

TABLE D'ACCUEIL DES CYANS EN AGGLOMERATION HUMAINE

par [Prince Lys](#)

[fichier word 6 PC](#)

Principe. Cette table a pour but d'arriver à déterminer la réaction que peut avoir une communauté humaine lors de l'arrivée d'un groupe de cyans. Elle peut être étendue facilement à d'autres races humanoïdes moyennant un simple modificateur choisi par le gardien des rêves.

Fonctionnement. En premier lieu, il faut déterminer les modificateurs à prendre en compte, puis on lance un dé sur la table d'accueil...

LES MODIFICATEURS I

Désignation	Modificateurs particuliers au groupe
Habitation unique : ex : ferme isolée	1d4-2 X 5%
Communauté : ex : ferme isolée fortifiée	1d6-3 X 5%
Hameau (quelques maisons)	1d8-6 X 5%
Village classique	1d10-6 X 5%
Gros village, bourg	1d12-8 X 5%
Cité	1d6-3 X 5%
Capitale, grosse cité	1d10-3 X 5%
Circonstances (à la discrétion du MJ ou de son aventure...)	+/- 50%
Acte héroïque fait par un cyan	+1d7%
Chaque meurtre	-1d7%
Chaque délit	-1d4%

NB : 1d7+ signifie un dé infini à tirer à la manière d'un dragon : résultat 1 à 7 = 1 à 7 et 8 = 7 + 1d7+ , etc...

LES MODIFICATEURS II

Désignation	Tendance générale du comportement des habitants
Cyan unique	+20%
2 à 10 cyans	+1d7%
11 à 20 cyans	-2d7%
21 à 30 cyans	+/- 10 % tendant vers résultat 26-45

31 à 40 cyans	+/- 20 % tendant vers résultat 26-45
+ de 40 cyans	+/- 40 % tendant vers résultat 26-45
Au moins 50% de femmes cyanes	+2%
Au moins 75% de femmes cyanes	+1d7%
Groupe mixte (cyans et autre humanoïdes)	+2d7%
Air menaçant (prédominance guerriers)	-2d7%
Air pacifique (troubadours, acrobates)	+1d7%

NB : 1d7+ signifie un dé infini à tirer à la manière d'un dragon : résultat 1 à 7 = 1 à 7 et 8 = 7 + 1d7+ , etc...

TABLE D'ACCUEIL (1D100 + Modificateur ci dessus)

Résultats	Description	Prix des achats
05 et -	Accueil très hostile : tue à vue : se font attaquer...	impossible
06-10	Accueil hypocrite : traiter comme résultat 76-95 mais les habitants essaieront en fonction de leurs moyens d'abattre ces « visiteurs » inopportuns	normal
11-25	Hostile : tirs de semonce, si négligés action de défense comme si l'agglomération était attaquée... Des achats ne pourront se faire que si les cyans montrent de la bonne volonté, restent à l'écart et règlent d'avance.	X 1d10+1
26-45	Incertain : possibilité pour les cyans de camper en retrait de l'agglomération (à 600m environ), mais pas d'entrée dans la ville. Dans 75 % on leur permettra de commander des achats...	X 1d8+1
46-55	Bof : un quartier/une auberge accueille les autres races, on ne doit pas s'en éloigner.	X 1d4+1
56-65	Autorisation de pénétrer dans la ville sans armes	X 1,5
66-75	Races égales : les cyans sont tolérés tant qu'ils se soumettent aux lois.	Normal
76-95	Ville cyanophile : les cyans sont ouvertement bien acceptés voire appréciés. On s'attend tout de même d'eux qu'ils aient un bon savoir vivre dans le règlement de leur quête. Ils n'ont pas le droit de tuer une personne sans défense, par exemple...	Normal
96 et +	Cyanomania : L'agglomération vit au rythme des cyans...25 % que l'agglomération soit en fait cyane, sinon 60 % qu'elle soit « naturalisée », c'est à dire reconnue comme amie par des tribus cyane des alentours. Les quêtes sont organisées et elles donnent lieu à des combats à mort très populaires (dans une arène par exemple).	Normal

