Héritier de Braat' de niveau 1 très naïf, qui fait attention à ce que les gens ne fassent pas de choses méchantes, parce que c'est pas bien.	32
Père Nowel	Un gros bonhomme costumé en rouge qui transporte tout un tas de jouets en bois emballés dans sa hotte.	33
Madame Irma	Une voyante en roulotte, vendant des gris-gris de protection contre le mauvais œil.	34
Indiana Jones	Un aventurier solitaire à la recherche du crâne de cristal.	35
Cartographe Drudarg	Un cartographe des entreprises Drudarg qui s'est malencontreusement perdu.	36
Acharnés d'Oboulos	Une équipe d'employés dopés aux café en pleine « chasse à la feignasse ». Prouvez que vous êtes un travailleur invétéré, ou subissez les réprimandes du Grand Patron !	33
Cham Von Schrapwitz	Il tient un stand de crêpes pour fuir son travail harassant de mage de feu.	38
Cuisinier hobbit	Un chef cuisinier ventripotent à la recherche de nouveaux ingrédients.	39
Campagnard	Un paysan au patois incompréhensible aux rênes d'une charrette de foin.	40
Touristes du Cleubmaïd	Un groupe de touristes participant à un voyage organisé pour découvrir la région.	41
Prédicateur hystérique	Un vieillard complètement siphonné annonçant la fin du monde...	42
Poète raté	Un garçon aux grandes envolées lyriques convaincu de la beauté de ses compositions pathétiques, il s'autoproclame génie incompris.	43
Équipage pirate	Un équipage d'honnêtes marins bien amochés à la recherche d'un navire.	44
Équipe de Trollball	Une équipe de Trollball en plein entraînement : il est fortement déconseillé de se trouver à proximité de la tête de Troll, pour des questions d'intégrité physique.	45
Groupies de Tony Verdâtre	Des fans hystériques du célèbre orque au banjo, qui poussent des cris de pré-adolescentes très dangereux pour l'ouïe.	46
Wallace Ticot	Ce psychanalyste-psychologue-psychotérapeute est à l'écoute des soucis paraphréniques des aventuriers.	47
Dompteur d'escargots	Un homme qui entraîne ses escargots au saut à l'élastique et à la course à pied pour remporter les Jeuxolympik.	48
Les Marteleurs de Granite	Une compagnie d'aventuriers uniquement constituée de nains. D'ailleurs, on y trouve le premier nain mage, et le célèbre marteau Gurstaker. Et pas d'elfes, bien entendu.	49
Muet	Un muet qui parle en langue des signes. Et il semble avoir quelque chose d'important à dire !	50
Mendiant au banjo	Ce pauvre homme assez sympathique se fritte les doigts sur son banjo pour gagner quelques piécettes et se payer une bonne bière à la taverne !	51
Croque-mort	Aussi blafard que les macchabées qu'il enterre, ce fossoyeur à l'humeur noir propose ses meilleures offres à ceux qu'il prédit être ses futurs clients...	52
Dora l'exploratrice	Une gamine de huit ans qui se prétend aventurière, accompagnée d'un macaque insupportable. Bref, de la pâtée pour morsbleg.	53
Firmin Génieur	Un ingénieur loufoque testant son nouveau prototype de taupino-sulfateuse.	54
Politicien	Un homme bien coiffé qui fait de grands discours et promet des réformes sur tout et n'importe quoi s'il est élu.	55
Ronde du planton	Un garde à la retraite surveillant son sablier pour ne pas manquer de hurler : « Il est telle heure, et tout va bien » avec ponctualité !	56
Caradoc et Perceval	Deux preux chevaliers du buffet à vaisselle en quête des seins de Graal. Mais pourquoi ne pas faire un cul-de-chouette avant de partir à l'aventure ?	57
Conan le Barbare	Un cimmérien des Terres Sauvages de Kwzprtt à la recherche du Secret de l'Acier. Attention, les questions compliquées l'énervent vite...	58
Hippies écolos	Une bande d'hurluberlus adeptes de la moquette prônant la non-violence et le respect des pâquerettes.	59
François Pignon	Un passionné de la construction de maquettes en allumettes. Il est gentil. Très gentil. Mais très con.	60
Petit chaperon rouge	Un charmant petit bonhomme allant porter un petit pot de beurre sans matière grasses et de la confiture chez sa mère-grand qui est malade.	61
Popeye	Le plus costaud des marins d'eau douce, bonnet marin sur la tête et pipe en bouche. Il se drogue aux épinards en conserve.	62

Rencontres PNJ par Lewon (suite)

