

AU HASARD DES TAVERNES

UNE AIDE DE JEU POUR PIMENTER LES RENCONTRES DANS LES AUBERGES

Clients		
2D20*	Clients	Remarque
2-5	Paysans/ Pêcheurs **	Facultativement, dans les villes ou les villages proches des côtes ou des rivières, il peut y avoir des pêcheurs.
6	Eclaireurs **	
7	Chef de village	
8-9	Ouvrier agricole ou travailleur salarié **	1D20:5 ils ont une discussion animée et commenceront une bagarre avec d'autres personnes.
10-12	Valets et servantes **	
13	Prêtre	Selon la région, un prêtre ayant pour Dieu une déité locale.
14	Colporteur	Fait le commerce de mercerie et d'objets d'utilité courante.
15-16	Soldat / Milice / Gardes de la ville **	Selon la taille de la ville et de la région.
17-19	Artisans **	Table Artisans
20	Commerçant d'herbes	
21	Recruteur pour la milice **	1D20: 8 ils essaieront d'embaucher les joueurs
22-23	Charretiers **	
24-28	Evènement	Un tirage sur la table des Evènements et un tirage de plus sur la table des Clients.
29-32	Jeu de taverne	Un tirage sur la table des Jeux de taverne et deux tirages supplémentaires sur la table des Clients.
33	Une belle barmaid	Le plus grands des clients essaie de flirter avec la fille. D20:8 un autre client est jaloux d'un des joueurs; 2 tirages de clients supplémentaires.
34-35	Commerçants voyageurs **	Commerçants de la région.
36-37	Marins / Artisans ambulants	Dans les villes côtières, des marins sont présents, sinon, pour chaque artisan: 1-4: cordonnier; 6-10: forgeron; 11-15: tailleur; 16-20: menuisier.
38	Prêtre en pèlerinage	
39-41	Voyageurs éloignés	
42	Groupe d'aventuriers	Table Aventuriers
43	Voyageurs exotiques	Table Voyageurs exotiques
44	Patron non-humain	Table La race du patron
45	Commanditaire	Quête annexe: déterminez 1D1P au hasard
46	Brute **	D20: 12 Ils essaient de commencer une bagarre
47-49	Formes louches **	
50		
51	Alchimiste	
52	Gnome tolérant **	
53	Dignitaire / VIP	Table des Dignitaires
54-55	Couple d'amoureux	D20:8 Relation secrète

Les ajustement suivant sont appliqués selon la taille de l'agglomération

- Village +0;
- Grand village, petite ville, itinéraire commercial +5;
- Ville +15

** Un jet de Tablee pour connaître le nombre de convives.

*** Puisque les Halflings sont très sociables, la quantité de personnes avec ** sera doublée

Tablee	
D20	Convives
1-3	1
4-8	2
9-14	3
14-17	4
18-20	5

Aventuriers	
D20	Classe
1-8	Guerrier
9-12	Eclaireur
13-16	Guérisseur
17-18	Magicien
19-20	Sorcier

Artisans	
D20	Profession
1-2	Boulangier
3-4	Boucher
5-6	Tanneur
7-8	Forgeron
9-10	Maréchal-ferrant
11-12	Meunier
13-14	Tailleur
15-16	Cordonnier
17-18	Forgeron
19-20	Menuisier

Un jet pour chaque convive.

Relation secrète...	
D20	Surpris par...
1-5	Epouse
6-10	Epouse
11-15	Le père de la fille
16-20	Un rival

Dungeonslayers
est un jeu de Christian Kennig
Traduction
Vik
Mise en Page
MadMalik

Voyageurs exotiques	
D20	Origine ou Classe
1-2	Moines
3-4	Elfes des forêts ××
5-6	Sorcier (D20:4 accompagné de son Diablotin)
7-8	Druide avec son familier (loup, crapaud, corbeau, furet ou écureuil)
9-10	Alchimiste avec son équipement étrange et ses fioles
11-12	Homme masqué
13-14	
15-16	Barbare
17-18	Savant en voyage culture
19-20	Nain du désert

×× (personne ne sait ce qu'ils font ni ne parlent leur langue)

