

Générateur de rencontres urbaines pour cité médiévale-fantastique

Table A1 : nature de la rencontre ou de l'événement

Déterminez sur cette première table la nature de la rencontre puis passez aux tables indiquées

Lancer 1d6	Type	Descriptif
1-2	Individu	Lancer sur les tables A2, A3 et A4 puis sur la table 1
3	Créature	Lancer sur les tables A2, A3 et A4 puis sur la table 2
4	Objet	Lancer sur la table A2 puis la table 3
5-6	Évènement	Lancer sur la table A2 puis la table 4

Table A2 : distance par rapport aux personnages

Indication de la distance entre le groupe des personnages et la rencontre ou l'évènement

Lancer 1D6	Distance
1	Eloignée : plusieurs centaines de mètres, dans le cas extrême : à l'horizon
2-3	Moyenne portée : quelques dizaines de mètres, au prochain carrefour
4-5	Proche : à quelques mètres, de l'autre côté de la rue
6	Immédiate : au contact

Table A3 : attitude de départ

Pour les individus et créatures, l'attitude de départ envers les personnages qui peut évoluer selon le déroulement de la rencontre

Lancer 1D6	Attitude (tables 1 et 2)
1-2	Amicale
3-4	Neutre
5-6	Aggressive

Table A4 : nombre

Pour les individus et créatures, et si approprié, lancez sur cette table

Lancer 1D6	Nombre (tables 1 et 2)
1-3	1
4-5	2-3
6	4-6

Générateur de rencontres urbaines pour cité médiévale-fantastique

1d20	Table 1 : Individu
1-5	Habitant ou serviteur
6-8	Commerçant ou enfant
9-10	Marchand ambulant, ivrogne
11-14	Mendiant, bohémienne, voyante
15	Voleur ou pickpocket, bandits
16	Garde ou crieur de rue
17	Noble ou étudiant ou sage
18	Prêtre ou musicien
19	Aventurier
20	Magicien

1d20	Table 3 : Objet
1-5	Trésor : or, bijou
6-8	Vêtement
9-10	Objet ménager : Pot de chambre, casserole
11-14	Meuble
15-16	Nourriture, boisson
17	Arme, armure
18	Tissus, peaux, cuirs
19	Livre, parchemin
20	Magique

1d20	Table 2 : Créature
1-5	Rats, oiseaux, serpents, chauve-souris
6-8	Essaim de mouches, guêpes
9-11	Bétail (troupeau) : boeufs, vaches, chèvres, cochons
12-14	Cheval fou
15-16	Chiens errants
17	Chat méfiant
18	Animal exotique : panthère, éléphant, singe
19	Humanoïde : goblin, kobold, ogre
20	Monstre : mort vivant, fantôme, démon

1d20	Table 4 : Évènement
1-5	Accident de circulation, chariot abimé, barrage de milice
6-7	Bagarre de rue ou duel
8-9	Météo : averse soudaine, vent fort, inondation, égoût refulant
10	Kidnapping ou meurtre
11-12	Fête ou festival, cérémonie
13	Incendie
14	Cambriolage ou attaque à main armée
15	Effondrement de maison, rue, pont
16	Brouillard ou fumée soudain et étrange
17	Epidémie (maison ou quartier en quarantaine)
18	Explosion
19	Révolte ou manifestation ou exécution publique
20	Zone de magie folle

Générateur de rencontres urbaines pour cité médiévale-fantastique

Bonus : 20 amorces de rencontres ou d'évènements générés par les tableaux précédents

