

L'Auberge du Joyeux Troff Farceur



Quoi de plus pratique qu'une bonne vieille auberge moyenâgeuse pour lancer vos aventuriers dans une expédition. Cependant, ces auberges sont bien souvent mornes, tristes et il ne s'y passe pas souvent grand-chose. Soyez heureux, bon peuple ! Bruce Heard a pensé à vous : il vous a concocté des tables d'événements qui vous permettront d'ajouter du piquant à vos chaînes hôtelières. La première table vous servira pour déterminer quelques événements qui peuvent aisément arriver dans la grande salle de toute bonne auberge. La deuxième vous aidera à passer des nuits de rêve à vos aventuriers.



Salle commune :

Entre 10 heures et 22 heures :

— Une chance sur deux par heure de présence d'un ou plusieurs aventuriers, qu'il se passe quelque chose.

Entre 22 heures et 10 heures :

— Une chance sur vingt seulement par heure.

1d100 **Personnage(s) rencontré(s)**

1-2 Revendeur de bijoux volés ou récupérés dans un donjon.

3-7 Espion envoyé par un noble local pour surveiller les aventuriers.

8 Assassin essayant d'attirer un ou plusieurs aventuriers dans un piège.

9-15 Usurier véreux.

16-35 Voleur s'entraînant au « Pick-Pocket » sur les aventuriers.

36-50 Joueurs de tarot et parieurs divers entament une partie :
— 25 % de chances qu'il y ait un tricheur ;
— 25 % de chance par heure de jeu qu'une bagarre se déclenche.

36-40 Espion envoyé par un officiel de la ville.

41-55 Rixe entre plusieurs ivrognes (se battent à poings nus, tabourets...).

56-57 Prêtre en quête d'une ou deux conversions.

58 Aventurier prêt à se joindre au groupe.

59 Personnage quelconque porteur d'une maladie très contagieuse.

60-66 Prostituée à la recherche d'un client.

67-68 Aventurier à l'affût de quelqu'information susceptible de l'enrichir aux dépens des autres.

69-73 Mauvais garçons cherchant la bagarre (se battent à la dague). Comme pour toutes les rixes, il y a 20 % de chances que la milice arrive pour rétablir l'ordre, plus 5 % par round consécutif.

74-78 Mendiant âpre au gain. S'il est renvoyé un peu trop brutalement, il aura 60 % de chances de pouvoir se plaindre à la Guilde des Voleurs.

79 Vendeur à la sauvette de vieux livres et parchemins :

— 1 % de chances de trouver dans un livre ou dans un des parchemins un « scroll » magique.

— 5 % (1d100, entre 5 et 6 %) d'avoir une carte représentant l'entrée d'un « donjon ».

— 3 % (1d100, entre 7 et 9 %), un morceau de plan d'un donjon.

— 11 % (1d100, entre 10 et 20 %) d'obtenir de cette manière une information valable pour le groupe d'aventuriers.

79-88 Marchand prêt à revendre ou racheter des objets divers. Il y a 15 % de chances qu'il soit sans scrupules et cherche à faire accuser de vol un des aventuriers.

89-95 Le tavernier tente de frauder en vendant du vin frelaté aux aventuriers, et au-delà de son prix normal.

96 La femme de l'aubergiste fait une scène à son mari et tente de jeter tous les clients dehors sous peine d'appeler la milice.

97 Si une aventurière adresse la parole à l'aubergiste ou si un aventurier essaie de parler à la femme de l'aubergiste, une scène de ménage éclatera et personne ne pourra obtenir d'information de l'un d'eux, si tel était le but cherché.

98-00 Le gros chien de l'aubergiste s'en prend au familier d'un magicien sinon, chaparde le repas d'un des aventuriers.

Les Chambres :

Entre minuit et cinq heures incluses, et pour chaque heure comprise dans ce laps de temps, il y a une chance sur quatre qu'un événement intervienne, pour la première nuit passée à l'auberge. Les chances sont 1 sur 6 pour la deuxième et la troisième nuits, de 1 sur 8, jusqu'à la sixième incluse et de 1 sur 10 au-delà.

