

# 100 QUÊTES EN VILLE

Lancez 1d100

- 1 Le seigneur de la ville aurait été tué et remplacé par un doppelganger. Un garde local a cru voir le seigneur changer de peau, mais il ne peut pas en être sûr. Il s'approche du groupe pour obtenir de l'aide.
- 2 Une citadine a entendu d'étranges cliquetis et gémissements venant de la maison abandonnée voisine. Elle demande au groupe d'enquêter.
- 3 Le forgeron local vous charge de rapporter de l'argent (1d10 kg) d'une mine à proximité dans laquelle des gnolls errants ont récemment élu domicile.
- 4 En se promenant dans la ville, votre groupe remarque que de nombreux citoyens ont perdu un ou deux doigts.
- 5 Le marché est en effervescence et rempli de gens qui se disputent. Il semble que toutes les poules du comté ont cessé de pondre des œufs et cela a fait grimper le prix des œufs.
- 6 Un agriculteur local demande au groupe d'effrayer ou de tuer une meute de loups qui terrorisent régulièrement son bétail.
- 7 Deux tailleurs opposés ont chacun la moitié de la plus belle paire de pantalons jamais créée. Vous avez été engagé pour réparer le pantalon et réunir les moitiés.
- 8 Un danseur local se plaint d'avoir entendu des hurlements à des heures bizarres du matin.
- 9 La bibliothèque a été infestée de petites mimiques déguisés en livres. Exterminez-les.
- 10 La rumeur veut que la bibliothécaire locale soit secrètement une liche/vampire dangereuse. Enquêtez.
- 11 Un barde a été retrouvé mort dans une ruelle. Enquêtez.
- 12 Un jeune garçon se fait voler une petite bourse de cuivre par des voyous.
- 13 Par le biais de canaux moins que réputés, le groupe entend parler d'un plan visant à chasser un petit groupe de vers violets. Le syndicat local du crime veut les objets précieux et le plus difficile à obtenir : des organes et du sang des vers. Le garde de la ville locale veut que l'emplacement du nid soit découvert et signalé et rien de plus.
- 14 Un noble demande que le groupe livre un petit colis. Environ dix minutes après la livraison du colis, quelqu'un s'approche du groupe et lui demande où se trouve son colis, en fournissant une pièce d'identité valide.
- 15 Un gardien de la ville demande l'aide du groupe pour préparer une arrestation. Si le groupe est d'accord, l'opération commence, mais lorsque la cible arrive, au moins un membre du groupe reconnaît la cible et la croit innocente.
- 16 Le propriétaire d'une herboristerie engage le groupe pour descendre dans les égouts de la ville et rassembler des ingrédients, y compris un organe appartenant à une créature qui ne devrait pas, à juste titre, vivre dans les égouts.
- 17 Un magicien/clerc érudit montre au groupe des cartes détaillant les emplacements des coups de foudre dans la ville au cours des dernières années/mois/jours. Il y a un cercle étrangement parfait de coups de foudre autour d'une petite zone peu visible. Un orphelin tente d'apprendre la magie et le sort qu'il tente est beaucoup trop puissant pour lui.
- 18 Une organisation locale demande votre aide pour trouver et éliminer l'influence des sectes dans divers districts.
- 19 Le maire vous demande de les aider avec un problème de zombies.
- 20 Une vague d'assassinats politiques a frappé le conseil municipal. Le seul autre indice est le même chat, Calio, vu sur les lieux.
- 21 Un gouffre massif a effondré la place du marché dans les égouts. Les voisins affirment avoir vu une tour ombragée et une brume arc-en-ciel rougeoyante s'élever du trou au milieu de la nuit.
- 22 Un homme ou une femme grandiose et d'un poids important crie aux aventuriers d'arrêter un jeune voleur qui s'est enfui avec son panier.
- 23 Un barde local a enlevé des animaux de compagnie locaux et récolté leurs tendons pour les cordes de son luth. Un jeune orphelin s'approche du groupe et leur demande de sauver son chat, car c'est la chose la plus proche d'une famille.
- 24 Le groupe est approché par un homme voûté avec une toux terrible et hachée. Son visage est quelque peu masqué par une cagoule, mais il demande au groupe un médicament ou une guérison, de préférence dans sa propre maison.
- 25 Un citadin prétend avoir vu des humains affamés et pâles en entraîner d'autres, et les joueurs voient cet homme se faire entraîner quelques instants plus tard s'ils le rejettent.

