Fiche de pré-tirage de scénario

D20*	Lieu d'amorce	PNJ d'amorce	Quête – Baston	Quête – réflexion et baston	Lieu de la Quête
1		Garde du village	Sauver une	Des Zombies apparaissent	Une grotte à proximité.
2		Grand mère	connaissance du	un petit peu partout	Un village à l'abandon,
3	Il est connu que	Jeune demoiselle	PNJ détenu par	dans la région, trouvez le	déserté par ses habitants.
4	la plupart des	Noble	des brigands.	nécromancien responsable et	Un campement de fortune
5	aventures	Mercenaire blessé	Récupérer une	mettez fin à ses agissements.	dans une forêt ou dans
6	commencent et	jeune enfant	possession du PNJ	De nombreux vols ont étés	une vallée proche.
7	finissent	tavernier	volée par un malandrin.	commis dans le village ces	Une maison dans le village.
8	dans une taverne.	aubergiste	Escorter une caravane	derniers jours et on vous	Une cabane d'ermite à
9		marchand	d'une ville à une autre.	demande de trouver le coupable	quelques kilomètres.
10		explorateur	Débarrasser la région	et de le rendre à la justice.	Les égouts de la ville.
11	Boutique	magicien	d'une Liche qui terrorise	On vous demande d'assassiner	Les alentours de la ville :
12	Marché	alchimiste	la population.	Une personne bien gardée.	routes, champs, villages.
13	ruelle	forgeron	Débarrasser la région	Une personne est accusée	Ruines d'une ancienne demeure
14	rue principale	vieillard	d'un groupe de bandits	d'un crime qu'elle n'a pas	Une caverne située dans des
15	ferme	fou	qui terrorisent la population.	commis, trouvez le coupable	montagnes ou collines proches
16	poste de garde	prédicateur	On vous demande de récupérer	pour sauver l'innocent.	Un port proche.
17	Auberge	fermier	un objet magique de grande	On apprend qu'un complot est	La demeure d'un noble.
18	poissonnerie	pêcheur	valeur, protégée de	organisé dans la ville par un	Une taverne insalubre.
19	Grande place	jeune aventurier	nombreuses manières	groupuscule qui veut prendre	Une ruelle sombre.
20	Pont	Devin	(pièges, monstres, etc).	le pouvoir. Déjouez ce complot!	Une tour de guet abandonnée.
D20*	Récompense	Quête secondaire (facultatif)	récompense secondaire	Surprise (facultatif)	Manuel d'utilisation :
1	1D100 PO par aventurier et	Sauver un chat de la noyadé.	Une bourse de 3D6 PO.	Le commanditaire de la quête	Attention, ce tableau ne
1	1D100 PO par aventurier et par niveau.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la	Attention, ce tableau ne remplace pas un scénario
1 2 3	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue,	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	Attention, ce tableau ne remplace pas un scénario bien ficelé et préparé à la sueur
1 2 3 4	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 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. Une potion.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers.	Attention, ce tableau ne remplace pas un scénario bien ficelé et préparé à la sueur du front et au sang des doigts
1 2 3 4 5	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très	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
1 2 3 4 5 6	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers.	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
1 2 3 4 5 6 7	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs.	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les	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
1 2 3 4 5 6 7 8	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre).	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête.	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.
1 2 3 4 5 6 7 8	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché.	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des	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. Deux modes de quêtes!