Lancer 1d20	Descriptif
1	Un groupe de musiciens entoure les personnages et leur reproche de ne pas apprécier leur oeuvre, pourtant exceptionnelle ! Peut-être qu'une obole offerte "spontanément" serait de mise !
2	Un serviteur pressé se dirige vers les personnages. Laissez-le passer, il se hâte car il a une livraison à faire. A moins qu'il ne fuit quelque chose ou quelqu'un ?
3	Un groupe de badauds discute et bloque le passage, gênant les personnages sans comprendre qu'ils doivent faire place.
4	Un peu plus loin dans la rue, des serpents sortent d'une cave, semant la panique parmi les habitants et les animaux. Il faut les éliminer, et comprendre d'où ils viennent. Y en a-t-il d'autres ?
5	La circulation se ralentit dans la rue, tandis qu'une musique s'élève à l'angle d'une maison voisine. Est-ce une procession funèbre ou... un mariage ?
6	Un commerçant mécontent s'approche des personnages : les prend-il pour des voleurs, lui doivent-ils de l'argent ou les confond-il avec quelqu'un d'autre ?
7	Le groupe trouve un baril de nourriture ou de boisson abandonné près d'une maison. Est-il tombé d'un chariot ? Son propriétaire est-il dans les parages ? Que contient-il de bon ?
8	Un brouillard épais se lève soudainement dans le quartier, les habitants sont inquiets et l'on n'y voit plus grand chose. Est-ce l'oeuvre de la magie ? Quels sont ces cris qui retentissent dans les ruelles ?
9	Alors que les personnages passent devant une boutique, celle-ci prend subitement feu. L'alarme se déclenche en ville mais des cris s'échappent de la maison. Il faut intervenir ! Et vite ! Mais quels dangers y résident ? Et qu'est-ce qui a déclenché le feu ?
10	Un marchand a répandu sa cargaison de légumes dans la rue, bloquant la circulation. Tandis que les citadins s'énervent, des pickpockets en profitent pour les délester de leur bourse. Et si cet accident servait à masquer autre chose, comme par exemple une embuscade ?

Générateur de rencontres urbaines pour cité médiévale-fantastique

Bonus : 20 amorces de rencontres ou d'évènements générés par les tableaux précédents

suite	Descriptif
11	Dans une ruelle étroite, les personnages voient les serviteurs d'un noble local s'avancer vers eux. Ils ont l'air agressifs, et sont armés de gourdins. Que se passe-t-il ? Méprise ou manipulation ? Il ne fallait peut-être pas courtiser la fille de cet aristocrate !
12	Sur une petite place discrète, deux individus préparent leur épées car ils sont sur le point de se battre en duel. Le groupe va-t-il les séparer, les raisonner ou... assister au spectacle ?
13	Une nuée d'oiseaux s'abat sur une boulangerie voisine, dévastant tout sur son passage. Qu'ont donc ses animaux ? Le boulanger est-il en cause ? Ou son nouvel apprenti, aussi discret que timide ?
14	Sous les pas du groupe, un égout se met à déborder, répandant son contenu nauséabond dans la rue. On dirait bien qu'un ou plusieurs corps sont la cause du colmatage de la conduite, et des fragments organiques sont trouvables en grande quantité... Il va falloir descendre explorer le cloaque !
15	Un grondement retentit dans l'avenue qu'empruntent les personnages, et un nuage de poussière se soulève. Une portion de l'avenue s'est effondrée sous le poids de chariots de marchandises. Il y a des disparus, qui ira les chercher dans les décombres ? Et que sont ces vestiges de constructions que l'on aperçoit dans le gouffre ainsi créé ?
16	Un mage se promène en ville et croise les aventuriers. Il les regarde étrangement... A-t-il une mission pour eux ou vient-il de leur lancer un sortilège ?
17	Tandis que le groupe erre en ville, un éclat brillant attire le regard. Dans la boue qui recouvre le milieu de l'allée, une boucle d'oreille en diamant étincelle. Qui l'a perdue ? Une belle noble, un amoureux transi ou un voleur maladroite ? Et qui paiera une récompense ?
18	Les apprentis héros ont une mission à accomplir dans un quartier qui est isolé par la garde : une épidémie s'est déclarée ! Est-ce vrai ou une manipulation pour les empêcher d'accomplir leur quête ? Comment le savoir et faut-il prendre le risque de se glisser dans les lieux ?
19	Un ogre est en liberté dans les rues ! Tandis qu'il est pris en chasse par la milice, la question se pose de savoir d'où il vient ! Était-il prisonnier ou est-ce l'avant-garde d'une invasion de monstres ?
20	Des molosses s'en prennent à l'étal d'un boucher et chapardent de la viande. Il faut les chasser mais... quelle est donc réellement cette nourriture ? Est-elle autorisée ? Y a-t-il un lien avec le cimetière saccagé la nuit dernière ?