La bonne pioche :

La Bonne Pioche est une institution. Historiquement, c'est depuis ce bâtiment, sur les hauteurs de Montceleste que Vanius et son état major planifièrent l'avancée des Chiens de Guerre à travers le quartier, tandis que Soma désamorçait les pièges, lors de la Bataille du Mur de Terre. Cet établissement n'est ni une taverne, ni un monument historique, il ne fut ni conservé en l'état, ni jamais complètement rénové. La façade peut sembler défraîchie, le confort sommaire, pourtant c'est là que se rassemble bon nombre de ligueurs depuis des générations et des générations... Les soirées résonnent de leurs bamboches et de leurs querelles, et les rues alentours portent encore les traces de leurs bagarres et de leurs débauches...

Les aubergistes qui s'y succèdent sont eux aussi des légendes vivantes. Quand l'un d'eux décède, les ligueurs se réunissent et discutent des vies qu'ils ont gâchées, des gens qu'ils ont handicapés et meurtris et pour qui ils ont payé le prix du sang. Parmi tous ces gens, ils en choisissent un, le plus malheureux qui soit, et ils lui offrent l'auberge en gérance. Ainsi, à la mort de Zu Nark, le nain cul-de-jatte qui passa trente années à rire, posé au bout du comptoir, un manchot cadwë, surnommé Unamano depuis son incident, prit possession des lieux. Il y avait certes plus invalide que lui mais les ligueurs ont jugé que sa femme, Marla, qui l'abreuve de reproches à longueur de journée, était une tare suffisante pour qu'il soit choisi.

L'établissement est toujours une possession ducale, un conseil de ligueurs se réunit pour les décisions importantes, tandis qu'Unamano a l'usufruit du débit de boisson et des chambres à l'étage. Le jovial manchot pourrait aussi faire tourner le service restauration, mais seuls les bleus se risquent à goûter sa cuisine, et encore ce n'est l'affaire que d'une fois.

La salle est perpétuellement envahie de vendeurs à la sauvette, de danseuses venues des cabarets alentours, de curieux, de clients potentiels, d'escrocs venus profiter des fortunes passagères des ligueurs.

La salle commune est haute de plafond, wolfens obligent, et couronnée d'une mezzanine que se partagent le dortoir et quelques tables circulaires. Eternellement enfumé, le rez-de-chaussée est mal aéré par de rares ouvertures qui tiennent plus de la meurtrière que de la baie vitrée. Quatre alcôves privatives, dont deux ayant une porte donnant derrière le bâtiment, sont disponibles pour des discussions plus « confidentielles». Pas de scènes, les artistes qui se produisent ici apprennent vite à jouer les funambules de table en table, zigzaguant entre les chopes et les reliefs de festin. L'escalier grince, et tout plongeon depuis le premier étage sera sanctionné d'une amende de 5 ducats.

Le mobilier n'est pas souvent à la fête. Brisé par les bagarres, usé par les cavalcades à dos de chaise et les fesses colossales des ogres, sa durée de vie dépasse rarement quelques mois. Mais les ligueurs sont des personnes de cœur, et ils se font un point d'honneur de remplacer ce qu'ils brisent, au gré de leurs razzias. Ainsi, les tableaux, les miroirs, les fauteuils « grenouille » en velours, … sont régulièrement remplacés et l'on découvre parfois des choses surprenantes dans les tiroirs des tables.

Le deuxième étage sert d'hôtellerie et n'importe qui peut y louer une chambre au double du prix que paierait un ligueur. Le troisième étage, sous les toits, est réservé aux servantes et à la buanderie. On y trouve aussi quelques chambres libres à miroir plafonnier fort prisées par les admirateurs de ses demoiselles !

Citons enfin l'inévitable cave sous le bar et la succursale secrète où le tavernier manchot brasse sa célèbre bière à l'oseille.

01-03. La femme de l'aubergiste, Marla, fait une scène à son mari, lui reproche sa lâcheté et sa servilité face à « ces maudits ligueurs » qui ont causé la perte de sa main et l'arrêt brutal de sa prometteuse carrière de tailleur pour dames. Elle pourrait même menacer de faire jeter « tous ces ivrognes » dehors par la milice.

04-05. Un colporteur keltois du nom de Cernuoch propose aux clients de leur apprendre un nouveau jeu de cartes ou de dés… Des parties-test s'organisent.

06-08. A force de cajoleries, les ligueurs ont convaincu Unamano de raconter une fois de plus comment il a perdu sa main. Il faut le voir raconter entre deux fous rires, comment ce jour là, il a confondu sa boule pour jouer à la bouchonne, avec une grenade du même poids, qui avait roulé hors du sac de Bengal, l'artificier gobelin… Le fait qu'en apercevant la goupille, il ait tiré dessus pour voir ce que c'était, lui fait se taper sur les cuisses, tandis que dans l'ombre de la cuisine sa femme couve les ligueurs d'un regard meurtrier.

09. Lors d'une bagarre traditionnelle, l'un des habitués de la Bonne Pioche pulvérise le miroir derrière le bar. Derrière, coincée entre la glace et le cadre, se trouve une carte que des cerveaux enfiévrés baptisent rapidement « la carte au trésor ». Des ligues commencent à se rassembler et s'équiper pour parcourir la ville. L'affaire prend vite les allures d'un défi entre frères d'armes.

10-12. Une odeur méphitique à la vertu hautement vomitive envahit la taverne. Aussitôt on installe les tables dans la rue. En fait Unamano a un problème avec son alambic clandestin.

13. Une odeur pestilentielle s'installe au fil des jours dans l'établissement. Mais pour une fois Unamano et son alambic ne sont pas responsables. Les ligueurs s'accusent les uns les autres d'être la source de ce désagrément. Une courte enquête olfactive mènera les curieux jusqu'à une table-coffre qui ne doit pas être là depuis longtemps. En faisant sauter le couvercle, on découvrira un cadavre. Qui a bien pu amener ce meuble jusqu'ici et quelle est l'identité du mort ?

14-16. Une partie d'anneaux s'engage. Unamano, l'aubergiste, aligne sur son comptoir neuf verres d'alcools ambrés. Cela va du pire au meilleur, de l'urine au Djin de Lumière, concocté par l'école des mages, en passant par le vin de patience d'Allmoon et le jus de pomme des Champs... Ensuite les joueurs jettent leurs anneaux au hasard. Ils sont alors obligés de finir les verres qu'ils ont encerclés. Celui qui boit le vin paye.

17. Ratass, le chat de 1' aubergiste, stressé par le bruit que produit le système d'évacuation des vapeurs, s'en prend au familier mécanique d'un ligueur nain. Le construct roule dans les jambes des clients à travers la salle, en poussant des tululuts indignés et poursuivi par le félin. À moins que l'un de vos joueurs soit accompagné d'un porteur d'arme rachitique ou joue un magicien affublé d'un petit compagnon… Dans ce cas, il risque de se joindre à la poursuite à quatre pattes.

18-19. Trois combattants de la Guilde des Lames, ou des miliciens, viennent boire un verre à la santé des ligueurs présents. Le camouflet fait son effet et on sent la tension monter brusquement. Tout ça risque de se régler à coups de chaise ou par un match de Franche Tatane [(1)].

20. Un comptable de la Guilde des Usuriers, accompagné de deux gros bras, vient une fois de plus menacer le gérant de « gros problèmes pour lui et les consommateurs » s'il refuse toujours de payer la cotisation annuelle des débits de boissons de Soma. Selon lui, cette situation irrégulière est criminelle et ne saurait durer éternellement. Bonne rigolade en perspective.

21. C'est jour de deuil : une ligue vient d'être intégralement décimée (dans une embuscade, dans l'effondrement d'une salle souterraine ou l'explosion d'une machine…)

(1) La Franche Tatane est un sport de contact qui se joue autour d'un pâté de maisons et dont vous trouverez les règles bientôt...

22. Un pauvre chiot s'est amouraché de l'Orque Borgnefesse, pilier de la Ligue des Bouchers. Hélas pour ce jeune corniaud, les coups de pieds ne sont en rien des témoignages d'amour. Pourtant l'animal revient toujours se presser sur la jambe du spadassin. Celui-ci parle déjà de l'écraser à coups de masse.

23. Des rumeurs annoncent que, ce soir, le Duc ferait un passage déguisé dans la taverne. Du coup, la soirée est mortellement ennuyeuse, et guindée. On a donné leur soirée aux danseuses, et, même au scrabble, la personne qui poserait « génocide » ou « éviscération » se ferait houspiller. Tout le monde est exagérément poli et s'essaye à l'imparfait du subjonctif. Sauf Borgnefesse qui clame haut et fort que le duc : « il l'emmerde… » et qui va finir par se faire sortir à grands coups de bottes dans l'arrière train…

24. L'Ogre Bernard, un gaillard énorme, musclé et balafré mais au visage jovial, vient proposer une de ces parties de fer qu'il affectionne tant. Les ligueurs habitués regardent, amusés, un petit nouveau (un de vos joueurs peut-être ?) relever le challenge. Si son adversaire gagne (« ce qui est déjà arrivé ! » s'empresse de dire Bernard avec insistance), Bernard lui devra un service, dans la mesure de ses talents de bourrin. Par contre, si Bernard gagne, il croquera un doigt du ligueur, là tout de suite et celui qu'il veut (tirez 1d10). En effet, manger des doigts est le péché mignon de l'Ogre, mais déguster des doigts de ligueurs assez stupides pour croire le battre au bras de fer, c'est encore meilleur !

25. La Ligue des Hauts Cœurs (H&C) sort de la Ville Haute pour "s'encanailler" à Soma, mais surtout pour l'un de ses plus grands plaisirs : aller ridiculiser verbalement un ou deux ligueurs à la Bonne Pioche. Cette ligue recrute uniquement des humains et des elfes ayant les qualités nécessaires pour avoir affaire avec la haute société du Joyau de Lanever. Ramassis de courtisans et d'élégantes, il ne faudrait tout de même pas les prendre pour des enfants de cœur. Ils sont jeunes, bien habillés, riches, puissants et arrogants (et légèrement racistes sur les bords, c'est délicieusement « politiquement incorrect »). Bien qu'ils soient haïs par la plupart des ligueurs, il n'est pas avisé de leur chercher sérieusement querelle vu leurs contacts avec plusieurs pairs et nobles de Cadwallon. Si on parvient à intéresser un de ses membres (et sans que ça se sache, parce que c'est dégradant de traiter avec la piétaille) ils sont au courant de tous les potins de la ville haute (surtout les histoires de coeur, les coucheries, mais aussi la politique...)

La Ligue des Bouchers

Cette Ligue Franche, dont les figures marquantes sont l'Ogre Bernard et l'immonde Borgnefesse, est plus connue pour sa force de frappe que ses capacités de réflexion.
La réputation de l'Orque n'est plus à faire pour ce qui est de son sale caractère, son comportement avec les dames, et surtout ses vils instincts prenant le pas sur quelque sens de l'honneur que ce soit.
Le coupe-jarret a gagné son surnom en se faisant trancher une fesse un soir de duel, devant la porte de la Bonne Pioche. Depuis sa façon de s'asseoir est source de plaisanterie, ce qui n'a certes pas amélioré son tempérament .
(Le MJ peut faire jouer la scène à un de ses joueurs, à condition d'être sûr de garder l'orque en vie à la fin de l'événement.)

26-28. Un dévoreur wolfen, bardé de cuir et d'acier, croit reconnaître un des PJs : de 1 à 3 c'est un de ses vieux ennemis, 4-5 c'est un de ses anciens compagnons d'arme, dès lors il va lui raconter leur vie commune en ponctuant de « tu te souviens ?! », 6 un(e) ancien(ne) amant(e)…

-

"Le Plan B, c'est tout faire pour que le Plan A ne marche pas !"

Devise de la Ligue des Bouchers

29. Jefko, ogre boutefeu pour la Ligue des Rouges Ardents, est inconsolable. Son artilleur gobelin, Quignon, l'a quitté pour un autre ogre boutefeu de la Guilde des Lames. Le colosse menace d'abord d'aller éventrer son rival, et toute sa famille, et il faudra plusieurs ligueurs pour arriver à retenir cette montagne de muscles, puis il s'effondre en pleurs en hurlant qu'il n'en trouvera jamais un comme Quignon ! Unamano et des camarades font leur possible pour le dérider ou trouver une solution, mais qui sait ce qu'il adviendra quand Jefko aura une prochaine crise sanguinaire?

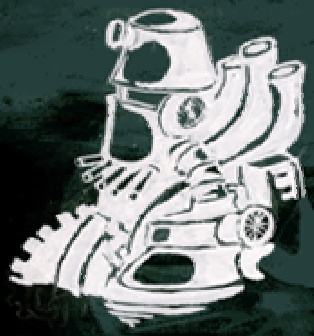
30. Un elfe Daikeene, effrayé, du nom d'Ivol, aborde les aventuriers et explique qu'il a été témoin d'une entrevue secrète entre des biopsistes Syhars et des émissaires de la baronnie d'Achéron. Il craint d'avoir été vu et d'être 1' objet d'un contrat passé avec la Guilde des Assassins. En larmes, il supplie les joueurs de le protéger. En fait c'est juste un fou qui recherche un peu d'attention. Mais le MJ devrait entretenir toutefois un climat d'angoisse et de suspicion, lancer plusieurs fausses alertes avant de révéler la vérité.

31. Konogan, un guerrier sessair perd au jeu contre un PJ. Etant fauché, il offre en paiement une superbe hache. Cette arme est en fait l'emblème d'une tribu de Dévoreurs qui est prête à tout pour la récupérer.

