

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy

La Guilde des Voleurs (du Monde-Goutte)

Les Tables Zaléatoires

Fait par
les fans

Gilde des Voleurs

pour Chroniques Oubliées – jeu solo, tabletop

1. Choix de la Mission - Table **Mission**
2. Si le Lieu est connu, Table **Lieu**. Sinon, enquête nécessaire.
3. Eventuels NPC liés à la mission - Table **NPC**
4. But de la mission - Table **Objets**
5. Enquête (optionnel): Visiter tavernes, interroger NPC - Table **Indices**
6. Rejoindre Lieu. Carte de la ville, à chaque croisement **et** si changement de direction-
Table **Evénements Urbain**
7. Sur place, où est l'Objet ? - Table **Objet dans**
8. Sur place - Table **Evénements Vol**
9. Ramener l'Objet au Client - Table **Post Mission**

Comportement des gardes, patrouilles et NPC: **Table des Comportements**

Table de Missions

D12	Mission	Description
1	Intimidation	Bagarre, casser un objet appartenant à la cible
2	Aide	Aider un PNJ dans sa mission, relancer sur ce tableau pour la mission du PNJ
3	Voler	S'emparer de l'objet
4	Trouver	Trouver l'emplacement de l'objet ou de la cible
5	Cacher	Empêcher la découverte de l'objet
6	Détruire	Destruction de l'objet
7	Infiltration	S'introduire furtivement, en reconnaissance
8	Elimination	Tuer la cible
9	Déposer	Laisser un objet chez la cible, pour rendre l'objet ou compromettre la cible
10	Enquêter	Récolter des indices sur la cible
11	Falsifier	Falsifier des documents ou livres de comptes
12	Enlever	Kidnapper la cible

Table des Lieux et NPC

D12	Lieux	Description
1	Château	Château, tour, manoir fortifié
2	Prison	
3	Temple	
4	Maison	Quartier des bas fonds
5	Commerce	
6	Guilde	
7	Hors de la Ville	
8	Maison	Quartier pauvre
9	Taverne	
10	Maison	Quartier riche
11	Cache	Une planque quelque part...
12	Egouts	

D20	NPC	Description
1-2	Garde	Garde de la ville ou privé
3	Ivrogne	
4	Voleur	Concurrent?
5	Assassin	Si tu le connais pas, le contrat c'est toi!
6	Traître	Ne le laisse pas filer
7	Marchand	Bourse bien remplie
8	Noble	Riche = rançon
9	Voyageur	
10-11	Bandit	
12	Courtisane	Séduisante, fais tourner les têtes.
13-14	Péquenaud	Ils ont tendance à alerter la garde
15-17	Plus de Gardes	1D4 gardes
18	Moine	
19	Mendiant	Une source d'informations, pour 1 pièce d'or
20	Gente Dame	Pas forcément noble ou riche

Table des Objets

D20	Objets
1	Missive
2	Bijoux - Table Bijoux
3	Vêtement - Table Vêtements
4	Arme - Table Arme
5	Vaisselle - Table Vaisselle
6	Livre
7	Outil
8	Miroir
9	Tableau
10	Sceau
11	Bouteille - Table Bouteille
12	Relique
13	Document - Table Ingrédients
14	Ingrédient
15	Coffret
16	Livre
17	Statuette
18	Miniature
19	Clé
20	Truc Précieux

D8	Bouteilles
1	Liquide Dégueulâasse
2	Bouteille noire qui pue
3	Bouteille Ornée
4	Potion d'Alchimiste
5	Y'a un crapaud dedans!
6	Vin Vieux
7	Nectar Rare
8	Parfum

D8	Armes
1	Dague
2	Epée
3	Hache
4	Arc
5	Arbalète
6	Masse
7	Lance
8	Arme très lourde et très encombrante

D8	Bijoux
1	Bague
2	Collier
3	Bracelet
4	Chaînette
5	Boucle d'Oreille
6	Broche
7	Diadème
8	Couronne

D8	Ingrédients
1	Truc Gluant
2	Insecte en Bocal
3	Bidoche (avec asticots)
4	Sels
5	Epices
6	Fleur Séchée
7	Pierre Etrange
8	Lingot de Métal

