

Goupil est un personnage excentrique.

Le visage toujours couvert d'un masque aux yeux en demie-lune, il s'habille toujours entièrement couvert (toujours dans le thème du cirque ou de l'arlequin) d'une manière ou d'une autre, à telle point que l'on ne connaît ni son sexe, ni sa race, ni même sa véritable apparence.

Avec un grand sens de la mode et des couleurs, il se complète avec un tout aussi grand amour des arts, de la parole et de sa maîtrise, de l'humour parfois poignant, souvent vexant et du comportement "Humain" en général.

Aillant laissé une vie d'aventurier assez mystérieuse derrière lui, il est apparu, dans votre univers, un beau jour et s'est vite fait connaître. À force de relation, il réussit à concrétiser son rêve : ouvrir LA taverne pour aventurier.

Ainsi fut bâti le

JOYEUX TIEFLIN.

24h/24, 7j/7, le Joyeux Tieflin et ses employés vous accueillent, vous nourrissent et vous logent à des prix qui battent tous les records.

Ici, profitez :

. D'une cuisine ouverte 24h/24, vous offrant nourriture et boissons de grande qualité, avec une carte fournie et exotique.

. De chambre confortable, de toute taille, et pour tout type de colocation (*bain d'eau chaude en supplément).

. Du **Joyeux Bazar**, la boutique officielle de la taverne, où nous avons tout ce que vous nous demandez, à des prix défiant la concurrence (et si nous ne l'avons pas, passez commande et nous l'aurons).

. Une écurie, où vous pourrez faire reposer vos bêtes, entreposer votre véhicule ou même louer chacune de ces choses.

Si vous souhaitez rester quelque temps dans la taverne, nous avons pensé à vous ! Pour vous occuper :

. Joignez-vous aux nombreuses tables de jeux de la taverne.

. Profitez des spectacles gratuits du groupe officiel de la taverne, qui se produit tous les jours du mardi au jeudi puis du samedi au dimanche.

. Écouter les merveilleuses histoires de notre conteur et, pour quelques pièces, laissez le vous lire votre avenir.

. Visiter le grand marché de Goupil qui se monte tous les dimanches à côté de la taverne (vous pouvez même y poser un stand, sous réserve du patron).

. Et si vous voulez plus, devenez client VIP pour accéder aux quartiers des plaisirs (***voir règlement de la second taverne**)

Vous pensez avoir du mal à faire suivre votre budget ? Pas de problème. Engagé bénévolement chez le Joyeux Tieflin pour accéder à des locations, de nombreuses réductions et même un passe VIP oeil.

Et pour les aventuriers, le Joyeux Tieflin offre une base et un lieu de repos ou de préparation parfait. Tout y est !

. Un tableau des quêtes régulièrement mis à jour, l'établissement étant devenu il y a peu le lieux officiel de passage des quêtes du pays, et de plus loins encore.

. Des mercenaires réservistes. Engagé par la taverne, ils attendent d'être embauchés, s'il vous manque un clerc, un guerrier ou même un mage, n'hésitez plus.

. Le Hall des Héros. Une grande salle de discussion à l'étage ou vous pouvez entreposer vos souvenir et vos trophées. Pour quelques pièces, une plaque plus ou moins prestigieuse avec votre nom ou celui de votre groupe sera exposé avec.

Règlement de la seconde taverne : comment devenir VIP ?

Le second partie de la taverne, aussi grande que la salle principale et séparé de celle-ci par un mur et d'épais rideaux mauves. Il s'agit du quartier des plaisirs.

Devant l'entrée, assis sur une chaise, se trouve Azaz'l, le gardien de la taverne et videur du quartier des plaisirs. Peu importe votre relation avec lui, il ne vous laissera passer qu'à une seule condition : Acheter un passe au bar et un des employés habilité vous tamponnera la main. Il s'agit d'un tampon magique qui s'efface au bout de quelques secondes et seuls les membres du personnel de la taverne peuvent le voir. Il existe 3 niveaux :

L'oeil :

l'icône de l'œil vous donne accès à la zone, vous ne pourrez pas en être chassé (temps que les règles y sont respectées.) vous avez le droit de vous installer dans la salle principale, de commander boissons et autre denrée, vous pouvez profiter des danses publiques et participer aux activités publiques proposées.

La main :

Même droits que pour le précédent, mais vous pouvez demander à être accompagné par des danseuses, danseurs, et autre accompagnant, vous pouvez également demander des danses privées dans des loges dédiés. Dans la mesure du raisonnable, un contact physique mineur avec nos marchandises peut être tolérée (à l'appréciation de la dite marchandise.)

La danseuse :

Même droit que les 2 précédent stade, mais a cela s'ajoute la possibilité de consommer certaines "Marchandises" les proposition se font au cas par cas de nos bijoux et parfois certain extra financiers pourrait vous être demander.

Personnel de la taverne :

Bien que Goupil soit toujours le patron du Joyeux Tieflin, libre à vous d'imaginer n'importe quel personnage pour remplacer les membres du personnel présenté ici. Bien sûr, si la taverne porte ce nom, c'est cat Goupil aime principalement engagé des Tieflin (pourquoi ?).