32-34. Un scélérat drapé d'obscurité, invite les PJs à le rejoindre dans le recoin où il s'est installé. À voix basse il leur propose de leur vendre des renseignements sur les dernières acquisition d'un noble fantasque, ou sur le système de sécurité d'une échoppe des Usuriers. Au MJ de décider si cet homme est honnête ou s'il est secrètement envoyé par la Guilde des Voleurs qui souhaite soit récupérer l'objet, soit faire du tort à ceux qu'elle estime exercer une concurrence déloyale…

35. Suelta, une fine et souple ballerine akkyshane, a perdu son bracelet de cheville dans une des voltes furieuses qu'elle a exécutées ce soir. Elle promet un baiser à celui qui le retrouvera. Aussitôt tous les hommes de la salle se mettent à chercher furieusement la divine babiole. Si l'un d'eux la retrouve, tous se jettent sur lui pour lui dérober ce ticket direct pour le paradis…

DEMI-PINTE



D'aussi loin qu'on s'en souvienne, cette moitié de construct a toujours été là et personne ne saurait dire quelle ligue l'a remonté du fin fond des souterrains. Obsolète, incompréhensible, Demi Pinte, comme on l'a appelé, possède néan-moins des capacités mémorielles exceptionnelles. Capable de se souvenir de la moindre conversation qu'on lui a faite, il en ressert les répliques de façon aléatoire, et c'est un jeu, pour certains habitués que d'essayer de tenir un semblant de causerie avec lui, tout en lui apprenant de nouvelles tirades. Il en est même qui lui apprennent des chansons et qui admirent sa capacité à reproduire le son des instruments. Certains entretiennent une étrange amitié avec ce Juke Box à demi déglingué..

36. Gnafrom, un jeune marionnettiste gobelin, donne un spectacle derrière le bar. Guignol, honnête commerçant ruiné par les Usuriers, devient ligueur et se venge à coup de trique. Hilare dès que commencent les bastonnades, l'assistance se met vite à crier : « Plus fort ! ». Certains cherchent même des gourdins pour se faire un "grandeur nature" ...

37. Till l'incendiaire, ligueur au Cœurs Ardents, a voulu se venger de la vieille institutrice qui l'a traumatisé enfant. Il a donc mis le feu à la salle où cette bénévole, Mlle Narboni, officiait. Depuis elle fait école dans la taverne tous les matins. On peut ainsi voir au dernier rang l'ogre Bernard pleurer d'émotion en découvrant la tragédie antique cynwall...

38. Une vingtaine de blattes géantes se sont échappées du sac de Sinaïa, mage-tarôt akkyshane, et rôdaillent à présent dans la taverne. Rappelons que ces saletés ont facilement vingt centimètres de diamètre et se nichent dans des endroits invraisemblables. Unamano promet une consommation gratuite par blatte éliminée. Celui qui en ramènera le plus sera affectueusement surnommé "Le Grand Exterminateur" pendant 1d4 semaines.

39-40. Le fils aîné d'Unamano, qu'il a eu avec sa première femme, Dosillo, profite des vacances de l'Ecole Mirlitonne pour passer à la cuisine et "se faire la main". En fait il cuisine d'exquis petits plats, sauf quand son père veut lui apprendre certains de ses trucs... Il restera ici 10 jours.

41. Unamano vient de savonner le carrelage. Finie cette sympathique couche de graisse antidérapante, il n'a même pas remis la sciure sur le sol et n'arrête plus de contempler son œuvre. Il en devient tout de suite très nerveux en ce qui concerne 1'hygiène: « Essuyez vous les pieds, je ne vais pas recommencer tous les six mois!!! »

42. Un marchand de saucisses grillées dérape et répand sa marchandise par terre. Aussitôt Unamano déclare : « Ce qui tombe sur le sol devient propriété de 1'auberge ! », déclenchant une véritable ruée sur les saucisses. Le marchand pleurniche tandis que Strike, le gobelin mutant, lui glisse 30 ducats dans la poche.

43-48. Connaissant les talents culinaires du patron, un vendeur ambulant vient proposer ses mets aux ligueurs affamés. (voir la liste juste avant le chapitre Bonne Pioche)

49. Alors qu'un habitué est en pleine conversation avec Demi Pinte le Construct, ce dernier lâche une réplique que personne n'avait entendue jusque là et pour le moins troublante : « Au secours Obiwan Kenobi ! Vous êtes mon seul espoir... ». Si on lui pose des questions, le construct poursuit en récitant des brides de ce qui semble être le même discours, donnant l'auteur, l'endroit et l'époque où le message a été enregistré. L'appel a-t-il mis trop de temps a être délivré ou est-ce le début d'une nouvelle aventure ?

50. Un antiquaire de l'Ancien Quartier a proposé, il y a plusieurs mois, d'acheter Demi Pinte à Unamano, pour le disséquer et l'étudier. N'ayant toujours pas digéré le refus du tavernier, le voici de retour déguisé en marchand ambulant. Pendant qu'il tente de déboulonner l'engin de son socle, des complices grassement rétribués tentent de faire diversion, l'une par ses charmes, les autres en provoquant une bagarre. À force de se faire manipuler, le construct sort son silence et les tirades sans queue ni tête de la machine la sauveront peut-être des tournevis de l'antiquaire.

51. La ligue des Rouges Ardents et celle des Noirs Dessins ont entre elles deux un lourd passif. Ni les médiations des régisseurs, ni leur dernier affrontement dans les secret de la Mauvaise Pioche n'ont réussi à calmer qui que ce soit. Lors de la dernière Assemblée Franche, leurs luttes intestines ont bien failli les faire défausser. Depuis, les deux groupes s'évitent et respectent une sorte de périmètre de sécurité. Ce qui n'est pas sans poser de problème quand il s'agit de leur trouver des places dans la salle commune de la taverne. Aussi, si vous pouviez changer de table, messieurs les ligueurs, cela nous simplifierait grandement la vie.

52-55. Dans un souci d'efficacité et un grand élan d'amitié entre ligueurs, des bonnes âmes ont décidé d'organiser des cours du soirs et des stages de formation continue dans le sein même de l'auberge. Afin de faire partager l'expérience de chacun, ils rassemblent les volontaires dans un des petits salons privés de la Bonne Pioche. Ce soir, c'est:

1- "Gagner du temps face à la milice", pendant que vos camarades fuient par un autre chemin, par Bellisama de la Ligue des Equarisseurs. Certes, en fin de soirée, le cours a tendance à dégénérer en "Comment ne pas trop s'ennuyer dans la prison des Milles Pas après que la milice ne vous ait pas crus", mais la conférencière est tellement charmante que les places sont "chères"... Après tout elle a été élue "Miss Trophée Nue"…

2- "Chimie explosive" par Bengal, le gobelin. (1 chance sur 6 que le salon explose pendant la séance de travaux dirigés et qu'on doive évacuer ses occupants)

3- Rat'Cenyk, jeune gobelin spécialisé dans les coups par derrière, tient un atelier sur la survie. Après avoir entraîné ses camarades à fuir dans les ruelles alentours, le voilà qui lance une partie de cache-cache dans l'auberge. (Après avoir distancé ses ennemis, rien de tel que de les attendre dans un coin sombre.) Sous les tables, derrière les portes, au fond des toilettes, cela devient vite infernal. Huevo, un lilliputien trapu et chauve, célèbre pour son audace, essaye même de se cacher dans la grande musette à déjeuner de l'Ogre Jefko.

4– Un petit comptable, reconnaissant et admiratif devant les Ligues Franches, propose un cours sur l'administration cadwëe, les taxes et les détours de la Justice. Le bonhomme est un champion dans son domaine et il est persuadé que ses conseils peuvent aider ces héros dans leurs petits tracas quotidiens avec les autorités. Malheureusement, n'est pas pédagogue qui veut, et le comptable n'arrive pas à vulgariser suffisamment les concepts juridico-économiques pour passionner les foules. Les ligueurs s'endorment à ses cours plus sûrement qu'avec un sort de sommeil et en viennent même à se lancer des défis pour savoir qui arrivera à rester le plus longtemps éveillé.

5- Cormak, un drune acariâtre et Dragan, un wolfen somme toute nettement plus posé que son confrère, donnent un cours sur le sujet:"Comment survivre dans les égouts et les souterrains de Cadwallon". Leur connaissance du sujet s'est certes étendue depuis leur première visite.

-Cormak: "Bon alors ça donne quoi ?"

-Dragan: "Ben... pas grand chose !"

-Cormak: (venant de descendre) Hmm, il fait pas très clair ici.

-Dragan: "Il fait même carrément noir… et puis ça pue, c'est une infection..."

-Cormak: "Mouais, faut dire que quand j'ai voulu être franc-ligueur je m'attendais pas à avoir de la merde jusqu'aux genoux dès le premier jour… bon, tu sors une torche ?"

-Dragan: "Euh… une torche..."

-Cormak: "J'ai compris, on se casse !"

-Dragan:"Hein ? Quel est le crétin qui a refermé la bouche d'égout ???

6- Jéroboam, le gobelin "tireur des litres" de la ligue de la Cour des Miracles, disserte, échantillons à l'appui, de la "Culture et de l'Oenologie dans la basse Akkylannie". A partir d'une heure on commence à les entendre beugler et chanter des chansons d'ivrogne…

La Ligue des Petits Membres

Cette ligue est composé de quatre membres, deux gobelins mutants, Gibus et Gédéon et Krubi et Brictus deux râleurs nains de la plus belle eau. Piliers du bar de la Bonne Pioche, auquel ils semblent comme vissés, ces personnages sont aussi une des ligues les plus stables au niveau bénéfice à chaque Assemblée Franche.
Pourtant, à les voir picoler et rire à longueur de journée, on peut certes se demander comment ces olibrius gagnent leur argent. Trafic de drogue, d'armes, de constructs, les rumeurs ne manquent pas. On les accuse entre autre d'esclavagisme ou d'exploiter les miséreux des Remparts, mais rien n'a jamais été prouvé.
La réalité est d'ailleurs toute autre. Les petits Membres sont une mine d'information. Gibus sous son bonnet est doté d'oreilles paraboliques, Gédéon est doué de psychométrie. Quant aux nains, ils ont monté un système d'écoute par les canalisations des égouts…
Les ligueurs dans la panade vont souvent leur demander un conseil, mais il est dur de les faire parler sans ouvrir largement sa bourse...

56. Comme chaque année, les Pupilles des Ligues Franches sont réunis dans la salle commune de la Bonne Pioche pour la distribution des cadeaux. Enfants légitimes ou bâtards, les ligueurs ont toujours laissé derrière eux des ribambelles d'orphelins. Ces jeunes gens finissaient souvent dans la rue, jusqu'à ce qu'Elno, un ligueur au cœur vaste comme Aarklash, s'émeuve de leur sort. Depuis plusieurs décennies maintenant, à l'occasion de la Saint Elno, les ligueurs mettent la main au porte-monnaie pour offrir aux bambins une journée merveilleuse. Alors que les petits monstres attendent avec effervescence ceux sans qui la cérémonie ne saurait commencer, Unamano apprend que les ligueurs qui doivent endosser les costumes du « bon père Elno » et de son comparse l'Ogre Fouetteur ne pourront venir. Deux âmes charitables sauraient-elles se dévouer, l'une pour récompenser les gamins méritants, l'autre pour effrayer les petits démons ?

57. Mouchette, un pupille surnommé ainsi pour sa propension à s'essuyer constamment le nez d'un grand revers de manche, s'est attaché à l'un de vos joueurs. Souffre-douleur de ses petits camarades, il vient souvent traîner autour de sa nouvelle idole sans oser lui demander de l'aide.

58. Henerim d'Artillac, troisième fils d'une famille de nobles immigrés barhans, a toujours cristallisé autour de la virile camaraderie des Franc Ligueurs et de leur rôle essentiel dans le Joyau. Intégré il y a peu dans la ligue des Serviteurs Aveugles, il est ce soir inconsolable et il se saoule lamentablement dans un coin. Pourquoi?
Lors d'une mission dans la Gadouille, il a découvert l'horreur de la ville basse: il a vu des mendiants attaquer un nain cul de jatte pour un croûton de pain, une mère gob vendre ses gniards « tous frais, tous tendres » à un ogre affamé. Il a même sauvé un enfant des griffes d'un souteneur violent et ivre, pour s'apercevoir ensuite que le gamin lui avait volé sa bourse.
C'en est trop pour cette âme noble et généreuse qui est en train de craquer…

59. Un initié d'Earhë croit voir briller la marque du scarabée-sarcophage sur le front d'un des joueurs. Cela signifierait que l'antique divinité daïkinee prévoit pour le PJ une mort prochaine et héroïque. Cette marque n'a rien de réel, l'elfe est juste ivre, mais le MJ devrait utiliser cette histoire pour rendre le personnage nerveux lors de ses prochaines aventures : ne sent-il pas d'ailleurs comme une brûlure au front alors qu'il se prépare à ouvrir cette porte sculptée…

60. Guerlock, le troll noir de la Ligue des Ecumeurs est furieux et prêt à en découdre. Il hurle et demande à tue tête qui a appris à Demi Pinte des phrases comme « Guerlock est un c… » ou « Guerlock s… des b…. en enfer. ». Dans son dos ses camarades gobelins sont morts de rire...

61-62. Unamano est convalescent. Il a été très malade ou bien se remet-il des coups que lui a mis un coupe-jarret, un soir à la fermeture. Aussi demande-t-il à un des joueurs de le remplacer pendant quelques jours. Il faudra aussi recruter un cuisinier.

63. Le Capitaine Tiburom de la Ligue des Ecumeurs, emporté sur des océans de bière à l'oseille, se met à raconter la mer. Le tiers de la salle l'écoute en rêvant. La soirée finira tard, alors les filles joueront les naufragées sur leur radeau-table tandis que les mâles éméchés singeront les requins…

64-66. Une des servantes trébuche et va renverser son plateau sur : 1d6
1-Nazdor le thaumaturge qui la change en crapaud. Heureusement le baiser d'un "prince" renverse le sortilège.
2-Borgnefesse qui lui envoie une baffe et menace d'écraser tous ceux qui rigolent comme autant "de tas de merde".
3-Borgnefesse, et aussitôt chacun lui jette une part de son repas, si bien qu'il fuit sous les huées...
4-Gorgoh le Sale, un shaman orque de la Ligue de la Cour des Miracles. La jeune fille est d'abord inquiète de sa réaction, puis quand elle le voit se fendre d'un large sourire et étaler en connaisseur la sauce sur ses hardes en des motifs entrelacés, elle pousse un soupir de soulagement...
5-Suelta, la danseuse akkyshanne, qui lui saute à la gorge. Quelqu'un arrivera-t-il à séparer ces tigresses. . .
6-Un PJ. Elle s'excuse platement et lui propose de laver ses affaires.