1 2 3 4 5 6 7 8 9	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventurier.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire!	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventuriers.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier. Un grand merci de la part du	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire! Il pleut durant toute l'aventure.	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une quête secondaire accompagnée
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventuriers. 50 PO par aventuriers. 250 PO pour la compagnie.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe doit rester en vie.	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier. Un grand merci de la part du PNJ concerné.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire! Il pleut durant toute l'aventure. Il neige durant toute l'aventure.	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une quête secondaire accompagnée d'une récompense secondaire.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventuriers. 50 PO par aventuriers. 250 PO pour la compagnie.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe doit rester en vie. Des ivrognes viennent mettre	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier. Un grand merci de la part du PNJ concerné. Des babioles et autres objets	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire! Il pleut durant toute l'aventure. Il neige durant toute l'aventure. Le pNJ se fait tué d'un coup de	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une quête secondaire accompagnée d'une récompense secondaire. Le lieu d'amorce est le lieu ou
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventuriers. 50 PO par aventuriers. 250 PO pour la compagnie. 200 PO pour la compagnie. 500 PO pour la compagnie.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe doit rester en vie. Des ivrognes viennent mettre le bordel dans une taverne,	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier. Un grand merci de la part du PNJ concerné. Des babioles et autres objets inutiles.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire! Il pleut durant toute l'aventure. Il neige durant toute l'aventure. Le pNJ se fait tué d'un coup de dague entre le début et la fin de	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une quête secondaire accompagnée d'une récompense secondaire. Le lieu d'amorce est le lieu ou les aventuriers prendront
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventuriers. 50 PO par aventuriers. 250 PO pour la compagnie. 200 PO pour la compagnie. 500 PO pour la compagnie. 75 PO par aventuriers.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe doit rester en vie. Des ivrognes viennent mettre le bordel dans une taverne, aidez le patron à les calmer.	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier. Un grand merci de la part du PNJ concerné. Des babioles et autres objets inutiles. Un âne un peu usé.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire! Il pleut durant toute l'aventure. Il neige durant toute l'aventure. Le pNJ se fait tué d'un coup de dague entre le début et la fin de la quête.	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une quête secondaire accompagnée d'une récompense secondaire. Le lieu d'amorce est le lieu ou les aventuriers prendront connaissance de la quête.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventuriers. 50 PO par aventuriers. 250 PO pour la compagnie. 200 PO pour la compagnie. 500 PO pour la compagnie. 75 PO par aventuriers. un hébergement pour 2D6 jours.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe doit rester en vie. Des ivrognes viennent mettre le bordel dans une taverne, aidez le patron à les calmer. Un jeune nain vous demande	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier. Un grand merci de la part du PNJ concerné. Des babioles et autres objets inutiles. Un âne un peu usé. Un chien au poil brillant.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire! Il pleut durant toute l'aventure. Il neige durant toute l'aventure. Le pNJ se fait tué d'un coup de dague entre le début et la fin de la quête. Le PNJ est en fait très riche,	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une quête secondaire accompagnée d'une récompense secondaire. Le lieu d'amorce est le lieu ou les aventuriers prendront connaissance de la quête. Le lieu de la quête est le lieu
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventuriers. 50 PO par aventuriers. 250 PO pour la compagnie. 200 PO pour la compagnie. 500 PO pour la compagnie. 75 PO par aventuriers. un hébergement pour 2D6 jours. Une potion pour chaque	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe doit rester en vie. Des ivrognes viennent mettre le bordel dans une taverne, aidez le patron à les calmer. Un jeune nain vous demande de l'aide pour réparer sa pioche	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier. Un grand merci de la part du PNJ concerné. Des babioles et autres objets inutiles. Un âne un peu usé. Un chien au poil brillant. Une corde de 20 mètres.