1d100 **Événement**

1 Un client de l'auberge est atteint de « pyromanie aiguë » et mettra donc le feu pendant la nuit. Les aventuriers ont 20 % de chances par round de se réveiller (+ 5 % par round consécutif), quant à l'auberge sera entièrement embrasée en 1 d 12 + 5 rounds.

2-12 Un ivrogne réveille toute l'auberge par ses cris.

13-30 Un voleur tente de s'introduire dans une chambre pour accomplir quelque forfait.

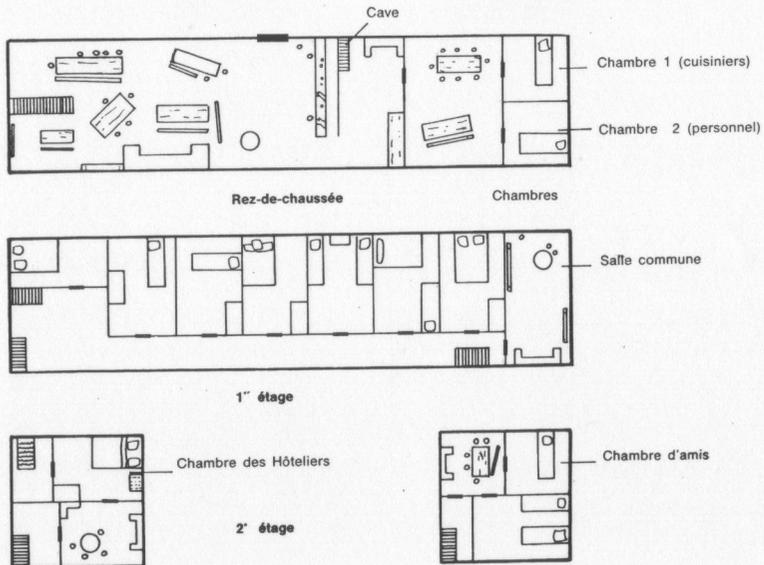
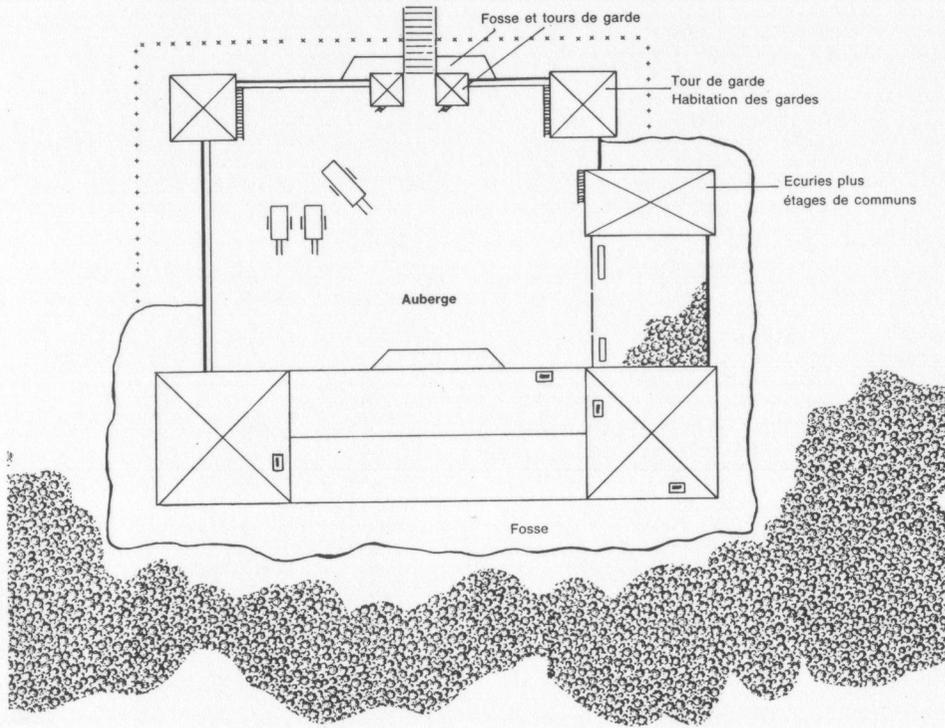
31-33 L'aubergiste a endormi tout le groupe d'aventuriers avec une drogue mise dans leurs boissons. Les Elfes ont seulement 50 % de chances de résister, les autres effectuent leur jet de protection à — 4). Il tentera de détrousser les dormeurs pendant la nuit.