Nazdor

Le thaumaturge n'est pas ligueur, ni même un être humain prétendent certains. Ce magicien réputé fort puissant, toujours en robe, masqué et ganté de sorte qu'on ne voie pas un bout de sa chair exposée, vient souvent s'asseoir à la Bonne Pioche, comme un entomologiste étudiant les insectes.
Celui qui le prendrait à partie serait fort mal avisé, car le bonhomme fut, d'après ce que l'on raconte, l'amant de la Babayagob. C'est d'elle et de son Crapaud de Guerre, cet ancien guerrier Strôhm insolent, qu'il tiendrait la faculté de transformer les impudents en batraciens coassants...

67. Ce soir, c'est un étrange silence qui a envahi la taverne. Ce soir, les pupilles de la ligue font leur spectacle annuel. Ces enfants déguisés en légumes ou en fleurs du jardin de Désir, ahanant leurs tirades debout sur un assemblage de tables branlantes ont certes de quoi faire rire, mais gare à celui qui se moquerait trop ouvertement de ces petits orphelins au gestes gauches, car ils ont peut être un parrain troll dans la salle, ou une marraine akkishane aux sacoches pleines d'herbes violemment urticantes.

68. Un groupe de gobelins est arrivé des bas quartiers, des gobs volants, avec des armures rembourrées, spécialisés dans le lancer et les trajectoires aériennes. Les ligueurs ont pillé les chambres, et entassé des matelas dans la salle commune. Depuis, "des anges verts" décollent depuis la mezzanine, dans un choeur de bravos et des cris de wolfens surexcités. Si les petits gars survivent à la soirée, aux rebonds sur les murs et aux atterrissages ratés, ils sont sûrs de repartir les poches pleines...

69. Alors que vos joueurs se rendent à la Bonne Pioche, ils tombent sur un petit attroupement de ligueurs à la porte. Par l'entrebâillement, la sévère ligueuse ogre Gründa refuse d'en laisser entrer quelques uns au prétexte « toi pas assez sexy pour être Mister Ligueur ». Pour pouvoir entrer, il faut soit un minimum de 4 en ELEGANCE, soit une croix en Séduire, soit être une femme. Dans ce dernier cas, et seulement dans ce dernier cas, vous ne serez pas obligé de danser sur le comptoir en faisant tournoyer vos vêtements au-dessus de votre tête. Et peut-être même qu'avec un peu de roleplay et un bon jet, vous serez élu Mister Ligueur !

70. Harry le Noir est mort. Ce vieux ligueur, bretteur et fêtard sans vergogne n'est plus, et ce serait un crime que de le laisser partir sans une dernière fête. Tout ce qu'il a toujours aimé est là, la musique, les filles, les bouteilles et même une bonne bagarre entre copains. Quel dommage qu'Harry ne puisse pas participer, et que son corps déjà froid, assis au bout de la table, ne se dresse pas dans un grand éclat de rire, pour distribuer mandales et accolades...

71. ***Cet événement est à jouer impérativement après l'événement 70. Si vous n'avez pas fait jouer l'enterrement d'Harry, remplacez le 71 par le 70.***
Plus moyen de mettre la main sur le moindre biscuit d'apéritif, ils disparaissent tous sans aucune explication. On parle d'un voleur mutant, d'un sale tour joué par les guildes ou les miliciens, on met en place des guet-apens... Mais la vérité est tout autre. Le fantôme d'Harry le Noir est bien décidé à hanter sa taverne favorite et seul un exorcisme en règle permettra à nos ligueurs de retrouver le plaisir de grignoter entre deux pintes

« Le problème, c'est qu'avec la chaleur, il avait tendance a ramollir et a glisser sous la table, alors on le sortait un peu dehors, sous la neige, le temps qu'il regagne un peu de prestance. Mais c'était franchement un crève coeur que de le voir nous regarder par la fenêtre, la tête couverte de flocons... Alors on l'a vite rentré, et le pire, c'est que dans le tumulte de la fête, c'est à Huevo qu'on a offert des funérailles maritimes... Quelle idée de s'endormir dans le cercueil... On a retrouvé Harry le lendemain dans une chambre à l'étage. Sur qu'il a suivi une gourmande dans un dernier sursaut.. A ta santé Harry … »

Le Panneau de l'Infamie

Lorsque votre ligue bat de l'aile, que vos finances sont au plus bas, il faut se résoudre à aller jeter un coup d'œil DISCRETEMENT au Panneau de l'Infamie, celui des petites annonces. Mais attention ! Les connaisseurs attendent ceux qui, comme vous, vont fureter vers les toilettes, qui passent plusieurs fois près du Panneau en jetant de rapides coups d'œil comme si de rien n'était. Et dès que vous restez trop longtemps, c'est la curée : une voix narquoise souligne vos revers de fortune récents et ça y est ! On vous traite, vous et votre ligue, de nuls, de gagne-petits, de traîne-misère tout juste bons à secourir les chatons logés en haut des arbres… et c'est la spirale infernale. Votre réputation est entachée et il est difficile de redresser la barre. Combien de fois a-t-on vu et verra-t-on ce triste spectacle de ligueurs, les lèvres tremblantes et les yeux humides perdus dans la contemplation du parquet, se tenir là, devant les moqueurs, la tête courbée par le poids de la honte ?
Les stratégies pour s'approcher du panneau sont nombreuses et forts inventives. Mais celles pour repérer les petits malins le sont tout autant.
Comme si ce n'était pas suffisant, lorsqu'il doit afficher une petite annonce, l'aubergiste demande aux ligueurs qui vaquent d'aller la placarder. Ceux-ci s'exécutent, de mauvaise grâce, traînant les pieds et faisant savoir bien haut qu'ils sont là à la demande du patron. Ce qui fait que les annonces sont organisées en trois tas, selon la taille de l'afficheur. Et les gobelins ont bien du mal à lire celles qui sont apposées à hauteur de wolfen (et réciproquement)…
En termes de règles :
Seuil en SE CACHER ou EMBOBINER = 4 + 2 à chaque tentative.
Jet en GUETTER, pour lire une annonce, seuil 8. Chaque pari pris et réussi en SE CACHER ou EMBOBINER baisse le seuil de 1.
3 tas suivant la taille : 2, 3 ou 4 :
Un gobelin ou un nain peut lire une annonce du tas TAI=2 sans malus à son jet en GUETTER, une annonce du tas TAI=3 avec un malus de 1 et une annonce du tas TAI=4 avec un malus de 2.
Un humain, un elfe, … peut lire une annonce du tas TAI=3 sans malus, les autres avec un malus de 1.
Pour les wolfen, c'est le contraire du gob…
Ceci dit, ces règles sont données à titre indicatif car vous pouvez compter sur vos joueurs pour vous sortir un plan tellement tordu que vous devrez improviser ! Vous trouverez des exemples de petites-annonces et des mini-scénarios dans Cachotteries.

Les Trois Grâces

Ces trois énormes tonneaux qui occupent le fond de la salle, sous les mezzanines, furent « offert » à La Bonne Pioche par les ligueurs du 7 de Safre, après qu'ils aient défoncé la façade de la taverne et raté leur atterrissage en ballon.
Nul n'a jamais compris leur délire éthylique, parlant des jardins de Désir, de labyrinthe et de coup publicitaire, mais tout le monde est d'accord sur un point, ce fut un sacré bon jour pour l'établissement que celui où ces trois fûts lui furent « gracieusement » attribués. En effet, le bois qui les compose semble tout imprégné d'essences féeriques, et la bière qu'on y conserve y prend vite un certain je-ne-sais-quoi d'admirable et de gouleyant.
Les trois tonneaux gagnèrent vite des surnoms affectueux. Mais il faut noter que ces patronymes ne désignent pas une des barriques, mais les trois à tour de rôle, selon le temps depuis lequel elles contiennent tel ou tel cru de bière.
Ainsi si vous demandez une chope tirée des entrailles d'Aglaé, vous goûterez à la bière la plus « jeune », celle qui en moins d'un mois a déjà gagné en saveur et en surprises.
Si vous choisissez Thalie, vous aurez droit à un nectar généreux en abondance, tellement qu'on a du mal à croire qu'il puisse tenir dans un simple bock. Quand à Euphrosyne, le liquide, souvent en petite quantité, est demeuré trois mois en son sein, et c'est plus un défi qu'une simple boisson. (degré d'ébriété +6). Les gens qu'Euphrosyne terrasse ont toujours l'alcool joyeux, jamais violent ou triste.
Quand un fût est vide, on le remplit d'une nouvelle bière, afin de contenter aussi bien les amateurs d'Ecume que ceux de Druness, il devient Aglaé et ainsi de suite...

72. Les ligues ont dû renouveler leurs rangs, et nombre de Petits Crocs semblent intéressés par l'aventure. Ces jeunes wolfens ne connaissent pas grand-chose des us et coutumes urbains, aussi pissent-ils aux quatre coins de la taverne pour marquer leur territoire, quand ils ne s'affrontent pas en des duels d'intimidation dans la salle principale, pour impressionner d'éventuels recruteurs.
Unamano a beau tout essayer, mettre du souffre à chaque coin de porte, rien n'y fait.

73. Pour satisfaire les goûts de certains clients amateurs du Sombre des Halles, Unamano se fait livrer par l'usine de torréfaction des caisses toutes les semaines. Hélas pour lui, la dernière était truffée de larves venues des jungles du Quithayran. Depuis, des hordes d'insectes aux yeux incandescents grouillent à travers toute l'auberge, jusque dans les chopes et les braies des clients. Les réactions sont diverses et souvent catastrophiques, comme ce mage qui essaya de nettoyer les toilettes à grand coup de sorts offensifs. On parle même de fermeture sanitaire, ce qui serait pour bien des ligueurs un véritable désastre.

74. ***Cet événement est à jouer impérativement après l'événement 73. Si vous n'avez pas fait jouer l'invasion des punaises aux yeux de feu, remplacez le 74 par le 73.***
Sur les conseils d'un ancien dessinateur embarqué pour des expéditions zoologiques, un gobelin nommé Bukolik, des courageux ligueurs sont partis vers la Quithayran pour ramener le prédateur naturel du « Lessien Oronar », la punaise aux yeux de feu.
La taverne est maintenant le repaire d'une douzaine de gros pythons jaunes qui s'enroulent autour des chaises, se lovent entre les pieds de tables, ou bien vont chatouiller de leurs langues bifides les mollets chatouilleux des nains attablés. Malgré quelques embrassades trop violentes avec les plus petits ligueurs, les reptiles s'acclimatent fort bien à l'établissement, et le nombre d'insectes est en perpétuelle diminution. Certains se sont même attachés aux serpents, les nourrissent et échangent avec eux des gestes affectueux. Nul ne sait ce que l'on fera de ces sinueux spécimens quand l'invasion des punaises aura été stoppée, mais si on parle à couvert d'adoption et de mascottes, on discute aussi de cuisine exotique et de maroquinerie…

75. Toujours aussi atteint, Huevo, de la ligue de la Cour des Miracles, a dépensé une fortune en potion de guérison. A la faveur de la nuit, il a vidé Aglaé de la bière qu'elle contenait, pour la remplir de potion (enfin, y verser quelques 60 litres). Depuis il couve le tonneau du regard et attend de voir ce qui va se passer. Mais dans le ventre de la barrique, le liquide alchimique et la magie des fées a eu un résultat tout a fait inattendu… Un résultat balbutiant, nu comme un ver, et qui va bientôt taper de son petit poing contre les parois du fût, en attendant qu'on « l'accouche ».

76-77. Il arrive que des civils viennent s'installer à la Bonne Pioche. Souvent c'est pour se sentir en sécurité et entourés de gens en armes. Ces personnes ont généralement quelque chose à fuir, un parent prêt à tout pour un héritage, un contentieux avec les Usuriers, ou un passé trop chargé. Parfois leur histoire trouve une conclusion en plein milieu de la salle commune.

78. La ligue de la Dernière Chance est une institution audacieuse, qui récupère des sauvages pleins de potentiel dans les geôles des Mille Pas et qui essaye, à force d'enseignement, de patience et d'abnégation, de les transformer en ligueurs efficaces et entièrement dévoués au bien du Joyau. Se côtoient dans cette ligue deux sortes d'individus, des repris de justice donc, mais aussi des instructeurs, pédagogues ou psychologues.
Cette organisation entraîne nombre de dispositifs particuliers, dont des examens écrits et trimestriels, afin de juger du sérieux et des progrès des recrues.
C'est à ce genre d'examens que se livrent en ce moment une demi douzaine d'individus patibulaires, suant sang et eau sur leurs copies, alors que leur surveillant passe entre quelques tables réservées pour l'occasion à la Bonne Pioche. Les tentatives de tricherie de certains se heurtent aux dénonciations moqueuses de spectateurs amusés, et le stress des candidats devant une bête carte de géographie est en train de devenir un sujet de plaisanterie malsain. Certains grands escogriffes ont déjà déchiré leur sujet, et se préparent à aller enfoncer leur crayon, appointé pour l'occasion, entre les deux yeux des petits malins.

Retrouvez les événements après « les Défis de la Bonne Pioche ».

LES DEFIS DE LA BONNE PIOCHE

Lors des longues soirées d'hiver, les Ligueurs aiment passer le temps en se lançant les uns les autres, des défis stupides ou flamboyants. Vous trouverez dans ces pages une liste non exhaustive, qui ne demande qu'à être enrichie...