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire! Il pleut durant toute l'aventure. Il neige durant toute l'aventure. Le pNJ se fait tué d'un coup de dague entre le début et la fin de la quête. Le PNJ est en fait très riche, il donne 1D20 PO en plus	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une quête secondaire accompagnée d'une récompense secondaire. Le lieu d'amorce est le lieu ou les aventuriers prendront connaissance de la quête. Le lieu de la quête est le lieu ou le scénario s'achève.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventuriers. 50 PO par aventuriers. 250 PO pour la compagnie. 200 PO pour la compagnie. 500 PO pour la compagnie. 75 PO par aventuriers. un hébergement pour 2D6 jours. Une potion pour chaque aventurier selon son niveau.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe doit rester en vie. Des ivrognes viennent mettre le bordel dans une taverne, aidez le patron à les calmer. Un jeune nain vous demande de l'aide pour réparer sa pioche cassée, il vient d'arriver et ne	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier. Un grand merci de la part du PNJ concerné. Des babioles et autres objets inutiles. Un âne un peu usé. Un chien au poil brillant. Une corde de 20 mètres. Des babioles et autres objets	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire! Il pleut durant toute l'aventure. Il neige durant toute l'aventure. Le pNJ se fait tué d'un coup de dague entre le début et la fin de la quête. Le PNJ est en fait très riche, il donne 1D20 PO en plus à chaque aventurier.	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une quête secondaire accompagnée d'une récompense secondaire. Le lieu d'amorce est le lieu ou les aventuriers prendront connaissance de la quête. Le lieu de la quête est le lieu ou le scénario s'achève. Cependant, certaines quêtes
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventuriers. 50 PO par aventuriers. 250 PO pour la compagnie. 200 PO pour la compagnie. 500 PO pour la compagnie. 75 PO par aventuriers. un hébergement pour 2D6 jours. Une potion pour chaque aventurier selon son niveau. un objet par aventurier tel qu'un	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe doit rester en vie. Des ivrognes viennent mettre le bordel dans une taverne, aidez le patron à les calmer. Un jeune nain vous demande de l'aide pour réparer sa pioche cassée, il vient d'arriver et ne connais personne.	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier. Un grand merci de la part du PNJ concerné. Des babioles et autres objets inutiles. Un âne un peu usé. Un chien au poil brillant. Une corde de 20 mètres. Des babioles et autres objets inutiles.	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire! Il pleut durant toute l'aventure. Il neige durant toute l'aventure. Le pNJ se fait tué d'un coup de dague entre le début et la fin de la quête. Le PNJ est en fait très riche, il donne 1D20 PO en plus à chaque aventurier.	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une quête secondaire accompagnée d'une récompense secondaire. Le lieu d'amorce est le lieu ou les aventuriers prendront connaissance de la quête. Le lieu de la quête est le lieu ou le scénario s'achève. Cependant, certaines quêtes ne colleront pas avec, il ne faut
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1D100 PO par aventurier et par niveau. 25 PO par aventurier et par niveau. un lingot de Béryllium. Un équipement de grande valeur (selon le niveau des aventuriers et leur nombre). une arme ou une pièce d'armure par aventuriers. 50 PO par aventuriers. 250 PO pour la compagnie. 200 PO pour la compagnie. 500 PO pour la compagnie. 75 PO par aventuriers. un hébergement pour 2D6 jours. Une potion pour chaque aventurier selon son niveau.	Sauver un chat de la noyade. Une personne se fait agresser par des voleurs dans une rue, elle doit rester en vie. Débarrasser les environs d'une meute de coyotes qui attaquent les voyageurs. empêcher un larcin dans une boutique ou au marché. Des orcs combattent un elfe sur le bord du chemin, l'elfe doit rester en vie. Des ivrognes viennent mettre le bordel dans une taverne, aidez le patron à les calmer. Un jeune nain vous demande de l'aide pour réparer sa pioche cassée, il vient d'arriver et ne connais personne.	Une bourse de 3D6 PO. La reconnaissance d'un groupe de personnes. Une potion. Une arme ou bien une pièce d'armure. 1D6 PO par aventurier. De la nourriture : un saucisson ou bien une miche de pain pour chaque aventurier. Un grand merci de la part du PNJ concerné. Des babioles et autres objets inutiles. Un âne un peu usé. Un chien au poil brillant. Une corde de 20 mètres. Des babioles et autres objets inutiles. Même pas un merci!	Le commanditaire de la quête est en fait un magicien à la botte de Gzor : il se téléporte sans rémunérer les aventuriers. Le PNJ donne un délai très court aux aventuriers. Le PNJ veut venir avec les aventuriers durant leur quête. Le PNJ est en fait l'un des méchants de l'histoire! Il pleut durant toute l'aventure. Il neige durant toute l'aventure. Le pNJ se fait tué d'un coup de dague entre le début et la fin de la quête. Le PNJ est en fait très riche, il donne 1D20 PO en plus à chaque aventurier. Le PNJ a des relations chez les gardes, ne pas l'énerver!	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. Deux modes de quêtes! Ensuite peut être rajouté une quête secondaire accompagnée d'une récompense secondaire. Le lieu d'amorce est le lieu ou les aventuriers prendront connaissance de la quête. Le lieu de la quête est le lieu ou le scénario s'achève. Cependant, certaines quêtes