

Annexe 1 : Scénarios

Les joueurs sont là dans vingt minutes et vous n'avez pas eu le temps ou l'envie d'écrire un scénario (c'est normal, nous sommes tous passés par là). Heureusement pour vous, Tranchons & Traquons vous propose de créer une aventure en quelques jets de dés. Les tables suivantes vous donneront les grands axes de la partie, à vous et à vos joueurs d'improviser le reste. N'oubliez pas que vous pouvez utiliser le [Plot-O-Shop](#) sur le site des Livres de l'Ours pour obtenir un scénario !

Introduction

Au début du scénario, les aventuriers se trouvent...

3D6	Tableau 1 : Lieu
3	Dans une auberge
4	Dans un monastère
5	Dans un village en ruine
6	Au marché d'une grande cité
7	À cheval dans une plaine
8	En train d'escalader une montagne
9	Sur un navire
10	Chez une voyante
11	En plein(e) tempête/blizzard/déluge
12	À une fête populaire
13	Nettoient leurs affaires dans un lavoir
14	Dans une foule assistant à une exécution capitale
15	Dans un bordel
16	Dans une bibliothèque
17	Dans une forteresse
18	Chez un apothicaire

Menace

Et les emmerdes se matérialisent sous forme de...

3D6	Tableau 2 : Menace
3	Disparition d'un objet/ d'un lieu/ d'individus
4	Vagues de crimes (vols, assassinats, rackets...)
5	Découverte de ruines, d'un gisement d'or...
6	Méprise sur l'identité des aventuriers
7	Escarmouches le long de la frontière
8	Révolte/Soulèvement/Guerre civile
9	Phénomène étrange (météorite, éclipse sans fin)
10	Siège
11	Menace/attaque directe contre les aventuriers
12	Négociations difficiles (pays, guildes, cités...)
13	Hallucinations/folie collective
14	Départ d'une caravane/expédition/flotte
15	Problème religieux : inquisition, messie...
16	Épidémie
17	Évasion d'individu(s) dangereux
18	Invasion de mort-vivants

Responsables

Le problème est causé par des...

2D6	Tableau 3a	2D6	Tableau 3b
2	Érudits/Mages...	2	...Hommes serpents
3	Nobles...	3	...Elfes
4	Brigands...	4	...Humains
5	Cultistes...	5	...Drakkens
6	Déserteurs...	6	...Nains
7	Marchands...	7	...Sangrelins
8	Un ancien dieu...	8	...Halflings
9	Mort-vivants...	9	...Visage-miroirs
10	Assassins...	10	...Wolfens
11	Une relique...	11	...Krislings
12	Soldats...	12	...Peuple inconnu

Optionnel : deuxième couche

... Qui dirigent/manipulent (ou bien sont dirigés/manipulés) par... (refaite un jet sur les tables 3a et 3b).

Pour résoudre ce problème, les aventuriers devront (faites deux jets sur cette table)...

3D6	Tableau 4 : Action
3	Participer à un tournoi/un concours
4	Retrouver/Voler/Capturer un objet/un individu
5	Protéger un lieu
6	Conquérir/nettoyer un lieu
7	Aider/Empêcher une alliance/des négociations
8	Explorer un lieu/territoire/plan inconnu
9	Escorter un objet/individu
10	Trouver l'identité des coupables
11	Découvrir les plans de l'adversaire
12	Gérer un commerce/un village/un convoi
13	Sauver/libérer une ou plusieurs personnes
14	Détruire/tuer un objet/un individu/un savoir...
15	Refermer/condamner un portail/un temple...
16	S'échapper d'une prison/forteresse assiégée...
17	Négocier/s'allier avec un adversaire
18	Échapper à un groupe d'assassin, chasseurs...

Optionnel : Complications

Des petites choses qui pourraient compliquer la vie des aventuriers

2D6	Tableau 5 : Complications
2	L'intervention des aventuriers doit rester secrète
3	Un traître se trouve parmi les alliés des PJ
4	Les aventuriers ont perdu la mémoire
5	Innocents/ressources doivent être sacrifié(s)
6	Le temps des aventuriers pour agir est compté
7	Les aventuriers sont suivis par un autre groupe
8	Les aventuriers ont changé de corps
9	Les aventuriers n'ont pas leur équipement
10	Les méchants sont les gentils et vice-versa
11	Une partie des PNJs sont des rêves/illusions
12	Les aventuriers sont maudits, empoisonnés...