Les règles données ici ne sont qu'indicatives, et tout joueur qui imaginerait des façons tordues et créatives de tricher ou d'augmenter ses chances, devrait, à notre humble avis, être encouragé, ou du moins écouté.

LES DÉFIS MARTIAUX

1	**La Boxe barhanne :** les combattants sont à l'intérieur d'un cercle. Celui qui le franchit ou celui qui s'écroule a perdu. Jets en Cogner avec prise de paris pour pousser l'adversaire hors du cercle (à jouer sur dalle).
2	**Le Iaïedo :** passe-temps autrefois très prisé dans le No Dan Kar, la coupe de mannequins en bambous fait fureur chez les wolfens de la Bonne Pioche. Jets en Trancher contre un seuil à 4. Celui qui fait le plus de dégâts l'emporte.
3	**Les fléchettes, les rangs de bouteilles, les pièces jetées en l'air, … :** grands classiques indémodables chez les tireurs. Jets en Tir avec un seuil à 6 (8 pour des objets en mouvement ou près d'une personne). Celui qui réussit le plus de paris l'emporte.
4	**Le duel au premier sang :** seules les « petites » armes et les attaques d'estoc sont autorisées. À jouer comme un combat classique, en n'acceptant que les jets en Transpercer ou Se Fendre. Le premier à toucher l'emporte.
5	**La Lutte keltoise :** le principe est simple. Vous devez maintenir les épaules de votre adversaire contre le sol au moins 3 secondes de suite. À jouer comme un combat classique. Le premier à réussir un jet en Lutter sans voir son adversaire se libérer pendant un round l'emporte.
6	**Le bras de fer :** autre divertissement intemporel. Faites 3 jets en Forcer. Celui qui en remporte le plus gagne la partie.
7	**The Last One Standing :** les participants encaissent des coups tour à tour, sans chercher à parer ou à esquiver. Le premier qui s'écroule a perdu. Tour à tour, les adversaires se mettent des Jets de dégâts et doivent utiliser la compétence Endurer pour les réduire… Tant pis pour les malchanceux qui encaisseront trois 6 et tant mieux pour ceux qui régénèrent...
8	**L'Empaleur :** reste de l 'époque où les blattes avaient envahi l'établissement, le jeu de l'empaleur consiste à lâcher sur la table une horde de blattes ramassées dans les toilettes (difficile de se débarrasser complètement de ces horreurs), tandis que les participants essayent d'en Transpercer un maximum, et de constituer sur leur poignard la plus grouillante des brochettes. (rounds d'opposition, les blattes ont une DEF à 6, et garder x blattes empalées sur son poignard nécessite x paris)
a	**Le Prestige:** Sur un but simple, comme éteindre une bougie, ou couper une pomme, les adversaires vont devoir faire preuve de style et d'imagination. Chacun son tour les joueurs ou le MJ décrivent l'action de leur personnage, chaque embellissement ou invention permet, à la discrétion du jury, de jeter un dé à six faces (et ce jusqu'à un maximum de 7 dés). Chaque dé faisant un résultat en dessous du nombre de croix dans la compétence utilisée est un succès. Le personnage totalisant le plus de succès a gagné.

CHEVAUCHE MADAME

Deux couples cheval et cavalier s'affrontent dans le but de désarçonner les adversaires :
Pour cela, il faut déjà composer les équipes, à Chevauche Madame, le personnage en dessous doit être féminin (ce qui limite le choix), ou du moins en avoir bien l'apparence accoutrer seuil 8).
L'affrontement se déroule comme une opposition, avec certaines différences :
Le Pot du couple pour le round est défini par le jet en Forcer de la monture, ou en chevaucher du cavalier. Avec ces dés, en RA ou en RR, les personnages du couple peuvent agir, Lutter ou Cogner, se défendre.
Ex : Le cavalier fait 9 en Chevaucher, ils ont 9 dés à répartir.
Le cavalier suit les règles habituelles, mais la monture doit dépenser deux points de RA ou RR, pour lancer un dé dans un talent quelconque. L'avantage c'est qu'elle n'est pas soumise à la même tranche d'actions et de réactions consécutives que le cavalier.
Ex : décidant d'être offensifs, ils répartissent 7 dés en action, 2 en réaction. Avec les dés d'action, le cavalier fera deux attaques en Cogner (à 3 et 2 dés, avec un -2 d'action consécutive sur la deuxième) et la monture un test en Lutter à 1 dé, qu'il paye avec deux dés de RA, mais sans malus, puisque ce n'est pas la même personne. **En ajoutant les 2 PUI du couple, on obtient sa « masse ». La différence entre les masses des deux équipes agit comme un bonus, pour tous les jets de l'équipe la plus lourde. La première équipe qui accumule 3 paris offensifs (3 points de tache ou points d'interaction) a fait tomber l'autre.**

BOXING CHESS

Ce défi se déroule en deux temps :

-Premièrement (et des fois ça s'arrête là), on commence par un round d'opposition, où les adversaires se boxent et essayent de s'infliger un malus maximum.

-Deuxièmement , les deux adversaires de retrouvent autour d'un jeu de réflexion comme les échecs cadwës (voir section correspondante)
Si l'un des deux participants régénère, son adversaire a alors le droit de lui allonger une mandale tous les rounds si c'est un don, tous les deux rounds si ce n'est qu'un signe particulier.

LA COMPRESSE

Encore un défi en deux temps, pour des équipes de deux personnes : les cogneurs, et les soigneurs.

-Premièrement les cogneurs s'affrontent à mains nues, pendant un nombre de rounds déterminés.
-Deuxièmement , les cogneurs rentrent dans leurs camps, et c'est aux soigneurs de les prendre en main. Celui qui remonte son poulain le plus rapidement, lui permettant d'ignorer la totalité de ses points de pénalités, est déclaré vainqueur.

LES DÉFIS « TECTUELS »

1	**Les Répétitions :** très en vogue chez les mages, qui s'entraînent ainsi à Incanter des formules compliquées, ce défi consiste à répéter des phrases telles que « j'ai trop tôt cru. » ou d'autres, sans se tromper. (Jet en incanter seuil 9, le premier à rater un jet a perdu, à moins que vous ne jouiez cela roleplay…)
2	**Le Passera, Passera pas :** deux mages par équipe, l'un qui jette des sorts à effet visible, le deuxième qui essaye d'abjurer ou d'annuler les sortilèges lancés par l'équipe adverse. L'équipe qui passe le plus de sorts dans un temps imparti remporte l'épreuve.
3	**Le Ragnarok Aveugle :** sur le principe de la Bataille Navale, les joueurs disposent sur une grille de 10x10, un troll (4 cases), deux wolfens (3cases), trois orques (2 cases) et quatre gobelins (1 case). Des variantes existent, où le nom des pièces changent, où les pièces peuvent se déplacer plutôt que de tirer...
4	**Les Ambassadeurs :** ce jeu de portrait se pratique en camp. Deux joueurs désignés par l'un et l'autre camp, les ambassadeurs, conviennent en secret du sujet à deviner. Puis chacun se rend dans le camp adverse, pour y répondre par oui ou non, à toutes les questions qui lui sont posées. Le camp qui devine le plus vite est le gagnant et retient l'ambassadeur adverse. Un autre ambassadeur est désigné dans chaque camp, etc.… Rounds d'opposition en interaction, du groupe entier avec Analyser, Confondre, Argumenter, contre l'ambassadeur qui ne fait que réagir en Embobiner, Séduire… Le premier camp qui marque 10 PI l'emporte. (il arrive qu'une fois l'ambassadeur « capturé », son camp décide d'un autre défi pour tenter de le récupérer.)
5	**La Murder Party :** une ligue prépare le défi et organise un pseudo meurtre, les clients de la soirée mènent l'enquête si bon leur semble. Faux documents, acteurs, sauce tomate, tout y est. (Fouiller, Confondre sont fort utiles pour les investigateurs)
6	**Le Qui est Qui :** les participants peuvent au choix se déguiser (Accoutrer) ou démasquer ceux qui auront choisi de se travestir (Identifier). Le dernier à être découvert et celui qui a confondu le plus d'intervenants sont déclarés tous les deux vainqueurs.
7	**La Guerre des Constructs:** les artisans en Révolution se retrouvent pour choisir un défi simple: la collecte de balles, des affrontements, des courses et sortent leurs outils et leurs pièces détachées pour fabriquer leur engin. Des jets en Etudier, Assembler, Examiner, Améliorer, naphte, vapeur ou construct et en Stratégie donnent cinq résultats qui additionnés déterminent le vainqueur. La stratégie est importante. Pour l'épreuve des balles, par exemple, il faut choisir si le robot doit miser sur la rapidité, la précision, empêcher l'adversaire de jouer, ou lui voler des balles avec un système d'aspiration...
8	**De grands classiques, comme les énigmes, le Trivial Aarklash, le concours de blagues, ou le jeu où il faut déterminer la date d'événements historiques sont à jouer roleplay. L'Examen Franc, équivalent du Baccalauréat, mais avec des noms d'Aarklash, connaît aussi un certain succès.**

GNIARDS ET WOLFEN

Variante des Dames, ce jeu se joue sur un échiquier de 64 cases, un wolfen noir y est opposé à 12 gniards blancs, qui sont disposés à l'autre bout de l'échiquier. Tout ce beau monde ne joue que sur les cases blanches.

Comme les Dames anglaises, le wolfen joue en diagonale d'une case en avant ou en arrière. Quand il se trouve devant ou derrière un gniard et que la case suivante de la diagonale est libre, il prend ce gniard en sautant par-dessus, et occupe la case vide derrière le pion adverse. Après cette prise, et si la même situation se présente, il continue à prendre les gniards de la même façon, en avant ou en arrière.

Les gniards marchent comme les pions des dames, d'une seule case en diagonale et toujours en avant. Ils ne peuvent pas prendre ni se transformer en Dame (même si certains gobs essaieront de vous persuader que c'est un chevalier Ströhm).

Le Wolfen gagne s'il franchit les lignes ennemies. Les gniards gagnent s'ils arrivent à encercler le wolfen.

On peut jouer avec deux wolfens et vingt gniards sur un échiquier de cent cases. Dans ce cas, les wolfens avancent comme les Dames françaises, d'autant de cases qu'ils le désirent sur une même diagonale. Lors d'une prise, si plusieurs cases sont libres après le gniard, le wolfen s'arrête où il veut et peut éventuellement repartir sur une autre diagonale pour prendre un gniard… Les wolfen l'emportent si un seul des deux wolfens franchit les lignes adverses. Les gniards, eux, doivent encercler les deux wolfens.

LES JEUX DE CARTES

1	**La Tracteuse :** ce jeu utilise les règles du « Nain Jaune », mais dans le Joyau, on l'appelle la Tracteuse, la longue suite de cartes jetée à chaque coup pouvant suggérer l'image des rails. Le plateau de jeu comporte 5 boites où sont représentées les « belles cartes » qui donnent lieux à des mises spécifiques. Ces cartes sont: le Roi de Coupes—Bismuth de Kraken, le Roi d'Epées—Kurn Khaurik Argam, le valet de deniers—les bandits des Terres Nomades, l'as de baton—Sangrin le Troll (voir Pnj dans le fief du Kraken) et la Reine de Coupes—la femme du chef de gare, dont on connaît la réputation (de mauvaises langues font le rapprochement avec Oklair d'Odazzur.)
2	**L'Olidor :** ce jeu d'abord appelé « Les Valets » fut rebaptisé il y a peu Olidor, afin de marquer le peu d'estime des ligueurs pour ce noble du Cœur, qui semble prêt à tout pour rentrer dans les bonnes grâces ducales.
3	**Le Fusilier :** ce jeu de cartes avec banque, voisin du « Lansquenet », fut tellement populaire parmi les soldats du Griffon en poste à Kaïber, que le commandeur Fein Durog fit tout pour l'interdire, en vain. Il fut le passe temps favori et la ruine de Rodrigue Merul, ancien pair du Rempart.
4	**Les 7 maisons d'Achéron:** nul ne sait si c'est une plaisanterie des barhans pour se moquer de leurs ennemis, ou une tentative tordue du Bélier pour se promouvoir, mais ce jeu aux règles simplissimes, où il suffit de rassembler un maximum de familles, est en passe de devenir célèbre.

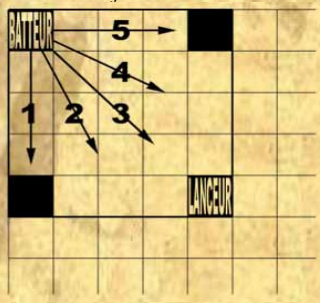
Duel en Interaction (5 PI) : Tirer le meilleur de son jeu : Identifier - **Analyser le jeu de ses adversaires :** Analyser - **Bluffer :** Embobiner ou Intimider - **Savoir si un adversaire bluffe :** Confondre - **Jouer en équipe :** Coordonner - **Faire monter les enchères :** Négocier ou Magouiller

BOUFFE ET BITURE

1	**Le Jugement du Fourneau :** les participants doivent cuisiner un plat, libre ou imposé. (Voir les règles de cuisine dans le supplément Sasserarien)
2	**Le Verdict de la Ceinture :** manger le plus possible (des jets en Endurer/TAILLE plutôt qu'Endurer/HARGNE de seuil croissant. (Des jets en Dissimiler peuvent permettre aux malhonnêtes de tricher.)
3	**La Sentence des Tripes :** ce jeu pervers oppose deux individus, qui chacun leur tour, vont concocter le plat le plus immonde possible, jeter 1d6 +OPP pour fixer le seuil du jet de 1d6+DIS que doit réussir leur adversaire pour avaler l'horreur. Les duels Gob-Nain sont particulièrement prisés. Tous les ingrédients scatos ont été mis hors jeu, après le suicide par pendaison qui suivit la victoire d'un paladin barhan l'an dernier.
4	**Le 7, 14, 21 :** équivalent alcoolique de la Sentence des Tripes, ce jeu de dés se joue à plusieurs. Chacun son tour les participants jettent 2d6. Le premier à faire un 7 commande la boisson de son choix, sublime, fort ou bien immonde (de la bière dans du lait, par exemple, forme comme une croûte en surface.) Le jeu continue en ajoutant 7 aux lancers, celui qui fait 14 boit. Le 21 paye.
5	**La Picole :** pure et dure, consiste à boire plus que le ou les adversaires (les règles sur l'Ethylisme sont à la fin du supplément, dans la section Boire et Manger) Ce défi est d'autant plus drôle quand il s'arrête après un certain nombre de verres, et qu'il est suivi par un défi d'un autre type (intellectuel, d'adresse …)
6	**Le Sucre :** ce jeu consiste à empiler à tours de rôle et à plusieurs des morceaux de sucre cubiques. Il nécessite de la dextérité manuelle, simulée par des jets en Trifouiller ou en Dérober. Le seuil de départ est à 2, on peut le faire augmenter ou diminuer (pour favoriser un équipier) de 1 tous les 2 paris effectués. Il augmente aussi de manière systématique tous les 5 cubes empilés. Plusieurs variantes existent, celui qui fait s'écrouler la pyramide boit, paye la tournée et reste sobre, ou se déshabille...