- 26 De plus en plus de personnes sont retrouvées mortes dans leur lit avec des marques de morsure dans le cou. Des rumeurs de vampires circulent, mais les marques de morsure des victimes correspondent à leur propre disposition des dents.
- 27 Le ciel est resté mystérieusement nuageux au-dessus de la ville ces dernières semaines et des oiseaux morts continuent de tomber du ciel la nuit.
- 28 Un jour, les joueurs découvrent que leur taverne préférée est tout simplement partie. Elle a été remplacée par une ou deux maisons d'habitation normales. Personne en ville, pas même les gens qui visitaient régulièrement la taverne, ne se souvient de la taverne.
- 29 Un petit enfant vous demande d'aider son père qui s'est blessé dans une ruelle, mais quand vous arrivez, il n'y a rien. L'enfant est assis à pleurer et à ne serrer dans ses bras que l'air.
- 30 Tous les ecclésiastiques de la ville sont tombés gravement malades. L'ancien de la ville a demandé au groupe d'enquêter sur ce phénomène.
- 31 Un jeune enfant s'approche du groupe et leur demande de retrouver ses frères et sœurs disparus. Leur dernier emplacement connu était la chapelle décrépie où la périphérie de la ville borde la forêt.
- 32 Une douce vieille dame arrête le groupe dans la rue et demande s'ils peuvent aller acheter des choses pour elle sur sa liste de courses. Elle remet au groupe une bourse d'or et la liste. En y regardant de plus près, les objets semblent être les ingrédients d'un rituel de mort en masse.
- 33 Un alchimiste fou s'est installé à côté de votre taverne préférée. Tout l'établissement pue les œufs pourris et autres choses désagréables. Le propriétaire de la taverne vous demande d'aider à convaincre l'alchimiste d'arrêter son travail ou de partir.
- 34 Un fléau de rats a envahi les rues les plus pauvres de la ville. Ils semblent inhabituellement concentrés et vicieux. Cherchez et écrasez l'infestation.
- 35 Une taverne a brûlé avec treize personnes à l'intérieur, et à l'intérieur ont été trouvés les corps de dix doppelgangers.
- 36 Un gang de passeurs local a récemment commencé à se battre contre une tribu de Grung dans les égouts - ils ont fait appel à la garde de la ville pour obtenir de l'aide, et des grenouilles ont été vues en nombre inquiétant après les récentes pluies.
- 37 Les rumeurs abondent selon lesquelles le magistrat local est un diable déguisé - mais en fait, il s'agit d'un dragon polymorphe.
- 38 Une ancienne ruine de fée a été découverte sous la ville, et des cerfs et des loups aux yeux verts ont commencé à courir dans les rues la nuit, hurlant et traquant ceux qui ne rentrent pas assez vite à l'intérieur.
- 39 Un enfant est tombé malade et l'herboriste local a besoin d'ingrédients très spécifiques mais ne peut pas laisser l'enfant sans surveillance, il demande à votre groupe de les obtenir.
- 40 Une série de disparitions d'enfants s'est produite dans un secteur avec des rapports constants d'un «dragon» dans les égouts. Le conseil de guilde local demande au groupe d'enquêter.
- 41 Un gros tigre court en liberté sur le marché. Si le groupe le tue, la noble à laquelle il appartient sort de la foule et exige une compensation immédiate.
- 42 Un peu de nourriture vendue au groupe (gâteau, tarte, soupe, etc...) contient un petit doigt humanoïde.
- 43 Une série de jeunes nobles sont portés disparus, et le seul lien est qu'ils ont tous visité le même bordel.
- 44 Un magnifique cirque est arrivé en ville, mais lors de la dernière nuit des festivités le château sera cambriolé.
- 45 Un vieux navire que l'on croyait perdu en mer pendant de nombreuses années revient soudainement au port, apparemment pas usé par le temps. L'équipage et les passagers sont totalement indemnes, et personne ne sait depuis combien de temps ils sont partis.
- 46 Les citoyens les plus pauvres et les plus jeunes commencent à se noyer sur la terre ferme et dans des endroits dégagés, la peau trempée et visqueuse. Il y a un aboleth quelque part qui infecte le puits le plus ancien, le plus profond de la ville avec sa vase.
- 47 Quelqu'un «kidnappe» toutes les statues de bronze de la ville. C'est soit une faction militaire construisant un énorme canon caché, un monstre rouilleux, ou un mage fou perfectionnant un sort d'animation d'objet.
- 48 La Guilde des Acteurs et Musiciens a défié la Guilde Illusionniste et le Collège Bardique à un concours de faste et d'élégance pour le prochain festival. Ils ont besoin du groupe pour saboter la concurrence.
- 49 Le garde de la ville a perdu deux membres féminins sous couverture dans le quartier du bordel. Elles n'ont pas été tuées mais ont abandonné la loi et l'ordre en faveur du vice et de l'hédonisme. Il peut y avoir une succube retournant tous les agents envoyés.
- 50 Le dernier lot de whisky haut de gamme du brasseur local a été saboté/maudit par les fées. Les cinq barils déjà vendus doivent être récupérés rapidement et discrètement, la réputation de la brasserie en dépend.
- 51 La moitié de la ville est devenue envahie par une végétation dense du jour au lendemain. Le gardien de la ville est occupé à défendre le reste de la ville contre les incursions d'animaux sauvages depuis les bois nouvellement formés, alors le capitaine de la garde demande au groupe d'enquêter sur la racine du problème.
- 52 Une infection semble se propager dans les bidonvilles. Les responsables de la ville nient toute preuve de cela et les gardiens ne surveillent plus les bidonvilles la nuit. Vous êtes invité dans une ruelle par une silhouette encapuchonnée qui vous implore de découvrir le sort de son être cher qui est allé dans les bidonvilles pour guérir les malades.