Table des Objets

D8	Vaisselle
1	Carafe richement décorée
2	Assiette
3	Verre en Cristal Bling-bling
4	Plat Sculpté
5	Set de Fourchettes
6	Chandelier
7	Rince-doigt
8	Vase Exotique Fragile

D8	Vêtements
1	Culotte
2	Chemise
3	Cape
4	Chausse
5	Chapeau
6	Pantalon
7	Echarpe
8	Gant

D12	Objet dans:	Description
1	Coffre fort	Forcément verrouillé
2	Cachette	Sous une lame de plancher? Une porte secrète?
3	Sac	...à dos, à main, de patate....
4	Placard	
5	Commode	
6	Table de chevet	
7	Tiroir	
8	Sous un meuble	
9	En exposition	Une vitrine peut-être? Verrouillée!
10	Introuvable	Les renseignements n'étaient pas bon?
11	Tiroir secretmais où?
12	Bureau	

Table des Indices

012	Indices
1	Le Lieu est fortement gardé
2	Le Lieu est occupé par 1D4 NPC - jet sur Table NPC pour chacun
3	On raconte que le serrurier à installé des pièges
4	Il pourrait y avoir une chambre secrète
5	On entend des aboiements, la nuit
6	Le Lieu est inoccupé, peut-être abandonné
7	L'Objet serait... Table Objet dans
8	Les patrouilles sont fréquentes dans le quartier
9	Il y a un Assassin en embuscade
10	Les lieux sont vide! Cherche ailleurs.... Table Lieux
11	Une copie de l'Objet aurait été vue à.... Table Lieux
12	Quelqu'un peut te faire entrer. Qui, se trouvant où? Table NPC et Lieux

020	Guildes	Description
1	Assassins	Liés aux Factions Bibliothécaire ou Savant
2	Marchands	Disposent d'autorisation de voyage
3	Voleurs	Chaque ville compte au moins un guilde
4	Mendiants	
5-6	Courtisanes	Pas des putes! Salon de thé, tricots et potins.
7	Tisserands	
8	Brasseurs	
9-10	Orfèvres	Peuvent graver les plaques de Billets
11-12	Alchimistes	Le secret de la Poudre. Noire, hein.
13	Aventuriers	Une agence de voyage
14	Papetiers	Sont autorisés à fabriquer le Papier Monnaie
15	Verriers	Gardent jalousement leurs secrets
16	Joueurs	Organisent des paris clandestins
17	Métallurgistes	
18	Navigateurs/Guides	Obligatoire pour voyager
19	Honnêtes Voleurs	Laissent une Note: "Nous n'avons rien Volé!"
20	La Très Secrète Guilde	Ses membres ne savent pas à quoi elle sert....

Table des Évènements

D12	Évènements Urbain
1	Une Patrouille de 1D6 garde surgit, mieux vaut ne pas se montrer sinon faudrait répondre à des questions pour le moins.... évidentes.
2	Un pot de chambre est vidé du haut d'une fenêtre. Pas de bol, t'étais dessous. Tu pues. Beurk. Discretion -4 à 5m ou moins
3	Un chien errant suit à distance et regarde fixement dans ta direction.
4	Un ivrogne se met à chanter et t'importune. Il risque de réveiller tout le quartier, et d'attirer une patrouille de gardes. Tu bois un coup avec lui pour le calmer. Bravo, t'es Bourré . Règle Ethylique CO Compagnon p.103
5	1D4 bandits surgissent. Ils en veulent à ton or. Et aussi à tes vêtements. Tes chaussures sont pas mal.... et t'as l'air d'avoir les poche bien remplies.
6	Une courtisane te hèle. Mmmh. Test de CHA -1 pour obtenir un Indice, en cas d'échec tu lui offre 1D20 Po. A moins d'avoir un bouquet de fleurs. Dans ce cas le test de CHA est automatiquement réussi.
7	Un mendiant. Tu payes 1Po, ou tu te fais insulter et perd du Charisme, -2 jusqu'à la fin de la mission.
8	Haaaa. Ouf, c'était qu'un chat. Tu es Effrayé . CO Compagnon p.104
9	1D4 péquenaud passe. Mieux vaut rester discret, ce genre de citoyen panique facilement en voyant des individus louches. Ah ouais, j'suis justement louche, là. Faudrait pas qu'il alerte les gardes.
10	J'suis suivi. J'aurais juré voir un mouvement dans l'ombre. Embuscade! J'aurais pas dû tricher aux carte avec ce gars - Table des NPC
11	Un barde. Dans la rue. A cette heure? Et en plus il insiste pour me chanter une chanson? M*****rde! 5Po pour qu'il se taise. Ou lui casser son luth sur la tête. Mais c'est bien plus bruyant.
12	Tout vas bien, personne en vue!