Evénements		
D20	Evénement	Remarques
1	Bière coupée	La bière a un goût étrange, à la limite de l'imbuvable.
2-3	Vol à la tire	Un voleur essaie de détrousser un des joueurs.
4-5	Représentation musicale	Dans l'hôtel, des bardes, des chanteurs et des musiciens s'occupent de divertir les clients.
6	Conteur d'histoires ou de légendes	Un conteur d'histoire ou de légendes divertit les clients.
7	Fille facile	Une fille bizarrement habillée et maquillée s'adresse à un des joueurs.
8	Animaux nuisibles dans le repas	Dans les assiettes se trouvent des blattes, des rats mort ou créatures similaires.
9-10	Bagarre	Une discussion dégénère. Il en résulte une bagarre générale.
11-12	Ivre	Un client est ivre à tomber. 1-5: dit des grossièretés à un des joueurs. 6-10: il raconte sa vie. 11-15: il chante bruyamment. 16-20: il vomit sur un des joueurs.
13	Eau de vie spéciale	Le tavernier a une eau-de-vie qui arrache et la propose aux joueurs. Le lendemain, sur un test échoué de COR+Co, les joueurs auront un malus de -1 en MOB à cause de maux de tête.
14	Repas gâté	Effectuer un test de Résistance à la maladie, et en cas d'échec, -1 à chaque attribut pour le jour suivant (COR, MOB, ESP).
15-16	Informateur	Un homme veut vendre des renseignements aux joueurs.
17	Receleur	De la marchandise volée (ex: un anneau de rubis ou un poignard richement décoré) est proposé à l'achat aux joueurs. Ceci peut éventuellement avoir des conséquences futures.
18	Prix excessifs	Le gérant propose des tarifs exorbitants aux joueurs.
19	Rafle	Un groupe de miliciens recherche un criminel. D20:5, l'un des joueurs lui ressemble.
20	Carte de trésor	Un homme veut vendre une carte au trésor aux joueurs. D20:5 elle est authentique.

Dignitaires	
D20	Rang et suite...
1-5	Noble avec gardes du corps **
7-9	Employé de Chancellerie **
10-14	Patricien **
15-18	Conseillers
19-20	Maire

** La quantité de clients correspond à une table occupée par 1-5 personnes (1-3=1; 4-8=2; 9-13=3; 14-17=4; 18-20=5)

La race du patron	
D20	Race
1-8	Nain
9-14	Halfling
15-18	Gnome
19-20	Elfe

Faire un tirage supplémentaire sur la table Clients.

Jeux de taverne		
D20	Jeu	Remarques
1	Roue de la fortune	La roue comporte 20 segments. Il est possible de miser sur chacun des chiffres, ainsi que pair et impair. Sur un 1 («Gros lot»), on gagne une maison.
2-3	Loterie	Dans un grand verre se trouvent des haricots, des cailloux ou des dents de gobelins. On mise et on estime la quantité. Celui qui se rapproche le plus près de la quantité du verre remporte les mises (moins la commission pour le gérant).
4-5	Bras de fer *	Certains clients en provoquent d'autres pour les faire participer.
6-8	Jeu de cartes	Des jeux de cartes comme le Dragon (poker) ou la Chasse au Troll (blackjack) peuvent être joués
9-12	Jeu de dés	Aux tables, on joue à Arznibari vs Mardossa (Mäxchen bzw. Meiern zee), ou autres jeux similaires.
13-14	Lancer de couteaux ou de fléchettes **	Sur une cible avec des anneaux numérotés (le plus souvent avec une tête d'orc peinte), les joueurs lancent des couteaux ou des flèches à lancer.
15-16	Jeux à boire ***	Boire à tour de rôle jusqu'à ce qu'un des protagonistes soit couché sous la table, ou combiner le jeu à boire avec un exercice d'habileté
17-18	Combat de coqs	Batailles entre: 1-4: coqs de combat; 5-8: chiens; 9-12: rats; 13-16: scorpions; 17-20: kobolds
20	Jeux de hasard dans la pièce du fond	Dans la pièce du fond, on joue à des jeux de hasard à très fortes mises. Les joueurs pourront remarquer que le gérant apporte régulièrement des boissons dans cette pièce.

* **Règles du bras de fer:** Chaque joueur doit atteindre 20 points. Des tests de COR+Fo sont utilisés. La différence est créditée sur le compte de celui qui a obtenu le meilleur résultat. Ex: Ulf (COR+Fo=12) et Alf (COR+Fo=13) font un bras de fer. Round 1: 6,17, Ulf gagne 6 points (et Alf a donc -6). Round 2: 3,1, Alf redresse et a maintenant 4 points (13-3-6=4). Round 3: 14,7, Alf a 11 points. Round 4: 2,12, Ulf remporte la manche avec 21 points (12-2+11=21)

** **Lancer de couteaux:** Test sur Tir, la plus haute valeur est le 20 (nez de l'orque). Toucher le nez de l'orque est toujours une victoire, indépendamment des autres résultats au test.

*** **Jeu à boire:** Par round, faire un test sur COR+Co (avec des malus selon le degré d'ivresse). En cas d'échec, la MOB est réduite de -1. Si la MOB tombe à 0, le perdant est évanoui sous la table.

¹ Mäxchen bzw. Meiern <http://de.wikipedia.org/wiki/Meiern>