Le staff:

Goupil : propriétaire de la taverne
Malphas : Tieflin, barman principal
Trist : Homme-rat, le second barman et mixologiste
Drogan : Tieflin, serveur
Vesper : Tieflin, serveuse
Ophélie : Humaine, serveuse
Arin : Humain, serveur
Gorn : Tieflin, chef cuisinier
Brulon : Nain, second chef de cuisine
Azazel : Kambion, responsable de la sécurité
Eira : Tieflin, danseuse
Mara : Tieflin, femme de chambre
Mélinda : Humaine, gérante de l'échoppe
Aria : Humaine, assistante de Goupil

Les artistes de la taverne :

Liriel : Fée, chanteuse
Aser : Tieflin, guitariste
Inxolmat: Lutin, joueur de flûte
Dante : Kambion, bassiste
Ka : Tieflin, batteur
Inari: Felis, harpiste
Nix : Démone renard, violoniste
Aiden : Humain responsable du matériel
Eth : Faune, conteur, voyant et artiste de la taverne

Les prix et la carte :

Comme pour les employés, libre à vous de les modifier. Bien sûr, laissez vos joueurs inventer des plats et des boissons et rajouter après coup à la carte.

Louer une chambre :

Nuit (chambre de 4) : **1-2 pA**

Nuit (chambre individuelle) : **2-5 pA**

Nuit (dortoir) : **5-10 pC**

Nuit (suite) : **10-50 pA**

consommation :

Boissons :

Lait : **1 pC**

Cidre : **2 pC**

Ice-Treal : **2 pC**

Cerveoise/Bière : **2 pC**

Hydromel : **3 pC**

Jack Tamriel : **3 pA**

Vin/grand cru : **5/50 pA**

Vin de lune de la forêt elfique : **1 pO**

Bière rouge du royaume de Tormis : **7 pA**

Elixir de longue vie de l'alchimiste local : **1 pO**

Thé aux herbes des montagnes de Dorne : **3 pC**

Jus de citrouille et de pomme de la ferme voisine : **2 pC**

Cocktail sur demande : **selon le demande**

Entrées :

Soupe de pain aux épices : **3 pC**

Tourte au poulet de la grand-mère de Goupil : **4 pC**

Soupe de poisson de la côte nord : **5 pA**

Salade verte avec vinaigrette au miel et aux noix : **2 pA**

Escargots à l'ail de la forêt des fées : **6 pA**

Plats principaux :

Filet de boeuf grillé accompagné de champignons sauvages et de pommes de terre rôties :
8 pA

Poulet rôti aux épices de de Simhamukha : **6 pA**

Poisson grillé servi avec une sauce à l'ail et aux herbes de la mer des griffe : **7 pA**

Chaussons de légumes farcis au fromage de Dahu : **5 pA**

Banquet : **10/100 pA**

Desserts :

Tarte aux pommes de la ferme voisine : **4 pC**

Crème brûlée à la vanille d'Havrecime : **7 pC**

Gâteau au chocolat fondant aux noisettes bleu : **9 pC**

Montures (louer = moitié prix) :

Carriole : **50 pA**
Chariot : **90 pA**
Carosse : **100/300 pA**
Cheval de guerre : **300 pA**
Cheval de selle : **100 pA**
Cheval de trait : **50 pA**
Poney : **50 pA**
Mule ou âne : **25 pA**
Animale exotique : ***sur commande**

Matériels de base :

Briquet à silex : **1 pA**
Corde (15m) : **2 pA**
Couverture : **1 pA**
Grappin : **2 pA**
Huile (Durée : 6 heures) : **1 pA**
Lanterne à huile (Portée : 10 m) : **3 pA**
Matériel d'écriture : **5 pA**
Outils de crochetage : **5 pA**
Potion de soin (+1d8 PV) : **10 pA**
Ration (1 semaine) : **4 pA**
Sac à dos : **1 pA**
Torches (Nombre :3 Durée :1 heure Portée :10 m) : **1pA**
Barile :
.Grand **1pA**
.Moyens **6pC**
.Petit **3pC**
Composants pour poudre explosif : **5pC**
Boule à neige de Goupil (***usage unique*** Ouvre un portail magique qui mène au Joyeux Tieflin): **6pA**

La réputation au Joyeux Tieflin :

La réputation c'est important quand on est aventurier. Ici, j'ai inventé un système très simple de réputation pour vos joueurs. À vous de voir les impacts positif ou négatif de cette réputation (des réductions à la carte ou au contraire, un refus de servir si le joueur à était trop chaotique pour vous).

Critères :

Quête accomplie : **+1/-1**
Gentillesse avec Dignitaires : **+1/-2**
Gentillesse avec civil : **+1/-1 -2 -3**
Ennemis majeur tué : **+1**
Point d'intérêt découvert : **+1**

Souvenir ramener au Joyeux Tieflin : **+1/+2 (avec la plaque)**

Règles des pts de réputation :

.10 pts gagner dans un village ou une location mineur donne : 1 "pts Groupe" (réputation globale du groupe)

. 5 pts gagner dans une ville ou une location majeur donne : 2 "pts Groupe"

.pour gagner des pts dans une ville ou une location majeur, les aventurier doivent d'abord en gagner auprès des groupe secondaire de la ville (Ex. Marchand, guilde, association ect...)
Ainsi, 3 pts gagner auprès des groupes secondaires fait gagner 1 pts dans une ville.

.En eu même, les personnages gagne aussi de la réputation seul (au MJ de définir en fonction des critères).

Ainsi, quand un personnage gagne 5 pts de réputation seul, il donne : 1 "pts Groupe"

Exemple :

Voici le compte de ma dernière campagne.

Villages/locations mineurs : **+12 (+1 pts Groupe)**

grp secondaire. **+26 = Villes : 8 (+2 pts Groupe)**

Perso : **+16 (+3 pts Groupe)**

Réputation total du Groupe : 7 (1 pts Groupe d'office grâce au Joyeux Tieflin)