Table des Évènements

D12	Évènements Lieu de la mission
1	Quel capharnaüm! Il y a un tel désordre dans ce lieu que cela te prends toute la nuit. Il te reste 3 tours de jeu pour trouver ce que tu cherches, en cas d'échec tu prends la fuite - broucouille.
2	Tu entends un ronflement. T'avais pas vu la brute qui dort. Test Discrétion à chaque tour.
3	Sursaut! Un truc te frôle. Miaou. Un chat affamé se met à miauler. De quoi réveiller tout le quartier. T'as de la poiscaille ou de la bidoche sur toi? Non? Les voisins font un test de perception chaque tour, +2 après 2 tours.
4	Tu te prends les pieds dans un truc et te raccroche au premier objet à portée. Grosse casse. Les éventuels occupants du lieu accourent.
5	Le doute t'étreint. Es-tu bien dans le bon lieu? Test Sagesse difficulté 12. En cas d'échec, tu te rends compte que tu t'est trompé d'endroit. Tu rentres broucouille ce soir!
6	Les portes que tu ouvres grincent horriblement. Test de discrétion, difficulté 1D10. En cas d'échec, les voisins alertent la garde.
7	Tu ignorais qu'un veilleur de nuit faisait sa ronde. Il vient d'entrer dans le lieu et vérifie chaque pièce, l'une après l'autre. Et il a pas l'air commode. Mieux vaut l'éviter.
8	Tu tombes nez à nez avec un voleur. Ce lieu est trop petit pour deux. Il sort une arme. Baston. Les voisins font un test de perception +2 à chaque tour de combat.
9	T'as une belle tête de gagnant, toi. Tu perd un objet de valeur de ton inventaire, au hasard. Non. Celui qui a le plus de valeur. Mais t'en fais pas, le propriétaire des lieux saura en faire bon usage.
10	Sur du velours, tout vas bien...
11	Un chien aboie dehors. Lance 1D20. Sur 11 ou moins, 1D4 gardes font irruption dans le lieu.
12	On entend le grignotement des souris quelque part. Rien d'autre à signaler.

Table de Pièges 1

D20	Piège	DM
1	Une chute de pierre depuis le plafond	1d4
2	Une faux tranchante est activée	1d4+1
3	Une aiguille empoisonnée est tirée	1d4-1
4	Une fosse s'ouvre	1d4+1
5	Des fléchettes sont tirées	1d4
6	Un javelot est tiré	1d4
7	Un filet tombe sur le PJ	-
8	Une fosse hérissée de pieux s'ouvre	1d6
9	Un liquide nauséabond asperge le PJ	-
10	Une massue balaye l'endroit ou se tient le PJ	1d4-1
11	Un vent violent éteint les torches	-
12	De l'huile se répand sur le sol	-
13	Des lames tranchante balayent l'endroit	1d4
14	Un piège à loup usé	1d4-1
15	Une dalle se brise et coince le pied du PJ	-
16	Une corde prend les pieds du PJ et le soulève tête en bas	-
17	Un bâton sur pivot frappe le PJ	1d4 temp.
18	Un Marteau s'abat sur le crâne du PJ	1d4 temp.
19	Une herse se déclenche, mais reste bloquée	-
20	Relancer le dé sur le tableau de Piège 2	