LA THÈQUE

Ce défi avait été interdit par le précédent tenancier de la Bonne Pioche, mais la naïveté d'Unamano, et les longs jours de pluies de Décarde font ressurgir ce jeu, normalement d'extérieur.
-La thèque est un ancêtre du Base Ball qui se joue avec deux équipes de 3. Pour marquer un point, il faut qu'un batteur ait fait un tour entier. Un batteur est éliminé s'il rate 3 fois la balle, si sa balle est interceptée en vol, ou s'il arrive sur une base sécurisée (où la balle est déjà passée).
Dans l'un des coins d'une dalle, placer 4 bases formant un carré de 5 cases de coté.
Dans le coin de la dalle se place le batteur, et le lanceur est sur la base opposée. Les deux autres membres de l'équipe du lanceur se placent où ils veulent sur la dalle à l'extérieur du carré.
Le lanceur effectue un jet en Tirer (seuil 6) et le batteur un jet en Cogner (seuil 4 + paris pris par le lanceur + paris de direction décrits plus loin) pour taper la balle.
S'il touche la balle, on détermine la direction avec 1d6 (1-5 représente l'éventail des directions possibles dans le secteur que représente la dalle, 6 la balle est juste effleurée donc ratée).



Chaque pari de direction permet de changer le jet de direction de 1. D'où l'intérêt de prendre au moins un pari de direction pour éviter le cas n°6 où l'on ne fait qu'effleurer la balle. On calcule la distance avec un jet en PUI où l'on garde 2 dés. Si la balle passe à proximité d'un receveur (une case contiguë), il peut l'intercepter (un jet en parade contre un seuil égal à la distance).
On passe alors au dé par dé. Se déplacer utilise les même règles que celles indiquées dans le défi du donjon. Quant au lancer (action en Tirer) ou la réception (réaction en Parer), cela se fait avec une difficulté égale à la distance, mais chaque pari pris en Lancer baisse la difficulté de la réception.

LE LOONY TRUMP FIGHT

Ce défi se joue en trois manches, et constitue une voie courante pour régler les différends entre Ligues. On y parie jusqu'aux membres de sa Ligue, voire son atout. Les As, cartes convoitées s'il en est, se font d'ailleurs régulièrement défier. Une fois le défi lancé, c'est la ligue provoquée qui choisit les trois épreuves, du classique combat au challenge le plus loufoque, d'autres ligues se chargeant de l'organisation. Une fois les épreuves décidées, il faut dresser la liste des participants. Normalement tous les membres de la ligue participent et chacun prend part à une seule épreuve. Parfois ce choix se fait plus ou moins à l'aveuglette par la ligue qui a lancé le pari car ne sont annoncés que les noms des trois épreuves.
Parfois, particulièrement lorsque les membres de la ligue sont en jeu, la ligue ayant remporté l'une des trois manches peut confisquer, dans toute la ligue adverse, un membre de son choix… quitte à l'empêcher de participer aux épreuves suivantes. Une bonne connaissance des Ligues peut donc être déterminante afin de bien choisir les épreuves ou les ligueurs à confisquer.

LA MAUVAISE PIOCHE

Parfois, le Loony Trump Fight ne suffit pas et la tension entre deux ligues ne saurait être lavée que dans le sang et par un affrontement direct. Plutôt que de laisser se développer une situation qui pourrait entacher la réputation des Franches Ligues, un réunion exceptionnelle est organisée à l'étage de la taverne du Port Fêlé, dans le fief du Kraken.
Dans un entrepôt du voisinage, tout encombré de caisses et traversé de coursives, les deux ligues antagonistes vont s'affronter armes à la main. Une douzaine de soigneurs, de mages et de prêtres venus de groupes différents vont être réquisitionnés et chargés de limiter les pertes au maximum.
Si toutefois certains ligueurs venaient à décéder, un faux accident dans les souterrains doit être organisé et toutes les pistes menant à la Mauvaise Pioche effacées.
Ce système, en marge de la justice ducale, existe clandestinement depuis de nombreuses années, mais n'est vraiment utilisé qu'en tout dernier recours.

LE DONJON

Ce jeu est dérivé d'une antique tradition barhane consistant à aller cueillir les princesses au sommet des tours des donjons. Précédé du « coup pour se donner du courage » (selon la mixture et la quantité, on a connu des gobelins qui n'allaient pas plus loin), il n'en demeure qu'un pastiche, une course effrénée de plusieurs clients, pour arriver le premier dans la chambre des servantes, au troisième, leur dérober un effet personnel et redescendre prendre un autre verre au bar, généralement les dentelles de ses dames sur la tête.
Pour faire un mouvement, au lieu d'avancer d'un nombre fixe, les participants lancent autant de d6 que leur MOU. Chaque dé dont le tirage est inférieur ou égal à 4 permet d'avancer d'un point. Pour tenir compte de leur avancée sur le plan, on fait l'addition des points accumulés.
Voici une description du parcours:

La salle étant encombrée il faut 16 points pour atteindre le premier étage. Mais on a vu des ligueurs ne parcourir que 6 points et grimper directement (deux jets seuil 6, 2 paris pour y être en une action), ou bien se faire lancer par un

De 17 à 30 c'est la traversée de la mezzanine, on peut renverser des chaises pour rendre plus difficile les jets de MOU (seuil 3 ou moins), sauter de tables en tables (Voltiger seuil 6 pour « éviter » ce nouveau seuil) etc...

De 31 à 42 c'est une bousculade dans le couloir du second, on a tendance à s'y piétiner, (Lutter pour jeter quelqu'un à terre et l'enjamber ou Esquive pour passer entre lui et le mur, sous ses jambes si il est grand...). Avec Harcèlement tout ça est naturel.

De 43 à 54 : dernière course jusqu'à la chambre des servantes, il faut y réussir un jet en Fouiller (seuil 4) pour se saisir d'un trophée. Ensuite vient la redescente.

La redescente : Certains font le chemin à l'envers, mais on a vu des audacieux se lancer à l'assaut de la façade, se laissant choir d'encorbellements en balcons (Grimper, seuil 6, 6 paris consécutifs). D'autres sautent de la mezzanine aux tables du rez de chaussé (Voltiger seuil 7, 2 paris pour ne rien renverser) . Escalader la façade en montée nécessiterait Grimper, seuil 8, 10 paris consécutifs.

LE DÉFI DE L'ÉLÉGANT

Deux ligueurs doivent essayer chacun de séduire une jolie demoiselle en se faisant passer d'une profession choisie par l'autre participant et en usant une série de mots clefs, également décidés par l'opposant.
Ce défi, à grand renforts de jets d'interaction, est la plaie des nouvelles ligueuses et des serveuses dans leurs premières semaines.

LE « POINT PAR POINT »

Ou « Bullet Time »

Ce système d'initiative permet une plus grand réactivité, qui bouleverse le système de Cadwallon, il faut l'admettre, mais bénéficie grandement à des jeux comme Le Mur de Terre voire le Caméon Ball, le Donjon ou autres...
Le premier à agir est toujours celui qui a le plus de dés en RA et l'attitude la plus « haute » (HARGNE). Une fois que celui-ci a dépensé des dés pour agir, au lieu de le laisser dépenser tous ces dés, on regarde qui a le plus de dés de RA, comme si on venait de commencer un nouveau tour, et ainsi de suite.
Ex : Bernard 5RA/ 0 RR en Hargne agit avant Huevo 3/2 OPP, et avant Phileas 3/2 DIS. Il cogne avec 2d, se retrouve à 3/0 HAR, c'est encore à lui, Intimider 1d, il a maintenant 2 en RA/ 0 en RR, c'est à Huevo qui depense 1d pour Voltiger et passe à 2/2 OPP, puis à Philéas qui dépense 2 d en distraire, et Bernard peut encore frapper etc.

LE MUR DE TERRE

Ce défi a pour but de commémorer la résistance héroïque de Khaurik face aux goules d'Achéron, lors de la bataille du Mur de Terre.
Dans chaque équipe on dénombre un « Ogre » et quatre « Goules ». Trois tables d'auberge (2 sur 6 cases) sont espacées à deux cases les unes des autres. Sur la table centrale, l'Ogre, armé d'un sac de patate ou d'un polochon bien tassé, doit empêcher les Goules de traverser. Les Goules Voltigent de table en table, esquivant les horions. La manche s'arrête lorsque l'Ogre a réussit à faire chuter (en Cogner notamment) les 4 goules des tables. On compte alors combien de traversées les goules ont effectué, et c'est le tour des Goules de l'autre équipe d'affronter l'Ogre adverse.
Ce défi se joue en « point par point », et un coup de l'ogre a un effet de balayage, les goules dans 2 cases adjacentes à la cible principale sont touchées par le jet-3. *(si l'Ogre a fait 10, les goules alentours doivent esquiver un cogner à 7)*

GÉRER LA FOULE par Skelarh

Pour simuler le parti pris des spectateurs d'un défi, vous pouvez utiliser les tableaux suivants. Chaque joueur peut prendre des paris pour se concentrer sur l'action et éviter que le public intervienne. Chaque pari annule une action de la foule contre soi. Déterminez au hasard la victime de chaque action.

Tableau d'incident : (1 dé 6)
1-2 : Rien ne se passe
3-4 : Une action dans le public
5 : Deux actions dans le public
6 : Trois actions dans le public

Action dans le public : (1 dé 6)
1-2-3 : L'action rate
4 : L' action fait perdre 1 point au jet d'un joueur
5 : L' action fait perdre 2 points au jet d'un joueur
6 : L' action fait perdre 3 points au jet d'un joueur

LE CAMEON BALL

Inventé par les étudiants du Manoir Caméon, ce jeu oppose des équipes de deux mages et se joue sur une table, à l'aide de 2 cafards, blattes ou vermines en tout genre. Deux boites, situées à chaque bout de la table, matérialisent les buts. L'objectif est simple, pousser à coups de sorts (et notamment de Marche Forcée) son insecte dans les buts adverses. En même temps, il faut protéger son camp, à grand renfort de Chaînes Elémentaires, de réaction en Ressentir etc.…
Il arrive même que l'on essaye de déconcentrer l'adversaire, avec un Air de Fascination par exemple, mais aucune attaque directe visant les mages n'est autorisée.
Viser un des insectes est malaisé, aussi le seuil pour réussir un sort d'attaque est-il majoré de 2 points. De plus cette manœuvre est considérée comme grossière.
A la fin de chaque tour, il y a 1 chance sur 2 que la bestiole bouge toute seule, vers une direction aléatoire. (l'escargot ayant 1 chance sur 2 de rentrer dans sa coquille plutôt que de se déplacer)
Les tactiques divergent selon les bestioles utilisées.

L'Escargot : MOU 3 VIE 1 (instinct de survie)
Pour 1d de réaction d'un des mages, l'escargot peut rentrer dans sa coquille et y rester jusqu'à une prochaine action PRO 4
Les cases traversées par un escargot deviennent gluantes et demandent 2 points de MOU pour être traversées, sauf par un escargot.

Le Cafard : MOU 4 VIE 1 ENCAISSEMENT 2 PRO 3

Le Criquet: MOU 5 VIE 1 (bond).
Le criquet survit, même décapité, un tour après sa mort.

La Mante Religieuse : MOU 4 VIE 1 PRO 2
La sale bête attaque les bestioles à portée Trancher X +3
PUI 2 (degats +0)

Les caractéristiques ne sont valables que dans l'optique du Caméo Ball. A l'échelle des bestioles, la table fait 24 cases de long sur 12 de large.
Pour 100 xp, on peut faire évoluer sa vermine préférée. (régénération, énorme, dur à cuire, tueur né pour une mante etc…) Soyez inventifs et souples au niveau des règles**. On peut limiter le nombre de gemmes utilisées.**

79. Deux wolfens sont attablés face à face, immobiles. Ils viennent de passer deux bonnes heures à se grogner dessus, oreilles en arrière et poil hérissé. Tout le monde commence à trouver ça horripilant. À part, peut-être, les autres wolfens qui, si on le remarque, ont un œil tourné vers la scène. Le Maître est invité à ponctuer sa scène de grognements idiots. Au bout d'une demie heure supplémentaire, sans que personne n'y comprenne quoique ce soit, Urlrick Raul, un des spectateurs wolfens proche de vos PJS, écume sa bière qu'il avait délaissée jusque là et lâche « Et ben, Dragan a perdu... »

80. Bartiméus, un noble coq barhan, connaît une flamboyante mésaventure alors qu'il se mesure à Elyana, une jeune bretteuse elfe, dans une épreuve de « Prestige » (voir le défi correspondant). La chandelle qu 'il essaye de trancher en quatre, rebondit sur le fil de sa bâtarde et va renverser une bouteille de cognac à quelques tables de là. Le liquide s'enflamme spontanément et c'est une rivière de flammes qui va bouter le feu aux jupons de Suelta… Till l'incendiaire profiterait bien du bazar pour allumer quelques petits feux, ni vu, ni connu.

