

## Générateur de contrat

Cette page permet de générer des contrats de sorcelleur aléatoires à remplir par des sorcelleur ou des chasseurs de sorcières/monstres.

### Difficulté du contrat

Lancer 1d10 pour déterminer la difficulté du contrat.

Lancer	Difficulté	Compétité
1 à 4	Facile	Simple
5 à 8	Moyen	Difficile
9 à 10	Dur	Complexe

### Type de monstre

Lancez 1d10 pour déterminer le type du monstre

Lancer	Type de monstre
1	Spectre
2	Maudite
3	Hybride
4	Inséctoid
5	Elemental
6	Relic
7	Ogroid
8	Draconique
9	Necrophage
10	Vampire

## ***Où se trouve le monstre.***

Lancez 1d10 pour déterminer la localisation du monstre.

Lancer	Type de monstre
1	Un forêt
2	Un bâtiment
3	Un bâtiment abandonné
4	Une plage
5	Une montagne
6	Une ville
7	Un cimetière
8	Un village
9	Le long d'une rivière
10	Une grotte

## ***Est ce qu'il y a un twist ?***

Lancer 1d10 pour déterminer sil y a un twist lors du contrat.

Lancer	Twist ?
1 à 4	Oui
5 à 10	Non

## ***Le Twist***

Lancez 1d10 pour déterminer le twist

Lancer	Twist
1	Le monstre est un faux
2	C'est une malédiction
3	Le monstre est déjà mort
4	Ce n'est pas ce que vous pensez
5	L'employeur le veut vivant
6	L'employeur vous blâme pour tout
7	Le monstre est inoffensif
8	C'est un piège pour vous
9	Il y a plus de monstre que prévu
10	Un mage est derrière tout ça

## *L'employeur*

Lancez 1d10 pour déterminer l'employeur

Lancer	Employeur
1	Un paysan
2	Un garde ou chasseur de vampire
3	Un marchand
4	Un échevin
5	Un érudit
6	Un mage
7	Un noble
8	Une comtesse
9	Une duchesse
10	Un roi

## *La paye*

Lancez 1d10 pour déterminer la paye

Lancer	Employeur
1	L'employeur ne peut/veut pas vous payer
2	L'employeur vous offre un commerce
3	L'employeur paye moins que prévu
4	L'employeur paye comme prévu
5	L'employeur paye comme prévu
6	L'employeur paye comme prévu
7	L'employeur paye comme prévu
8	L'employeur paye plus que prévu
9	L'employeur essaye de vous tuer
10	L'employeur est introuvable

## **Une complication**

Lancez 1d10 pour déterminer la complication

Lancer	Employeur
1	Des bandits chassent le monstre
2	Des bandits chassent le monstre
3	Un sorceleur est déjà sur le contract
4	Un sorceleur est déjà sur le contract
5	Le monstre ne peut pas être tué normalement
6	L'employeur est mort
7	Le monstre a des otages
8	Le monstre a des otages
9	Complication supplémentaire, relancer le dè
10	Complication supplémentaire, relancer le dè

## **Paradox de complication**

- Si votre employeur est décédé, vous ajoutez plutôt un montant de couronnes au cadavre, en utilisant un le montant prévu. Le roi, la reine, les ducs et les ducs ne peuvent pas mourir en utilisant le système de complications.
- Un monstre qui ne peut pas être tué est généralement maudite. Concevoir une malédiction qui peut être levée.
- Si un sorceleur le chasse, vous devez assurez-vous de créer une fiche de personnage pour pour le social ou même pour le combat si nécessaire.
- Si vous faites un jet de twist, le monstre ne peut pas être déjà mort ou faux et impossible à tuer en même temps. Si le monstre est déjà mort ou faux, relancer votre complication.

## **Droit de surprise**

Un employeur peut occasionnellement, et être réellement incapable de payer les joueurs avec de l'or, et n'a aucune idée réelle de ce qu'il doit rembourser. Pour cela, à l'issue d'un contrat, Le joueur peut invoquer le droit de surprise. Dans ce cas, nous utiliserons 1d100.

Lancer un dè sur la table pour déterminer la récompense que donne le contrat. En fonction de la la formulation du droit de surprise, vous pouvez choisir un des choix pour donner plus de sens à la scène.