Nom	Description	D100
Pendant une balade en ville, sur un chemin de voyage, ou à peu près n'importe où en Terre de Fangh, lancez un D100.		
La communauté de la boucle	Deux hobbits et une étrange créature frippée doivent se rendre dans le volcan de Radd pour y jeter un anneau maléfique.	63
Le Visiteur du Futur	Un type mal peigné qui raconte des histoires abracadabrantes de fin du monde et hurle aux passants : « Non, ne faites pas ça ! Sinon, voilà ce qui va se passer... »	64
Clowns	Deux délabrés déguisés en clowns prêts à faire n'importe quelles cabrioles pour être reconnus comme comiques professionnels.	65
Archéologue	Un professeur de l'Université Glarghienne à la recherche de vestiges datant de l'ère Menzorienne.	66
Napoléon Bonaparte	Un petit homme aux grandes ambitions, qui ne sait pas mettre un chapeau correctement, et qui se gratouille le ventre à longueur de journée.	67
Colporteur	Un revendeur d'objets magiques en tous genres, victime d'un accident de téléportation, à cause du gradient cosmo-ploubique.	68
Trichelieu	Un prêtre aux jeux de mots douteux dissimulant sous sa tenue toute la perversité et le vice dont un homme est capable.	69
Panoramix	Un vieux druide en toge blanche prétendant détenir la formule d'une potion d'invincibilité.	70
Jésus Christ	Ce bonhomme se balade en slip et dit être détenteur d'une parole divine. En fait, il a appris le sort banal de niveau 4 « Marcher sur l'eau », et il fait son fier.	71
Kyla	Une petite fille rusée qui essaie d'embobiner les aventuriers pour qu'ils aillent visiter sa Tour.	72
Le narrateur	Ce vieillard assis dans un fauteuil raconte les récits héroïques d'un groupe d'aventuriers à qui veut l'entendre. C'est probablement n'importe quoi.	73
Phileas Fogg	Un homme qui a fait le pari de faire le tour de la Terre de Fangh en ballon, en 80 jours. Mais tout le monde sait que la Terre de Fangh n'est pas ronde...	74
Fugitif	Un évadé de prison au costume de bagnard activement recherché par les gardes. D'ailleurs, si vous pouviez lui ôter son boulet, ça le soulagerait d'un poids.	75
Chasseur de primes	Un aventurier sans foi ni loi traquant sa cible par tous les moyens dont il dispose.	76
Homme-canon	Non pas qu'il soit particulièrement beau, l'homme-canon est propulsé dans les airs à l'aide d'un grand canon et retombe aléatoirement dans sa combinaison pseudo-protect	77
Elfettes niaises	De jeunes elfes s'étant perdues en cherchant un magasin de shampoing. Pas grave, elles en profitent pour discuter avec plein de gentils animaux.	78
Nazgul en tong	Un spectre vêtu d'un long manteau noir monté sur un vieil âne, à la recherche de deux hobbits grassouillets.	79
Tailleur de crayon	Un bonhomme à la recherche du secret du taillage de crayon ultime, une technique à laquelle il s'entraîne jour et nuit sans relâche	80
Séminaire de vieux croûtons	Une bande de politiciens débattant avec rage quand à la légalité du port du slip à bretelles, nouvelle tendance du moment.	81
Homme sauvage	Un humain dans son état le plus primitif, qui a certainement du vivre dans un milieu hostile comme en témoignent ses grognements bestiaux.	82
Princesse niaise	Une élégante jeune fille à la bouche pleine de pustules, embrassant tous les crapauds qu'elle croise dans sa quête du prince charmant.	83
Ulysse	Le grand-père du ranger, qui a une fois de plus perdu ses poules. Attention, selon lui, les poulets sont beaucoup plus intelligents et vicieux qu'on ne le croit.	84
Experts météorologistes	Une équipe de scientifique de haut vol déployant tout un tas d'appareils étranges pour rédiger le bulletin météo de Glargh.	85
École des Ninjassassins	Une sortie pédagogique de l'école des apprentis ninjassassins. L'encadrant leur apprend à voltiger, et piquer des trucs aux passants, mais ils sont encore assez maladroits...	86
Tortue géniale	Un vieillard maîtrisant les techniques secrètes ninja, un peu trop intéressé par les petites culottes...	87
Noctambule	Un homme en pyjama et bonnet de nuit, qui marche depuis des kilomètres dans un profond sommeil, passant sans en avoir conscience à côté de terribles dangers.	88
Manifestation elfique	Quelques sylvestres qui sont sortis de leurs forêts pour protester contre les coutumes culinaires des Trolls. Plus particulièrement en ce qui concerne les pommes.	89
Hypocondriaque	Un taré qui se croit sur le pont de mourir et extrêmement contagieux : il est persuadé d'être contaminé par le zaibola. En fait, son seul problème c'est qu'il est très chiant.	90

Rencontres PNJ par Lewon (suite)		
Nom	Description	D100
Pendant une balade en ville, sur un chemin de voyage, ou à peu près n'importe où en Terre de Fangh, lancez un D100.		
Marchand de sable	Un marchand de souvenirs itinérant : il fait l'éloge de son sablier en sable authentique du désert des Plaintes... Son discours commercial est assez soporifique.	91
Guy de la Tourette	Un pauvre hère victime d'une terrible maladie : il ne peut s'empêcher de crier « enculé! » à chaque fois qu'il croise quelqu'un.	92
Compagnie scout	Un attroupement de jeunes garçons en short qui randonnent avec de gros sacs à dos en entonnant des chansons en chœur.	93
Jean Paul Gauthier	Ce grand styliste est à la recherche d'inspiration créative. Il y a fort à parier qu'un relooking s'impose pour nos aventuriers.	94
Myope astigmaté	Cet étrange type aux lunettes en cul-de-bouteille croit reconnaître sa belle-mère en chaque personne qu'il croise. Et il a des comptes à régler avec elle...	95
Festival de course en sac	Des délutés déboulent comme des sauvages en sautillant frénétiquement dans des sacs en macramé pour la Grande compétition de course en sac ! Essayez !	96
Nécromant déprimant	Un ancien Maître du Mal extrêmement puissant déchu en pleine prise avec la dépression depuis que sa femme l'a quitté.	97
Répétition de théâtre	Une jeune comédienne hurlant « A l'aide ! » dans le cadre d'une répétition de la pièce de la « Malle à Dimaginère ». Sa troupe est à ses côtés dans des costumes troublants.	98
Léonard	Un inventeur de génie tente de démontrer la cirque-conférence du cercle avec son disciple en quadrillant le secteur d'instrumentations bizarres. N'y touchez pas !	99
MJ en panne d'inspiration	Un rôliste qui fait les 100 pas en se gratouillant la barbe à la recherche d'une inspiration d'aventures machiavéliques à faire subir à ses joueurs...	100