

Fiche de pré-tirage de scénario

D20*	Lieu d'amorce	PNJ d'amorce	Quête – Baston	Quête – réflexion et baston	Lieu de la Quête
1	Il est connu que la plupart des aventures commencent et finissent dans une taverne.	Garde du village	Sauver une connaissance du PNJ détenu par des brigands.	Des Zombies apparaissent un petit peu partout dans la région, trouvez le nécromancien responsable et mettez fin à ses agissements.	Une grotte à proximité.
2		Grand mère			De nombreux vols ont été commis dans le village ces derniers jours et on vous demande de trouver le coupable et de le rendre à la justice.
3		Jeune demoiselle	Récupérer une possession du PNJ volée par un mandrill.	Un campement de fortune dans une forêt ou dans une vallée proche.	
4		Noble		Escorter une caravane d'une ville à une autre.	Une maison dans le village.
5		Mercenaire blessé	Débarasser la région d'une Liche qui terrorise la population.		Une cabane d'ermite à quelques kilomètres.
6		jeune enfant		Débarasser la région d'un groupe de bandits qui terrorisent la population.	Les égouts de la ville.
7		tavernier	On vous demande d'assassiner Une personne bien gardée.		Les alentours de la ville : routes, champs, villages.
8		aubergiste		On vous demande de récupérer un objet magique de grande valeur, protégée de nombreuses manières (pièges, monstres, etc...).	Ruines d'une ancienne demeure
9		marchand	Une personne est accusée d'un crime qu'elle n'a pas commis, trouvez le coupable pour sauver l'innocent.		Une caverne située dans des montagnes ou collines proches
10		explorateur		On apprend qu'un complot est organisé dans la ville par un groupuscule qui veut prendre le pouvoir. Déjouez ce complot!	Un port proche.
11	Boutique	magicien	La demeure d'un noble.		
12	Marché	alchimiste	Une taverne insalubre.		
13	ruelle	forgeron	Une ruelle sombre.		
14	rue principale	vieillard	Une tour de guet abandonnée.		
15	ferme	fou			
16	poste de garde	prédicateur			
17	Auberge	fermier			
18	poissonnerie	pêcheur			
19	Grande place	jeune aventurier			
20	Pont	Devin			
D20*	Récompense	Quête secondaire (facultatif)	récompense secondaire	Surprise (facultatif)	Manuel d'utilisation :
1	1D100 PO par aventurier et par niveau.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie.	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers.	<i>Attention, ce tableau ne remplace pas un scénario bien ficelé et préparé à la sueur du front et au sang des doigts du Maître, mais il permet d'improviser facilement si le maître n'a rien prévu.</i>
2					
3	un lingot de Béryllium.	Une arme ou bien une pièce d'armure.	Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête.		
4				Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre).	
5	une arme ou une pièce d'armure par aventurier.	Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe doit rester en vie.	Un grand merci de la part du PNJ concerné.		
6				50 PO par aventuriers.	
7	250 PO pour la compagnie.	Un âne un peu usé.	Un chien au poil brillant.		
8				200 PO pour la compagnie.	
9	500 PO pour la compagnie.	rien à l'horizon.	Même pas un merci!		
10				75 PO par aventuriers.	
11	Une potion pour chaque aventurier selon son niveau.	un objet par aventurier tel qu'un livre, une relique, un antidote...			
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Notes : *ne pas hésiter à modifier le jet de dés si cela rend le scénario plus logique ou plus réaliste.

Jdr Naheulbeuk, pré-tirage de scénario, par Elethorn.