Les formulations valables sont notamment "Ce que vous avez, mais que vous ignorez", "La première chose que vous recevrez" et "Ce que vous trouvez chez vous mais n'attendez pas".

Lancer	Récompense
1 à 10	Une valeur de 10d10 x 10
11 à 20	Un cheval
21 à 30	Une arme
31 à 40	Une pièce d'armure
41 à 50	Une formule alchimique
51 à 60	Un schéma d'artisanat
61 à 70	Un animal de compagnie
71 à 80	Une amélioration d'armure
81 à 90	Une rune d'arme
91 à 93	Un bien précieux entre 500 et 2000 couronnes
94 à 96	Un cheval de guerre
97	Pièce d'armure elfique
98	Une arme elfique
99	Un garçon
100	Une fille

Lorsque le droit de surprise est invoqué et qu'un enfant est donnée, les sorcisseurs les forment généralement sur le chemin à devenir sorcier. Les filles étaient généralement gardé une courte durée avant d'être laissé à une autre famille.

Si l'école de sorcier n'est plus active comme la plupart des écoles. Le GM peut décider exactement du statut de l'école de sorcier et s'ils peuvent créer de nouveau sorcier ou non.

## Exemple de contrat

Voici un exemple de contrat aléatoire utilisant ce procédé.

Le groupe a connu des moments difficiles ces derniers temps. Andrin, le barde n'a pas été très performant dernièrement, et malgré la guerre qui fait rage dans le nord, Bogdam, l'artisan ne peut plus exercer sa profession en raison de la stigmatisation croissante des non-humains. Enfin, leur Sorceleur Cihadirn avait suggéré de prendre un contrat de sorceleur. N'ayant pas d'autre choix, les compagnons ont accepté un contrat. Bogdam était prêt à rafistoler les équipements pendant qu'Andrin s'occuper du marchandage.

Très vite, ils ont obtenu un contrat de la ville d'Ealorman, pour une meute de noyé infestant le lac voisin. Ils se sont mis d'accord sur un prix. Cihadirn a suggéré que Bogdam d'ajoute un revêtement d'argent à son arme. Ils ont finalement traversé le pont pour aller à la rencontre des noyés mais le monstre était un kataka qui masqué ses attaques comme celles de noyeurs. Le groupe s'était préparé à affronter des noyeurs et non à un vampire a subi de lourd dommage au cours de la bataille pour tenter de vaincre la bête malgré que Andrin et Bogam avaient tenté d'aider le sorceleur.

Ils ont néanmoins vaincu la bête et récolté le trophée pendant que Cihadirn récolté des mutagènes pour les utiliser ensemble dans une décoction. Ils sont retournée à Ealdorman, naturellement bouleversé par un malentendu car l'employeur n'avait pas plus d'argent à donner. Ils ont tous de même étés payés ce qui était convenu en s'excusant de la confusion.

Si nous ajoutions quelques complications supplémentaires, l'histoire peut se terminer différamment pour le trio.

Quand ils sont commencés à enquêter sur les attaques, ils avaient rencontré un autre sorceleur, chassant la même proie, mais en expliquant qu'on lui avait que c'était un Katakaken. Le destin a voulu que deux sorceleurs offres leurs services à Ealdorman et pour une raison obscure, avait menti au trio. Avec l'aide du sorceleur inconnu, ils ont tué le Katakaken, heureusement sans grand problème en raison de l'aide supplémentaire. Ealdoman avait admis avoir menti au trio prétendant qu'ils " préfèrent que les Nain et Elfe tombent sur une bête plutôt que de corrompre la Rédania " Ealdoman à payer la prime aux deux groupes, probablement parcequ'il ne souhait pas être éviscéré par deux sorceleurs à la fois.

Le contrat peut changer de façon spectaculaire en raison d'un événement et vous pouvez ajouter votre histoire générée au hasard pour plus de rebondissements.

Traduction par Almut Legrand

Fichier original par Schism\_989

[https://www.reddit.com/r/WitcherTRPG/comments/gslrad/random\\_contract\\_generator/](https://www.reddit.com/r/WitcherTRPG/comments/gslrad/random_contract_generator/)