Table de Pièges 2

D20	Piège	DM
1	Un automate s'anime et le combat s'engage	-
2	Une fosse hérissée de pieux s'ouvre	1d6
3	Un bloc de pierre tombe du plafond	1d4+1
4	Des flammes crachent dans la direction du PJ	1d6-1
5	Une faux est libérée	1d6-1
6	Les Murs se rapprochent sur 1d20 mètres	Mortel
7	Une flèche empoisonnée est tirée	1d4
8	Un pilier s'effondre sur le PJ	1d6+1
9	La salle se remplit d'eau	-
10	Des flammes sortent du sol	1d6
11	Une brume acide s'échappe des murs	1d6
12	De la vapeur est propulsée en direction du PJ	1d6+1
13	Des rats géants sortent des murs	-
14	Un nuage de feu emplit la pièce	1d6
15	Le plafond descend	Mortel
16	Un éclair d'électricité statique sature la pièce	1d6
17	Des spores de champignon, les PJ se battent contre eux-même	/2
18	Un puits d'eau stagnante de 5 mètres de profondeur s'ouvre	-
19	Un gaz somnifère durant 1d6 tours emplit la pièce	-
20	Relancer sur le dé sur le tableau de piège 1	

Table de Trésors - Humanoïdes

D20	Pauvres
1	Viande pourrie
2	Outre percée
3	Restes de nourriture
4	Outre
5	Provisions fraîches
6	Loques ensanglantées
7	Morceau de ficelle
8	Couverture sale et effilochée
9	Morceau de ferraille
10	Morceau de cire
11	Amadou
12	Collier de dents
13	Hameçon
14	(d20/2) corde moisie
15	d20 verroteries
16	Eclats de gemme (d20 pc)
17	d20 pc
18	d20 pc x2
19	d6 pa
20	gemme (d10 pa)

D20	Civilisé - Extérieur
1	Gobelet de cuir
2	Amadou
3	Ration, un jour
4	d6 Torches
5	Chope
6	Canne à pêche
7	Cordon en cuir
8	Casserole
9	Couvert en bois
10	d6 rations
11	Aiguille et fil
12	Tonnelet de bière
13	d20/2 corde
14	Pipe à tabac
15	Matériel d'escalade
16	Lampe à huile
17	Piège à ours
18	Anneau
19	Couverture
20	Potion de soin

Table de Trésors – Humanoïdes, Pièces

D20	Civilisé – Urbain
1	1 pc
2	Mie de Pain
3	Morceau de fusain
4	Sac en cuir
5	Peigne
6	Bout de fil
7	Mouchoir (utilisé)
8	Dés
9	Pied de biche
10	Clef
11	d20 pc
12	Anneau (1 pa)
13	Paquet de cartes
14	Collier (d20 pa)
15	Outils de crochetage
16	Boucle de ceinture (d20/2 pa)
17	Potion de soin
18	Bijou précieux (d20 pa)
19	Lanterne
20	Potion de soin

D20	Pièces
1	d6 pc
2	d6 pc
3	d6 pc
4	d10 pc
5	d10 pc
6	d10 pc
7	d12 pc
8	d12 pc
9	d12 pc
10	d20 pc
11	d20 pc
12	2d20 pc
13	d6 pa
14	d10 pa
15	d12 pa
16	d20 pa
17	2d20 pa
18	3d20 pa
19	4d20 pa
20	1 po

Table de Trésors – Objets

D20	Objet	Prix
1	Matériel d'escalade	8pa
2	Trousse de déguisement	5pa
3	Excellent cadenas	15pa
4	Loupe	1pa
5	Longue-vue	1po
6	Pied-de-biche	1pa
7	Outils de Crochetage	6pa
8	Lanterne sourde	12pc
9	Sablier	25pc
10	Bâtonnets Fumigènes (2)	40pc
11	Harpe en bois	5po
12	Chope en Fer	90pc
13	Peigne en Argent serti de pierres semi-précieuses	2po
14	Tableau d'un artiste inconnu	40pa
15	Gants de cuir fin	2pa
16	Pendentif en corne	1po
17	Flûte en os	10pc
18	Tapiserie en velours	20pa
19	Poème d'un artiste inconnu	15pa
20	Masque en Argent	5pa