34-40 Un groupe de rats pénètre dans une chambre depuis un trou dissimulé dans un coin et dévore les rations des aventuriers. Ils attaqueront tout dormeur au sol.

41 Un assassin a pris soin de mettre quelques scorpions affectueux dans les lits d'une chambre. Il viendra plus tard dans la nuit pour raffler son butin.

42 Un alchimiste de passage a essayé quelques expériences de son secret dans sa chambre. Il y a 30 % de chances qu'un aventurier sente une odeur bizarre. Au cours de la nuit si personne n'est encore intervenu, une violente explosion secouera l'auberge causant de 1 à 10 points de coup, aux dormeurs des chambres contiguës, 1 à 6 aux autres.

43 Une jeune et jolie femme en fuite (raisons suivant DM) vient frapper en toute hâte à l'une des portes pour demander protection. Elle offrira en cas désespéré tout ce qu'elle possède, soit 1 d 6 + 2 pièces d'or.



- 44 Une houri âpre au gain tente de charmer un aventurier dans sa chambre s'il est seul ou de l'attirer dans la sienne en cas contraire.
- 45-46 Plusieurs Kilmoulis (voir Fiend Folio) se glissent sournoisement dans un des chambres pour chiper quelques objets brillants ou de la nourriture. Si un chien, un chat ou un familier est présent, ils tenteront de l'empoisonner.
- 47-50 Les lits sont infestés de puces. Les joueurs perdront 1 point de charisme à cause des mouvements et contorsions qu'ils feront en se grattant et jusqu'à ce qu'ils se soient débarrassés des puces.
- 51-55 Le repas était avarié : tous les joueurs effectuent un jet de protection contre « Sorts » ou perdent 50 % de leur force et adresse pendant 2 à 8 jours (1 jet de protection par jour), à cause de l'indisposition.
- 56-57 Un des aventuriers est atteint de somnambulisme et va se gaver dans de cuisine de l'auberge. L'aubergiste criera au scandale...
- 58 L'aubergiste a été gravement blessé (il lui reste 0 hp) par un coupe-jarret, pendant la nuit. Celui-ci s'est enfui avec les économies du couple et la femme crie à l'aide dans toute l'auberge à qui sauvera son mari d'une mort certaine. Elle sera très reconnaissante et ira jusqu'à offrir 2 d 10 + 5 pièces d'or qu'elle gardait à part.
- 59 Dans une chambre voisine un invocateur ou magicien effectue une incantation pour faire

venir une créature. Il n'a aucune pensée agressive dans son acte mais l'incantation durera de 1 à 4 heures. L'invocateur est de niveau 2 à 8 et invoquera une créature correspondant à sa force. Il y a 50 % de chances par heure d'invocation qu'un aventurier se réveille. A l'apparition de la créature, le bruit réveillera un aventurier à 75 % de chances.

- 60 Trois ou quatre personnes font la queue dans le couloir, devant la porte de la chambre ou se trouve un oracle de passage pour un jour. Il pourra recevoir moyennant une certaine somme au maximum cinq personnes sans compter ceux qui font déjà la queue.
- 61-70 La femme de l'aubergiste fait une scène à son mari et empêche tout le monde de dormir pendant toute la nuit à moins d'être calmée d'une manière ou d'une autre.
- 71-75 Les enfants de l'aubergiste jouent aux fantômes dans les couloirs.
- 76-80 Si les aventuriers ont laissé leurs chevaux dans l'écurie, une petite bande de voleur cherchera à les emmener.
- 81-85 Un des aventuriers se mets à crier dans son sommeil et réveille toute l'auberge.
- 86 L'auberge est calme mais un orage éclate brusquement. Quelques jours de pluie se préparent pour 1 d 4 jours...

Bruce Heard.



DESSIN DE J. HALLWAY