# 100 QUÊTES EN VILLE

Lancez 1d100

**53** Une équipe sportive locale est devenue inexplicablement imbattable en très peu de temps. Les rumeurs vont de quelque chose qui cloche à un étonnant herboriste halfelin (et tout le reste). Collectez des indices, suivez les pistes et allez au fond des choses !

**54** L'eau d'un district est soudainement devenue hautement inflammable. Le gouvernement local veut savoir pourquoi et veut que cela cesse. Les joueurs trouvent qu'un groupe de la population anti-gouvernement a engagé un pyromancien pour rendre leur mouvement facile à cacher, mais quelque chose s'est mal passé.

**55** Toute la classe supérieure perd ses cheveux et veut que vous alliez au fond des choses.

**56** C'est l'heure des élections pour le nouveau maire de la ville. À la surprise de tous, les Kobolds qui vivent dans les égouts de la ville ont proposé un candidat pour le poste...

**57** Un culte local d'adorateurs de démons a récemment été vu aider la communauté, nourrir les sans-abri et loger les pauvres. Le garde de la ville est sûr qu'ils mijotent quelque chose, mais il ne peut pas le prouver.

**58** L'ivrogne du village est coincé dans une boucle temporelle du jour de la marmotte et utilise ses connaissances pour jouer avec le groupe pendant 24 heures, car c'est la façon la plus amusante de répéter l'éternité.

