

TABLEAU DE RENCONTRES

Pour Cendres...

2	Tremblement de terre: (sur 1d3) 1= léger, aucun effet ; 2= assez fort à fort, malus de -5 a ttes les actions ; 3= violent, malus de -5 a ttes les actions et en plus un test de constitution si il est raté c'est la chute.
3	Les Pjs entrent sur une zone radioactive (1d6 = 1 à 3 sans le savoir 2 à 6 un panneau est planté: « Mauvais esprit des ruines »; uniquement si le contexte l'autorise).
4 à 5	Les Pjs croisent des Voyageurs patibulaires et armés pour le pillage (fusils d'assauts et pistolets, 1d6+3 individus).
6	Les P.J.s arrivent à un relais routier détruit, jonché de cadavres et de survivants dans un mauvais état, pas de traces des pillards.
7	Les P.J.s arrivent à un relais routier en flammes, pas de survivants, la piste des Pillards et toutes les traces sont fraîches.
8	Problème avec le moyen de transport d'un ou des P.J.(s) (exemple:perte d'un fer pour un cheval).
9	Problème avec un ou des animaux sauvages (cf. table du livret de l'écran de jeu).
10	Les Pjs croisent des Voyageurs patibulaires et armés pour le pillage. (fusils d'assauts et pistolets, 1d6+3 individus)
11	1d6 Cadavres traînent au milieu de la route. (ancienneté, causes de l'assassinat, et traces alentour à la discrétion du MJ)
12	1d6 véhicules d'un convoi sont à terre sans occupants. (raisons et butin à la discrétion du MJ)
13	Les P.J.s sont témoins d'un racket/hold up en bonnes et dues formes (vont ils réagir ?).
14	Un cheval harnaché, mais sans occupants aux alentours, broute l'herbe sur le bord du chemin.
15 à 16	Les P.J.s arrivent à un relais routier en flammes, pas de survivants, la piste des Pillards et toutes les traces sont fraîches.
17	Un vélo (biclou) en assez bon état est abandonné au milieu du chemin.
18	Un troupeau d'animaux d'élevages est à l'abandon au milieu de la route.
19	Les Pjs croisent une caravane marchande sous bonne garde . (1d6+5 gardes, le nb de gardes donne une idée de l'importance de la caravane)
20	Les P.J.s arrivent à un relais routier prospère et plein d'animation (prix en conséquences)
21 à 24	Les Pjs croisent des Voyageurs qui les saluent
25	2d6 voyageurs sont arrêtés sur le bord du chemin, leur(-s) véhicule(s) à moteur est/sont en panne
26	un troupeau de moutons ou de vaches menés par un berger débordé bloque le chemin
27	Les P.J.s arrivent à un relais routier détruit, jonché de cadavres et de survivants dans un mauvais état, pas de traces des pillards
28	Les Pjs traversent une petite communauté (cf. les communautés rurales du livre de base, improvisation)
29	Deux groupes de voyageurs se parlent fort, la bagarre n'est pas loin
30	Les Pjs croisent des Voyageurs patibulaires et armés pour le pillage (fusils d'assauts et pistolets, 1d6+3 individus)
31 à 33	Problème avec le moyen de transport d'un ou des P.J.(s) (exemple:perte d'un fer pour un cheval)
34	Incident sur la route/le sentier/la piste (exemple chaussée inondée, effacement du sentier, etc...)
35	Les Pjs entrent sur une zone radioactive (1d6 = 1 à 3 sans le savoir 2 à 6 un panneau est planté: « Mauvais esprit des ruines »; uniquement si le contexte l'autorise)
36	Problème avec un ou des animaux sauvages (cf. table du livret de l'écran de jeu)
37	Attaque de bandits de grands chemins (1d6+3 individus)
38	Tremblement de terre: (sur 1d3) 1= léger, aucun effet ; 2= assez fort à fort, malus de -5 a ttes les actions ; 3= violent, malus de -5 a ttes les actions et en plus un test de constitution si il est raté c'est la chute.
39 à 40	Un P.J. Désigné aléatoirement est victime d'une maladie (cf. table du livret de l'écran de jeu)