Table de Trésors - Objets Rare

D20	Objet	Portée	DM
1	Rien		
2	Potion Soins Léger		
3	Potion Soins Léger		
4	Pendentif Large en Titane DEF +1		
5	Potion Soins Léger		
6	Cape Camo Discrétion +3		
7	Potion Soins Modéré +1		
8	Bracelets d'acier DEF +1		
9	Arbalète Lourde de Choc, Lunette Rudimentaire	80m	3D8
10	Arbalète Légère Automatique, 10 flèches sans recharge	40m	2D6+1
11	Potion Soins Modéré +1		
12	Potion Soins Modéré +1		
13	Arbalète de Poing d'Assassin avec attache de poignet	30m	2D6+2
14	Potion Soins Extrême - PV au Max		
15	Bouclier Pliable Camo DEF+3 Discrétion +1		
16	Arc à Poulie ATT +2 +2DM contre Armures	70m	2D8
17	Potion Soins Extrême - PV au Max		
18	Epée Dentelée ATT+2, DMx2 contre sans Armure		3D6
19	Cotte de Maille "Téflon" DEF +10		
20	Epée Bâtarde Céramique, DM /2 à une main		2D12

Table des Armes

D20	Arme	Portée	DM
1	Gourdin		1d4
2	Bâton		1d4
3	Arbalète de poing (action simple pour recharger)	10m	1d6
4	Bâton ferré (arme à deux mains)		1d6
5	Arbalète légère (2 mains, action simple de recharge)	30m	2d4
6	Dague		1d4
7	Arbalète lourde (2 mains, action limitée de recharge)	60m	3d4
8	Masse, marteau		1d6
9	Arc court (2 mains)	30m	1d6
10	Epée Bâtarde (2 mains, 1d8 à une main - 1d12 à 2 mains)		1d12
11	Arc long (2 mains, minimum 13 en FOR pour l'utiliser)	50m	1d8
12	Epée courte		1d6
13	Dague de jet	5m	1d4
14	Epée longue, hache		1d8
15	Fronde	20m	1d4
16	Rapière (critique sur 19-20)		1d6
17	Hachette	5m	1d6
18	Epée, hache à deux mains		2d6
19	Javelot	20m	1d6
20	Zweihänder (2 mains, critique sur 19-20)		1d10

Table Post Mission

D12	Post Mission. Et maintenant...
1	L'objet est un faux. T'es pas payé, et tu as perdu ton temps.
2	Vous n'avez pas ramené le bon objet. Le client est mécontent. Faudra y retourner!
3	Vous décider de garder l'objet pour vous, le client sera furieux. Bien fait pour sa gueule!
4	Le client est satisfait et vous paie la valeur de l'objet.
5	Vous avez revendu/échangé l'objet sur le chemin du retour, mais la bière ainsi obtenue était fraîche. Règle Bourré CO Compagnon. La discussion avec le client s'annonce orageuse.
6	Un inconnu vous fait une offre alléchante: le prix de l'objet plus 10 Po.
7	M'enfin! On vous à chouravé l'objet sur le chemin du retour, et remplacé par une imitation grossière accompagnée de la carte de visite d'une Guilde concurrente.
8	Tout va bien, le client est généreux et vous paie le double de la valeur de l'objet.
9	L'objet est le bon, mais le client n'est pas satisfait et tente de marchander. Vous ne serez pas payé si vous rater le test, espèce de sot!
10	Quel radin, le client vous paie la moitié du prix de l'objet, mais vous promet d'autres commandes.
11	Le client n'est pas au rendez-vous, contrairement à ses sbires. Défendez votre vie ou prenez la fuite.
12	Commande endommagée: vous avez goûté la bouteille de Nectar rare, ou essayé de trancher un brique avec la Légendaire Epée Atlante Rouillée, la Vestale de Klug n'est plus vierge et ne veut plus vous quitter....