81. Depuis quelque temps déjà, Sven, une montagne de muscles keltoise connue pour ses sautes d'humeur, avait une attitude bizarre. Il chipotait dans son assiette du bout de sa fourchette, il s'isolait, d'après ses coligueurs, de plus en plus souvent. Et depuis ce matin, on devine enfin la cause de ce comportement : Sven tricote ! Point mousse, maille jersey, … le ligueur connaît tout ça sur le bout des doigts et des aiguilles. Acariâtre, il commence par menacer de « casser la gueule à tout ceux à qui ça plaît pas ! » mais les moqueurs commencent à se taire quand l'ogre Bernard demande timidement si Sven peut lui apprendre cette arcane secrète. Quelques heures plus tard, toute l'auberge s'y est mise et un grand concours de tricot sera organisé d'ici à quelques semaines.

82. Au cours d'un match de boxe barhane, Guerlock, le Troll noir de la ligue des Ecumeurs, perd une de ces incisives. Voilà l'édenté, bien aviné, qui gueule qu'il ne pourra pas aller au paradis troll s'il n'est pas complet et qu'il faut à tout prix la retrouver. Comme les ligueurs alentours ne retrouvent pas la dent, les voilà qui lui en fabriquent une en mie de pain et essaient de le tromper…

83. Lors d'une séance de Iaïedo (voir le défi correspondant), l'ogre Bernard tranche son mannequin avec tellement de violence qu'un morceau vole à travers la pièce… droit sur l'un de vos joueurs.

84. Deux keltois en train de lutter bloquent la porte d'entrée. Ils se roulent par terre et se jettent l'un sur l'autre avec une telle frénésie que les coups de butoir que vos ligueurs ne manqueront pas de donner pour pouvoir entrer ne les gêneront pas le moins du monde. Quant à passer par la fenêtre, ils se retrouveront probablement à marcher sur les deux belligérants. Une fois à l'intérieur, alors que vos joueurs iront commander leur bière préférée, l'un des deux combattant roulera dans leurs jambes, renversant le nectar convoité. Quelqu'un risque d'être pris dans la mêlée ce qui peut très mal finir…

85. Un de vos ligueurs reçoit tout à coup une fléchette dans l'épaule, la fesse, ou une autre partie de son anatomie:
1-C'est Unamano, qui jouant avec des clients, a commis une maladresse de plus. Pour se faire pardonner, il promet au joueur de lui préparer son plat préféré… Tous aux abris!!!
2-C'est Borgnefesse qui vient chercher sa fléchette en râlant qu'il perd à cause de ce maudit PJ.
3-Si un de vos ligueurs s'est fait un ennemi dans une autre ligue, c'est lui, il a bien sûr fait exprès et se répand en fausses excuses, tout en contenant mal un fou rire.
4- C'est la jolie Inara du 8 de diamant, qui est si adorablement maladroite qu'on a envie de lui donner des leçons (qui sait si elle ne s'amuse pas de votre joueur avec son 5 en séduction…)

86. Au terme d'un Donjon particulièrement animé (voir le défi correspondant), un guide wolfen, Michelin, particulièrement éméché, redescend de la chambre des servantes avec un caleçon masculin sur la tête. Dès lors, c'est l'heure des enquêtes et de la suspicion : qui couche avec une de ses demoiselles ? Les supputations vont bon train, les esprits s'échauffent, sans que personne ne se doute que la blonde Lolotte préfère de loin ces dessous confortables aux petites culottes en dentelle « qui grattent ».

87. Aujourd'hui, l'ambiance est maussade à la Bonne Pioche. Les fans de Franche Tatane sont tendus car trois nouvelles recrues de la Milice sont connues dans le milieu. Les frères Hanson viennent d'effectuer une peine de six mois de prison aux Mille Pas, suite à leur dernier match en tant que joueurs professionnels. Normalement cela aurait dû suffire à empêcher tout engagement dans les forces de l'ordre, mais quelqu'un dans la hiérarchie a sûrement fermé les yeux pour gonfler l'équipe milicienne de Franche Tatane.

88. Dragan le Wolfen, et Sven le Keltois se sont tellement bien arrangés lors de la première partie d'un match de Boxing Chess (voir le défi correspondant), qu'ils sont comme deux pantins morbides devant leur échiquier de Cadwallon. Ils bougent leurs pièces n'importe comment, les autres n'arrêtent pas de les corriger, et les deux adversaires semblent comme incapables de se manger la moindre pièce. L'enthousiasme des supporters retombent vite. Quelques uns essayent de faire avancer les choses en soufflant des manœuvres habiles aux deux brutes contusionnées, mais ils se font vertement traiter de tricheurs par les autres.
Au fur et à mesure, tout le monde se désintéresse de la partie, et laisse les colosses abrutis et face à face, dans l'indifférence générale. A un instant, un bruit fait croire à une évolution de la situation, mais ce ne sont que les grosses têtes tuméfiées de ces messieurs, éparpillant les pièces et confondant le damier avec un oreiller à carreaux.

LA FRANCHE TATANE

A Cadwallon quand on veut régler un problème personnel, humilier quelqu'un sur la place publique, ou simplement se lancer dans un bon vieux règlement de compte en bonne et due forme, on organise une franche tatane.
Ce sport d'équipe, presque aussi vieux que les Ligues, est à l'origine une confrontation organisée pour résoudre les problèmes posés par les exilés encore trop haineux les uns envers les autres pour éviter les bagarres, ou massacres dans les quartiers chauds. Mais au fil du temps, c'est devenu le meilleur moyen de se passer les nerfs. Notamment entre Ligueurs et miliciens.
Le jeu est si populaire que certains y consacrent entièrement leur carrière. Ces joueurs professionnels sont connus de tous et représentent la possible réussite pour tous les gens du peuple à Cadwallon.
Pour y jouer, on choisit une place plus ou moins dégagée, la place ainsi que les rues autour sont évacuées et en général la populace monte aux fenêtres pour assister au match.
Nous décrirons plus tard les règles précises de ce sport national car nous ne sommes pas encore ni au point, ni d'accord sur les détails. Sachez que, pour l'heure, il est question de drapeaux, de balle, de crosses et de bosses. Surtout de bosses !

89. Après une saisie record dans un saloir qui servait de paravent à un vaste réseau de contrebande, Embuscade et la ligue du Bout des Chemins se retrouvent en possession d'une montagne de saucisses, jambons, jésus et rillettes, salamis, rosettes et ficelés… Plus qu'ils ne peuvent en consommer. Dans l'euphorie du moment, les voilà qui organisent un grand loto pour partager avec leurs camarades ligueurs les surplus charcutiers. D'autres ligues trouvant la chose plaisante, fouillent leurs greniers, et c'est une soixantaine de quines et quinze cartons pleins qui sont prévus pour ce soir là.
Huevo, éternel nabot de la ligue de la Cour des Miracles, nomme, tandis qu'Unamano, main unique et innocente, tire les jetons. Tant que le petit bonhomme s'en tient à « 1, Cadwallon, mon royaume pour un ducat » ou bien « la Soucherie, dites 33...», tout va pour le mieux. Si le 90, « Sophet Drahas », arrache certaines toux nerveuses à l'assistance, le 9 « Borgnefesse, la queue en bas... » provoque l'hilarité générale, et la fuite précipitée d'Huevo par une des fenêtres…
Un de vos ligueurs se sentirait-il capable de prendre sa place?

90. Toujours aussi fringant, Hénerim d'Artillac provoque un de vos ligueurs, tout aussi sûr de ses charmes, au « défi de l'Elegant ». Hélas pour eux, les voilà qui essayent de séduire deux autres ligueurs, travestis en demoiselles à l'occasion d'une partie de « Qui est Qui » (voir les défis correspondants).

91. Une partie de Caméon Ball grandeur nature est en train de s'organiser (voir le défi correspondant). Philéas le Gris et Globine la drûne, deux mages du 7 de Safre, ont déjà grimpé sur le bar, les tables ont été repoussées pour faire de l'espace, et des nains ivres morts se proposent de faire les balles...

92. Un concours de tir consistant à vider un maximum bouteilles de verre avant de les massacrer au pistolet (qui a dit que la poudre était illégale à Cadwallon ?) vient de se dérouler juste avant que vos ligueurs n'entrent dans la Bonne Pioche. Le Tireur des Litres, Jéroboam, vient une nouvelle fois de montrer son incroyable supériorité, aussi bien quand il s'agit de vider des bouteilles que de les déquiller bourré. Le sol est jonché de débris de verre et ceux de vos joueurs marchant pieds nus, comme les wolfens ou les moines zen proches de la Terre Nourricière, risquent de s'en rendre compte à leurs dépends.

93. Il y a quelques semaines, un concours de constructs a eu lieu. Le petit ST33-A (20cm de long pour 10cm de haut) avait été programmé pour se cacher, analyser les capacités et le comportement de ses adversaires afin de les attaquer plus efficacement dans le dos. La première chose que cet être artificiel a pu apprendre, c'est la manière dont ses semblables étaient traités : démontés, remontés, modifiés, détruits, torturés. Il s'est donc adapté. Planqué depuis sous les meubles de l'auberge, il s'est consacré à sa survie. Il recharge ses accus, la nuit, en pompant ceux de Demi Pinte, provoquant quelques baisses de régime qui inquiètent les fans de la célèbre machine. Il observe les habitués, récolte des informations, vole de gemmes dans les poches des magiciens pour augmenter ses fonctions ou bien des pièces à d'autres constructs… avant de passer à l'attaque : lacets noués, clous répandus sur le sol, tables et bancs dévissés, provoque des événements pour augmenter l'animosité entre clients (« Eh ! Mais tu m'as touché les fesses ! », « Elle est dégueulasse ta bière Unamano ! », « Qui a écrit "la Meute Hurlante, c'est tous des tapettes" sur le mur des toilettes ? »), etc.

LE LANCER DE HACHES

Il faut couper trois nattes : deux sur le côté, horizontales, et une dernière, verticale, plus difficile à trancher à cause de l'angle. Le seuil pour ne pas toucher la serveuse est à 6. Seulement il faut prendre deux paris pour sectionner les nattes horizontales et cinq paris pour la dernière. Et certaines soirées, on vous obligera à boire un coup entre chaque lancer : une corne remplie d'un alcool particulièrement fort (et en quantité !).
Si, par malheur, l'un des tirs était raté : lancez 2 d6 sur la table ci-dessous:
2-la hache frappe Sven le Keltois, qui se marrait derrière la cible, en pleine tête. Comme ce n'est pas un organe vital chez ce colosse, y a de la représailles dans l'air
3-la main droite de la serveuse : deux semaines d'arrêt de travail, vous devez la remplacer…
4-5-9 vous tranchez tout de même une natte. Veinard…
6-8 dans le bois, rien de spécial.
7– le grand miroir ou autre chose de valeur 2d6x10 ducats...
10– le cadenas se casse et la servante aussi…
11– la main gauche de la serveuse. Marla assure qu'on peut très bien travailler sans, regardez son mari !!!
12– Aie…. Y a t il un PJ assez chevaleresque pour s'interposer? A défaut un docteur?

94. Les serveuses font grève. Elles en ont marre d'être attachées pour se faire couper les nattes ou, une fois leurs cheveux trop courts, qu'on se servent de leur tête comme support pour les cibles. Elles veulent des primes de risque !

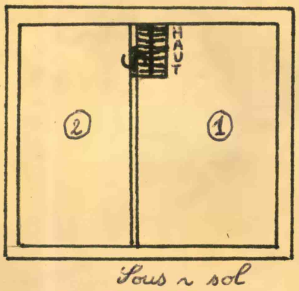
95. À chaque fois que l'un de vos joueurs entre dans l'auberge, il est accueilli par des clients de la taverne, le sourire aux lèvres, qui le félicitent pour telle ou telle chose qu'il aurait soit disant faite la veille (un mot d'esprit, une descente impressionnante, etc.), les serveuses le regardent en coin, sont plutôt sèches avec lui. Quant à son ardoise, elle s'allonge de manière inconsidérée. Et non, l'explication ne tient pas dans l'existence d'un double maléfique. Votre joueur est seulement somnambule et passe ses nuits à la Bonne Pioche. Une fois le pot-aux-roses découvert, vous pouvez continuer à le taquiner avec ce trouble, jusqu'à le faire se réveiller en pleine rue et en costume de nuit, guidé par un Unamano prévenant.

96. Ce soir, tous les mages Tarot s'accordent à le dire, il va y avoir un mort. Les cartes, invariablement, prédisent une issue funeste à l'un des clients de cette soirée. L'ambiance est plutôt plombée, on met la pédale douce sur les jeux dangereux, mais personne ne veut avoir l'air de fuir devant le danger. Le Maître de Jeu a le choix pour le dénouement :
1– Un habitué meurt étouffé, un beignet de légumes coincé dans la gorge.
2– Des ennemis de vos joueurs, bien décidés à s'en débarrasser définitivement, les attaquent dans les toilettes.
3– Un vendeur de saucisses fait tomber sa marchandise et glisse sur une chipolata pour finir la tête dans le battant de la porte juste au moment où l'ogre Bernard la claque pour la fermer.