Monde-Goutte

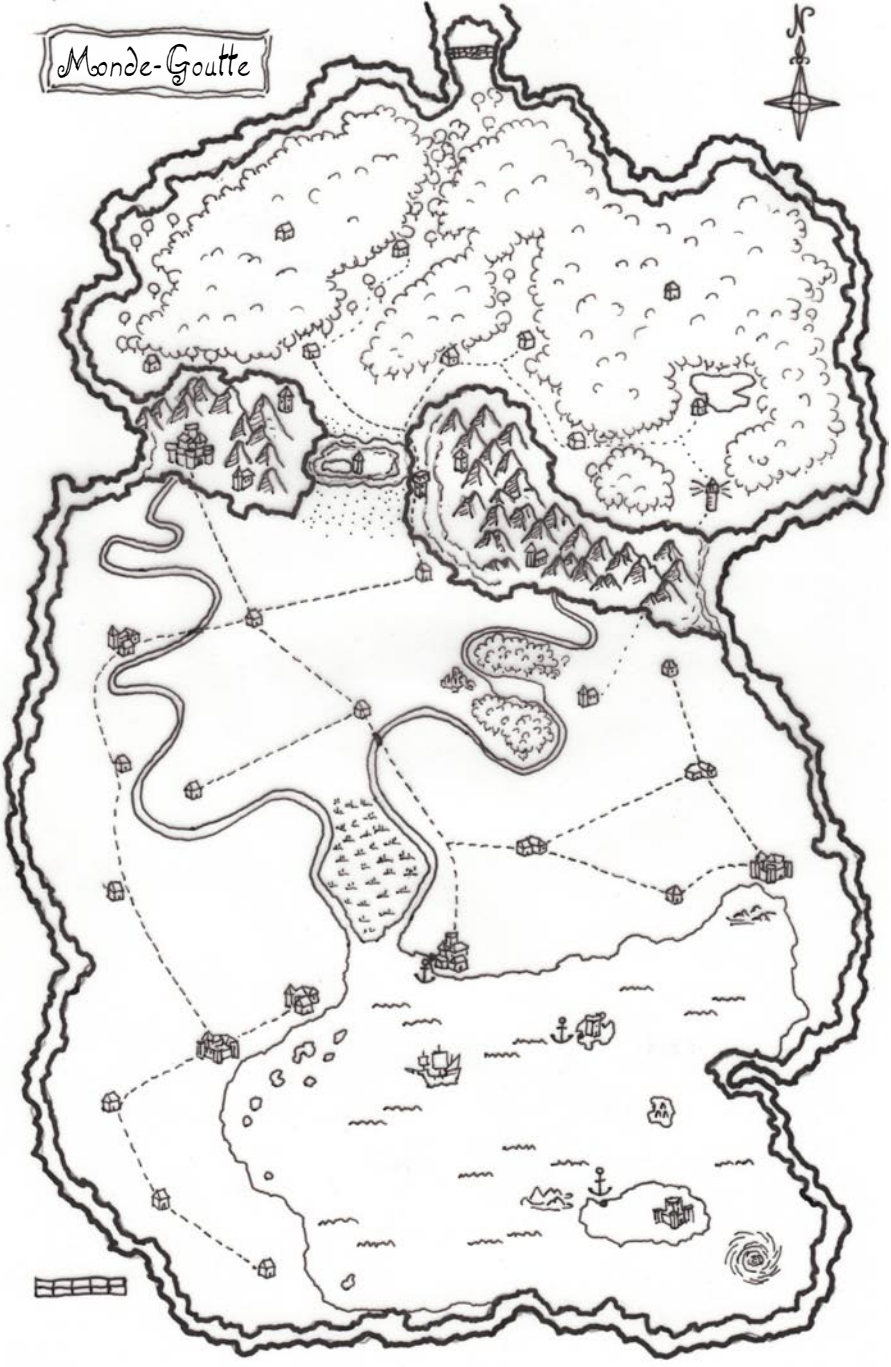


Table des Comportements

D6	Patrouille 1
1	Cherche - en éveil
2	Cherche - distrait -1
3	Marche - en éveil
4	Stop - en éveil
5	Marche - distrait -2
6	Stop - somnole -6

D6	Patrouille 2
1	Se séparent
2	Discussion -1
3	Restent ensemble
4	Se séparent
5	Jouent aux dés -1
6	Se disputent -2

D6	Position
1	180°
2	-45°
3	+90°
4	+45°
5	-90°
6	-

D6	Bruit
1	Bouge vers bruit, cherche
2	Bouge vers bruit, stop
3	Regarde vers bruit
4	Regarde à l'opposé
5	Bouge à l'opposé
6	Donne l'alerte

D8	Attitude
1	Très hostile -5
2	Hostile -3
3	Neutre - -1
4	Neutre +
5	Amical +2
6	Très Amical +5

D8	Combat
1	Attaque en hurlant, distance
2	Attaque silencieuse, distance
3	Attaque silencieuse, contact
4	En garde!
5	Evite le combat
6	Fuite