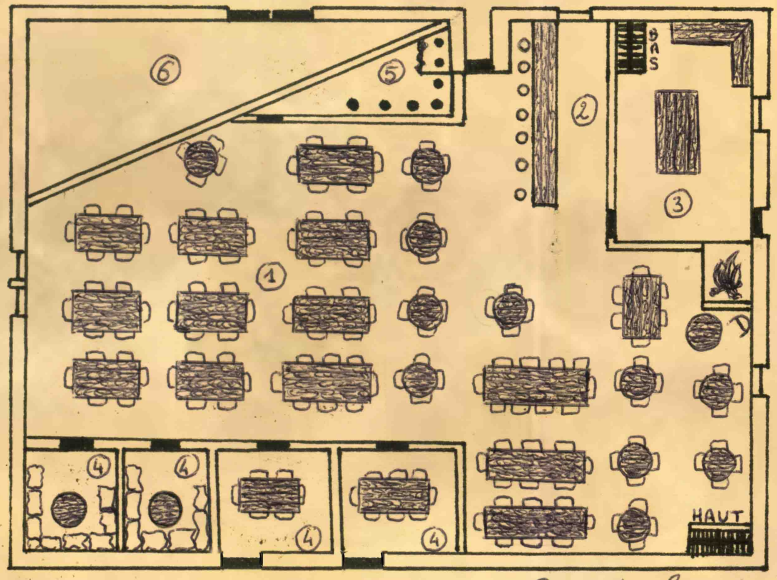
97. Un grand bœuf improvisé s'engage entre des musiciens de diverses nationalités. Les accords se mêlent les uns aux autres. Les voix s'élèvent, les mains frappent la cadence et les danseurs rythment, par leurs sauts, les sérénades endiablées. L'ambiance est chaude et bruyante à tel point que la fête déborde dans la rue. Les noceurs et les artistes des alentours ne seront pas les seuls attirés par le raffut : la milice finira par débarquer et « elle sera bien reçue ! ».

98. Une femelle pélican a élu domicile sur la cheminée de l'auberge. Un petit oisillon dégringole et se retrouve, inanimé, en bas, dans la salle commune. La discussion s'engage vertement entre ceux qui veulent le mettre à rôtir, ceux qui préfèrent le faire frire, ceux qui veulent en faire une mascotte, les parents adoptifs potentiels et les volontaires pour aller le ramener dans son nid. On demande à la cantonade si un zoologiste est présent dans la salle pour savoir si un pélican est ce genre de bestiole prête à abandonner son petit pour la simple raison qu'il a été tripoté par des mains étrangères. Si vos joueurs n'ont pas ce genre de compétences, leurs camarades ligueurs se proposent d'aller chercher un expert (même en pleine nuit). Une expédition vers l'Université Franche se prépare.

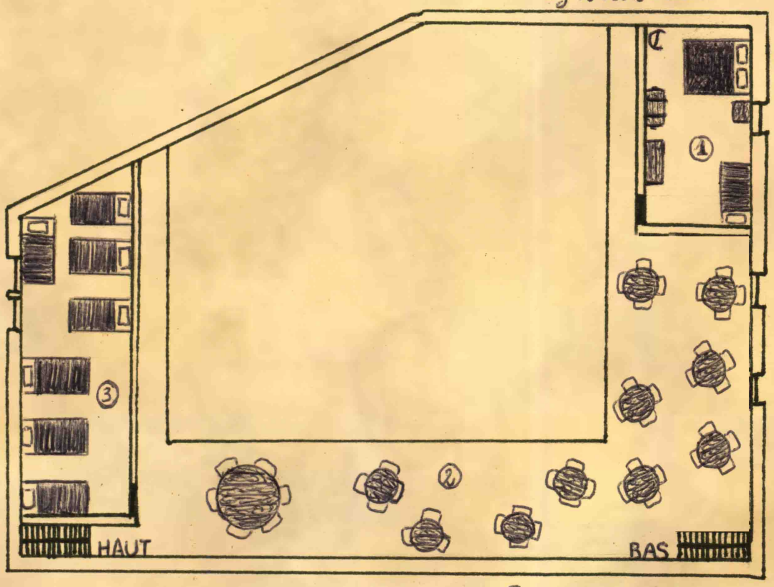
99-00. On fête quelque chose ce soir à la taverne :
1-Le mariage de Suelta la danseuse avec Hénerim d'Artillac. De mauvaises langues disent que seul l'argent intéresse la promise. Ou bien, il s'agit de Bellisama Vinmiller et Philéas Legris du 7 de Safre, plus habitués à se jeter des insultes à la figure que des mots doux. Ou encore de Sven le keltois avec un négociant en vin tellement apeuré qu'il n'ose rien dire
2-Une mission réussie. La Ligue paie tournée sur tournée.
3-Une sortie de prison
4-La mort d'un Préfet de milice particulièrement sévère ou d'un représentant d'une autorité religieuse intransigeant et controversé. Dans ce dernier cas, il peut y avoir des tensions avec les fidèles de la religion affectée.
5-Un anniversaire : d'un PJ, de l'ogre Bernard, de Dragan le wolfen, de Jéroboam le Tireur des Litres gobelin (le gâteau est au rhum), d'une serveuse ou d'Unamano...
6-Le retour d'Huevo à la forme humaine. Quelle idée d'aller vérifier si Nazdor avait des pattes de bouc sous sa toge !!!



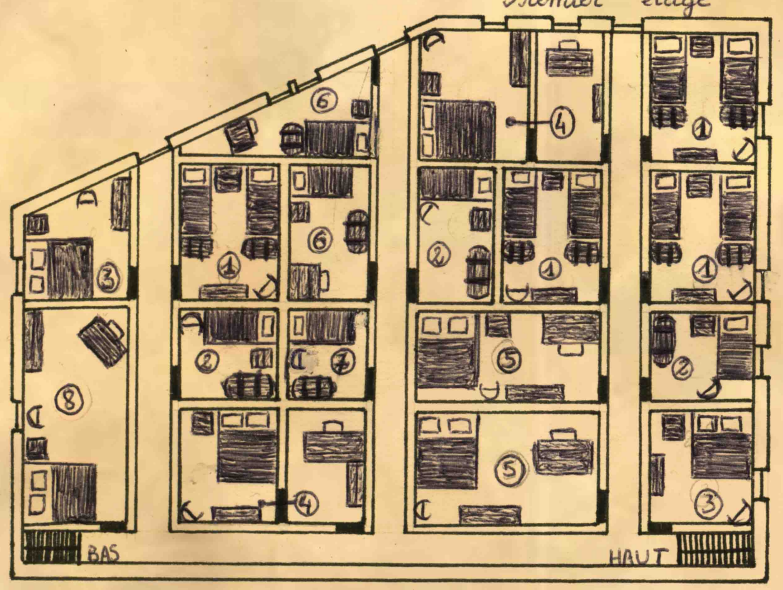
Sous ~ sol



Rez ~ de ~ chaussée



Premier étage



Deuxième étage

Sous ~ sol ① Réserve

② Alambic secret d'Unamano

Rez de chaussée ① Salle commune

② Comptoir

③ Cuisine

④ Alcôve

⑤ Latrines (un rideau sépare celles des femmes de celles des hommes)

⑥ Ecuries

Premier étage ① Chambre d'Unamano

② Balcon

③ Dortoir (15 pers.) (0,5 D)

Deuxième étage ①/② Petite Double (1,5 D)

③ Suite (3 D)

④ Grande Double humide (buanderie au dessus) (1,5 D)

⑤ Grande Simple (1,5 D) ⑥ "Le Cagibi" (0,5 D)

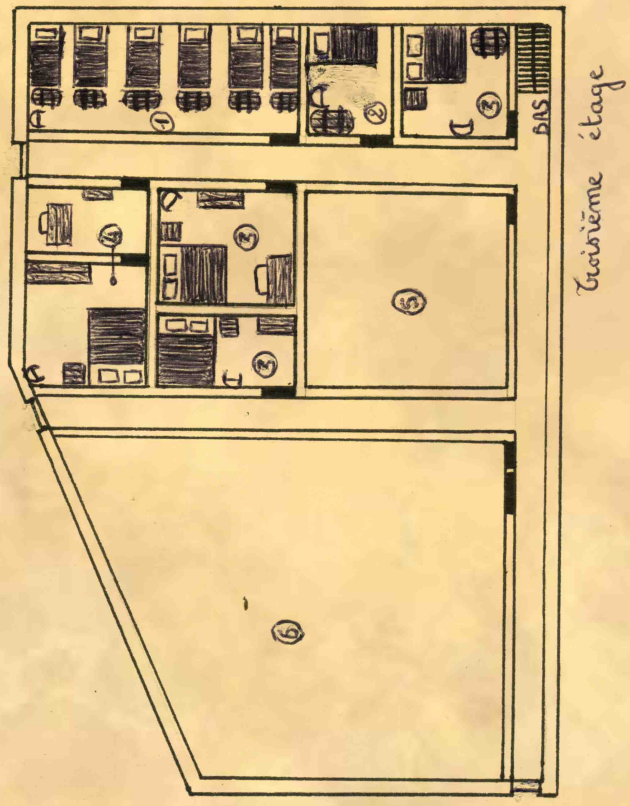
⑦ Grande Double (2 D)

Troisième étage ① Chambre des servantes

② Petite Simple (1)/③ Petite Double (1,5 D)

④ Suite (3 D)

⑤ Buanderie ⑥ Grenier



INFECT (tirez 3 fois 1 dé 6)			Accompagnement
1	Escargots vivants	Sauce aux fraises	Patates mal cuites, frites molles
2	Foie vert dessous, noir dessus	Baignant dans de l'huile froide	Spaghettis pâteux aux bouts brûlés
3	Volaille syhar génétiquement trafiquée	Façon goulasch à la naine	Etuvée de racines akkyshanes
4	Cuissot de vieux solitaire wolfen	Sauce au tabac froid avec des mégots	Cœurs de céleris et endives bouillies
5	Hachis d'insectes daïkinee	En papillotes gobelines explosives	Choux fermentés au vinaigre
6	Poisson qui pue la marée	À la wolfen (cru et qui court encore)	Gruau de la gadouille
NORMAL (tirez 2 dés 6, attention à l'ordre, trois fois)			**Accompagnement**
11 12	Rôti de porc/ sanglier / razorback	Aux airelles / russules / cèpes	Cèpes / mousserons / girolles
13 14	Cuissot de renne / chevreuil	Coulis de mûres / framboises	Choux
15 16	Pieds de porc/ sanglier / razorback	Vinaigre et miel / pignons	Purée de carottes / pommes de terre
21 22	Renne / veau / bœuf bouilli	Aux pruneaux / armagnac	Oignons frits et clous de girofle
23 24	Insectes frits	Au jus de légumes	Navets
25 26	Rognons	À l'hydromel	Pommes rôties et pignons de pin
31 32	Foie de renne / de veau / de boeuf	Au vin (marchand de vin)	Pâtes à la crème / au fromage
33 34	Lapin	À la moutarde	Haricots
35 36	Volaille	À la crème	Épinards
41 42	Jambon braisé	À la béchamel (+ fromage)	Tomates et poivrons
43 44	Gras double	À l'ail (rose) / échalottes	Lentilles
45 46	Tripes	Farci	Pois chiches
51 52	Langue de renne / de veau / de boeuf	Au roquefort	Marrons (+ oignons)
53 54	Truite / poisson de rivière	Aux arachides	Petits pois paysanne
55 56	Pigeons	À la purée d'olives noires (tapenade)	Ratatouille
61 62	Sole / poisson de mer	À l'oseille	Topinambours à la crème
63 64	Moules / Crustacés	À la menthe	Riz
65 66	Œufs	Au curry / tandoori	Semoule
EXCELLENT (entrée, plat principal et dessert)			
1	Tartare de requin aux deux coriandres, soupe d'avocats et son glaçon au piment syhar.	Magret de canard fumé et rôti au thé vert, gaufre au maïs et packshoï Zuog étuvé	Légèreté d'ananas en trois textures
2	Nems au foie gras et truffes d'été sur salade de choux de No Dan Kar.	Le Suprême de poulet d'Allyvie au caramel d'épices et son riz sauté	Cannelloni aux parfums extrême et son sorbet gingembre
3	Trilogie de soupes glacées à boire de bas en haut	Filet d'Omble Chevalier au beurre d'encre, légumes "crus-cuits", bulots aillés	Galette de risotto au safran, poire pochée et son sorbet
4	Carpaccio de champignons au parmesan, olives et basilic des Champs.	Foie de cerf keltois fondu à la fleur de sel et jus acidulé aux baies sauvages ...	Tarte chaude aux figues, air d'amande, glace au balsamique et caramel de vin akkylannien muté aux épices
5	Foie gras mi-cuit au rhum et à la vanille des Immobilis, chutney de mangue du Quithayran.	Dos de Cabillaud migol rôti sur sa peau Pomme de terre écrasée à la fourchette, à la fondue d'herbes et pelure frite comme des chips. Jus d'oignon aromatisé à la girofle, air de persil	Brioche tiédie, perle de pommes au Larmes de Tourbes, glace marron et caramel au beurre demi-sel
6	Crème de potimarron, mousse de lait aux quatre épices	Le saumon « bûcheron » au sirop d'érable, champignons des bois et pommes écrasées	Soupe chaude au chocolat "Vanius" mousseux à verser au moment, glace vanille des îles Immobilis.

TAVERNIER, À BOIRE

Boissons diverses et règles d' éthylisme

Les boissons présentées ici sont suivies de deux indices entre parenthèse: d'une part leur **rareté**, (C) pour commune, (P) pour peu commune et (R) pour rare, ce qui permettra au Mj de fixer un prix; et d'autre part le **degré d'ébriété** nécessaire pour utiliser les règles d'éthylisme ci contre.

LA BIÈRE

1	**La Pisse de Chèvre** (C,1) claire et sans saveur, qui n'a d'attirant que son prix dérisoire...
2	**La Chaude Pelisse** (C,2) une bière rousse et mousseuse. Du gingembre et des épices aphrodisiaques entreraient dans sa composition...
3	**L'Accroc** (C,2) aux arrières goûts métalliques, la préférée des mercenaires et des miliciens...
4	**La Bière de L'Ane Caine** (P,2): reconnaissable à son étiquette frappée d'un inquisiteur du Griffon ventru, chevauchant un âne.
5	**La Kaïber Spécial** (P,4) qui fera de vous un zombie d'Achéron avec ses 28°
6	**L'Ecume d'Ynkaro** (P,2) aux saveurs exotiques, brassée par des trappeurs demi elfes, aux frontières des jungles de Quitayran.
7	**Le Cheval Vapeur** (R,3) une mousse puissante et rude comme les pentes des monts Aegis, brassée par la confrérie des nains du même nom. Par un procédé alchimique unique, elle a la faculté de faire cracher au buveur des panaches de vapeur par les oreilles, le nez ou la bouche.
8	**La Druness** (P,3) une bière noire comme le cœur d 'un Fomor et forte comme un coup de masse de minotaure. Elle est brassée, dans le plus grand secret, par une petite communauté Drune de Cawallon.
9	**La Mille Scies, Sang soit Sang IV** (R,2) Aimée des Dévoreurs et des tortionnaires...
10	La terrible **Bière à l'Oseille**, (R sauf à la Bonne Pioche, 2) invention d'Unamano qui si elle fait vomir 90% des buveurs, devient vite une véritable drogue pour les 10% restants… Ce serait le bonheur si elle ne vous teintait pas les dents d'un beau vert pâle
11	**La Kar Noz** littéralement « la joie des profondeurs » brassée avec des champignons par des nains désespérés de n'avoir ni malt, ni houblon, cette brune vous donne gratuitement le don de buveur « désinhibé », mais attention, on la surnomme aussi « la patte du Despote »...

SPECIAL: *LE SAHAR*

le Sahar (R sauf au Kraken,5)est un poison violent, qui ingéré, peut provoquer la paralysie des organes internes, ce qui est convenons en fort malséant... Il faut bien être un fichu gobelin pour distiller à partir d'un poison un cocktail à la mode. Ainsi, le petit octopode jaune qui s'agite tout seul au fond de votre verre, sécrète un antidote tout à fait efficace. Ce beau liquide bleuté vous descend dans le gosier comme le Pape Innocent en culotte de velours. Et le plus singulier c'est quand la bestiole commence à vous chatouiller le pancréas.. Bon dieu, j'en frissonne encore....

BOISSONS SANS ALCOOL

1	**La Gazouze** (P,0) fabriquée par l'Alchimile et aimée des enfants, cette poudre jaunâtre transforme un verre d'eau en ancêtre de la limonade.
2	**Le Thé Noir de No Dan Kar** (P voire R,0) Lorsque Miceliom vit arriver sa cargaison de thé intégralement pourrie, le négociant gob ne s'affola pas et inventa une fable comme quoi l'on buvait le thé comme ça dans les lointaines terres des Rats. Depuis le thé noir est une coqueluche des salons de la Ville Haute, ce qui fait doucement sourire les majordomes gobelins ...
3	**Lhassi des Terres Rouges** (P,0) du lait fermenté parfois aromatisé aux fruits des forêts de Quitaryan.
4	**Arc-en-Aarklash** (C à R,0) Grand jeu de certaines tavernes : obtenir un dégradé de goûts et de couleurs, sans prendre des ingrédients d'une même provenance. Par exemple, pour l'Arc-en-Aarklash sanguin : une couche de lourde sève sucrée et brune daïkinee, une rouge de tomates des Champs, une orangée d'Allyvie, une citronnée de Laverne… Mais en cherchant bien, vous pourrez commander un Arc-en-Aarklash bleu (composé de sirops sucrés de fleurs) ou un Spécial Arc-en-Arklash avec les vraies couleur de l'arc-en-ciel.

RÉGLES D'ÉTHYLISME

Avant de laisser un personnage picoler, calculez donc son **taux de sobriété** en ajoutant ses Pdv, sa TAI et sa PUI (ce qui donne 6 pour un gobelin normal et 13 pour un ogre). Un personnage n'ayant pas mangé voit son taux baisser de un.
Chaque consommation ajoute son **degré d'ébriété** à la suivante : 1 pour un alcool très faible, 2 pour de la bière ou du vin, 4 pour du cognac akkylannien, 6 pour du sahar distillé etc…
A chaque fois que le degré d'ébriété dépasse le taux de sobriété, le personnage change d'état, comme si on comptabilisait des niveaux de blessures. (Ainsi un gobelin ayant bu 3 bières totalise 6 degré d'ébriété, et va passer à l'état « Pompette » dés la prochaine consommation alcoolisée.)

Niveaux d'ébriété :

Normal : aucun modificateur

Pompette : 1degré d'intimité gratuit pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ.

Ivre : -1 à toutes les actions

Cuit : 2 degrés d'intimité gratuits pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ. -2 à toutes les actions. MOU divisé par 2

Raide : incapacité

LES DISTILLATS

1	**Cognac Anthracite de Carthag-Fero** (P ou R, 5)
2	**Les Larmes de Tourbe de Naël Tarn** (P, 5 ou 6) Cet alcool ambré vient du grain et des hautes landes du clan nain des Carn Belg, petites perles d'or pleurées goutte à goutte par les plus célèbres alambics de tout Aarklash.
3	**Arak de Poisson du Kraken** (C, 4) perd sa limpidité si on l'allonge avec de l'eau.
4	**Liqueur de Désir** (R, spécial) les liqueurs se suivent mais ne se ressemblent pas. Distillés à partir des fruits improbables des Bosquets Féeriques ou du Jardin de Désir, ces alcoolats offrent en prime des rêves « tourmentés ». Les Shakkas Orques en raffolent, et les utilisent dans certaines préparations.

LE DJIN

Cette boisson n'est trouvable que dans le quartier de Soma, et principalement autour du Manoir Cameon. Fabriquée on ne sait comment par les élèves magiciens, elle renferme un petite étincelle magique (1 point de mana maxi) que le buveur stocke dans son corps et qu'il peut utiliser pour jeter un sort en complément d'une gemme. La charge magique s'évapore dés que le buveur touche une personne vivante, et ceci dans un petit éclair assez douloureux. Il existe un Djin par élément, chacun a une couleur et un goût propre, du Djin de lumière phosphorescent au Djin chtonien et son goût de ferraille en suspension en passant par le Djin de feu qui vous enflamme les tripes. A une exception près, personne ne s'est encore vanté d'avoir dégusté un Djin de ténèbres, bien que cela doive exister…

DONS DE BUVEUR

Accessibles pour 100 PE

Alcool Mauvais: le personnage passe en hargne comme attitude favorable et gagne le signe particulier possédé, dés qu'il passe en Ivre. Abruti par l'alcool, il ne ressent plus la douleur
"kesta toaaa?! Tu m'cherch?"

Alcool Triste: plus rien n'intéresse le joueur ivre à part son malheur. Toute tentative d'interaction avec lui est vouée à l'échec.
"Mais tu peux pas comprendreeeeeeeeeuh!!"

Courage éthylique: +1 par niveau d'ébriété pour résister à la peur
"kess il a le wolfen, il est pas content le wolfen?"

Désinhibé: chaque fois que le joueur franchi le seuil ivre, il devient une bête festive, torse nu sur les tables, prêt à toutes les effronteries.
lancer un 1d6 : 1) le joueur se réveille aux Mille Pas pour insulte à milicien 2) il se réveille dans une chambre inconnue et ne saura jamais ce qui lui est arrivé 3-6) il se réveille au lit avec une personne du sexe opposé (voire du même sexe si c'est son inclinaison sexuelle). La beauté du ou de la partenaire est à tirer au dé...
" Euh, bonjour euh... Madame??? "

Génie Créatif: a pleins d'idées, plus ou moins bonnes (+3 pour les compétences de révolution, mais uniquement pour faire des trucs idiots). ex: créer une catapulte pour envoyer une fille chez les voisins

Meneur 3points d'intimité avec les autres ivrognes, pour les convaincre de faire des choses diverses.
« Allez tous au Manoir Cameon, et prenez les œufs pourris!! »

Roi du naphte: Dès qu'il est ivre le personnage dépense sans compter ses ducats

Trou noir : Chaque fois que le joueur boit, il oublie ce qui se passe. Bien qu'il ne fasse rien de très méchant, il peut s'avérer horrible de se réveiller à côté d'une ogresse nue, ou de se faire appeler par ses amis ligueurs "3 centimètres et demi" après la dernière sortie à la bonne pioche. Des gens le connaissent que le PJ ne reconnais pas, il as des contacts qu'il ne soupçonnerait même pas... Ce qui peut être un bon moyen pour le MJ de jouer les deus ex machina...

Vomito: à partir de ivre, le PJ acquiert une arme de tir naturelle, portée 1/2/3, tout personnage atteint est sonné (il est surpris, voire aveuglé par le liquide et contemple ses habits maculés)
Un personnage ivre possédant le don Vomito génère une peur de 4 pour les personnages ayant l'élégance comme attitude favorable

LE VIN

1	**Les Coteaux de Belle Garde**: (P,2) ces crus furent longtemps les vins de messe des hauts dignitaires de l'église du Griffon. Mais suite à une brouille avec l'inquisition, ce nectar n'est plus aimé que par les connaisseurs...
2	**Les Vins de Patience d'Allmoon**: (R,3) Parfois dans certaines vallées isolées d'Allmoon, le temps est assez clément pour que pousse une grappe, mais elle ne mûrirait jamais si on ne la cueillait pas et si on ne l'aidait pas longuement en intérieur. Les vins de Patience d'Allmoon sont des raretés coûteuses mais inimitables.
3	**Le Morgoes de Kel-An-Tiraidh** (C,2) surprenant et allongé à l'eau de mer
4	**Gelée de vin Keltoise** (C,spécial): Le vin chez les Keltois est bien souvent sous forme semi solide, comme de la confiture. Ils la mélange avec de l'eau en plus ou moins grande quantité, suivant qu'ils veulent se livrer à la débauche, se battre, rire ou discuter.
5	**Le Résiné Daikinë** (C,3) Vin blanc souvent très alcoolisé, amer et parfumé à la résine de pin.
6	**Etincelant de Wyde** (P,2) Champagne pétillant et pailleté d'or, les meilleurs crus deviendraient lumineux avec l'age.
7	**Sombre des Dunes** (C,3) faussement shyar, ces vins rouges sont très épicés et souvent miellé..
8	**Le Muscat d'Allyvie** (C,2) Liquoreux, riche en bouche et plein de fraîcheur, robe vieil or...
9	**Vins de Chrisostom** (P,2 ou spécial) tardifs ou non (voir article dans le Trophée)
10	**Le Vin de Riz de No Dan Kar** (P,3)
11	**Pulque orque** (R, 3) certes on a connu breuvage plus délicat, mais dans le désert des Terres Rouges, à part faire fermenter du jus de cactus… A réserver aux orques nostalgiques, sinon un jet en discipline à 6 est nécessaire pour ne pas faire la grimace et ne pas déplaire à votre hôte.

RESISTER À L'ALCOOL

Résister à l'Alcool en DIS.

Réaction: seuil 6, un jet en résister à l'alcool permet de diminuer de un point le degré d'éthylisme d'une boisson. chaque pari permet de baisser le degré d'un point supplémentaire.

(exemple en faisant un pari, je peux boire des bières jusqu'au bout de la nuit)

La compétence résister à l'alcool est une compétence "bonus", accessible à divers niveau de métier, elle n'est pas nécessaire pour passer au rang supérieur.

Coupe Jarret (4) Guide (2) Loup de Mer (1 et 4) Bandit (3) Gros Bras (1) Garde (3) Soldat (2) Courtisan (2 et 6) Emissaire (4) Espion (3) Fâcheux (2) Clerc (1) Missionnaire (4) Chirurgien (3)

BOISSONS SANS ALCOOL

1	**La Gazouze** (P,0) fabriquée par l'Alchimile et aimée des enfants, cette poudre jaunâtre transforme un verre d'eau en ancêtre de la limonade.
2	**Le Thé Noir de No Dan Kar** (P voire R,0) Lorsque Miceliom vit arriver sa cargaison de thé intégralement pourrie, le négociant gob ne s'affola pas et inventa une fable comme quoi l'on buvait le thé comme ça dans les lointaines terres des Rats. Depuis le thé noir est une coqueluche des salons de la Ville Haute, ce qui fait doucement sourire les majordomes gobelins ...
3	**Lhassi des Terres Rouges** (P,0) du lait fermenté parfois aromatisé aux fruits des forêts de Quitaryan.
4	**Arc-en-Aarklash** (C à R,0) Grand jeu de certaines tavernes : obtenir un dégradé de goûts et de couleurs, sans prendre des ingrédients d'une même provenance. Par exemple, pour l'Arc-en-Aarklash sanguin : une couche de lourde sève sucrée et brune daïkinee, une rouge de tomates des Champs, une orangée d'Allyvie, une citronnée de Laverne… Mais en cherchant bien, vous pourrez commander un Arc-en-Aarklash bleu (composé de sirops sucrés de fleurs) ou un Spécial Arc-en-Arklash avec les vraies couleur de l'arc-en-ciel.

RÉGLES D'ÉTHYLISME

Avant de laisser un personnage picoler, calculez donc son **taux de sobriété** en ajoutant ses Pdv, sa TAI et sa PUI (ce qui donne 6 pour un gobelin normal et 13 pour un ogre). Un personnage n'ayant pas mangé voit son taux baisser de un.
Chaque consommation ajoute son **degré d'ébriété** à la suivante : 1 pour un alcool très faible, 2 pour de la bière ou du vin, 4 pour du cognac akkylannien, 6 pour du sahar distillé etc…
A chaque fois que le degré d'ébriété dépasse le taux de sobriété, le personnage change d'état, comme si on comptabilisait des niveaux de blessures. (Ainsi un gobelin ayant bu 3 bières totalise 6 degré d'ébriété, et va passer à l'état « Pompette » dés la prochaine consommation alcoolisée.)

Niveaux d'ébriété :

Normal : aucun modificateur

Pompette : 1degré d'intimité gratuit pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ.

Ivre : -1 à toutes les actions

Cuit : 2 degrés d'intimité gratuits pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ. -2 à toutes les actions. MOU divisé par 2

Raide : incapacité