**59** Une femme au foyer à l'air en détresse implore le groupe de tuer les rats géants vivant dans son sous-sol. Une fois là-bas, cependant, le groupe trouve des spores de champignons hallucinogènes qui leur font voir leurs plus grandes peurs. Autrement, c'est un sous-sol parfaitement ordinaire.

**60** Un colporteur avec une charrette, vendant des marchandises étranges, telles que des cruches qui transforment l'eau en huile et des pots qui chauffent sans feu, a été vu errant dans les rues la nuit. Cependant, les articles qu'il vend fonctionnent souvent mal ou explosent.

**61** Un rat qui parle a triché au jeu des trois coquilles dans des ruelles sombres, arnaquant les habitants de leur or. Selon la rumeur, il porte un chapeau.

**62** À chaque pleine lune, les chats de la ville se rassemblent dans une maison déserte. Que prévoient-ils ?

**63** Un commerçant local demande au groupe de livrer une note à travers la ville. Lorsqu'ils reviennent pour le paiement, le marchand ne se souvient plus d'eux. Une enquête montrera que son annulaire gauche a désormais disparu.

**64** Le groupe voit une femme âgée locale attaquée par un grand homme demi-orque. Il vole une petite pochette remplie de feuilles d'une plante exotique. Si le groupe rend la plante à la femme, elle les récompense avec une douzaine de biscuits fabriqués à partir de la plante qu'ils lui ont rendue. Après avoir consommé les cookies, les aventuriers découvrent que la plante est l'équivalent mondial de la marijuana.

**65** Un limon qui a été planté dans les égouts pour les nettoyer et traiter le problème des rats est devenu énorme et a commencé à se diviser en plusieurs limons.

**66** Le groupe apprend qu'un homme a été assassiné la nuit dernière. L'auteur est un esprit et il y avait beaucoup de témoins, mais seulement la moitié environ ont vu l'esprit. Chaque nuit, une autre victime est prise jusqu'à ce que le groupe puisse percer le secret.

**67** Un homme est confronté à une foule pour ne pas pouvoir contrôler sa magie.

**68** La guilde locale de voleurs mène une guerre avec la famille tzigane locale pour le contrôle de la drogue d'un quartier. Les gouverneurs le savent et obtiennent de l'argent pour regarder de l'autre côté, beaucoup d'argent, mais leur querelle pourrait rappeler une attention indésirable sur la ville, il demande votre aide en la matière.

**69** Un brasseur de la deuxième meilleure bière de la ville pense que le brasseur le plus populaire a conclu un pacte avec un démon pour améliorer ses produits. Si le groupe enquête, ils découvrent que tous les brasseurs de la ville ont passé des accords sans le savoir avec le même démon, qui envisage de frelater toutes leurs marchandises et de prendre le contrôle de l'esprit des citadins.

**70** Les ouvriers sont en train de prendre des pierres tombales du cimetière local pour trouver du matériel pour réparer les rues pavées. Les morts ne sont pas contents de cela.

**71** Une statue sur la place de la ville a disparu du jour au lendemain et des empreintes de pas (apparemment de la statue) mènent au quartier des magiciens. Cela pourrait être une farce ou quelque chose de plus sinistre.

**72** Un ivrogne commence vers le groupe, affirmant qu'ils l'ont volé. Lorsqu'ils sont fouillés par des gardiens, le sac à main de l'homme se retrouve dans leurs poches.

**73** Des corps ont commencé à apparaître à la sortie des égouts avec des marques de morsure sur eux. Des rumeurs de cultes cannibales, de lycanthropes et d'autres choses du même genre ont commencé à courir. Vous êtes engagé pour enquêter sur la question.

**74** Un prophète de la fin du monde apparemment fou crie dans les rues que les égouts sont une porte d'entrée vers les Abysses. Chaque jour où il est ignoré, 1d8 démons d'un niveau de rencontre de 1 ou moins ramperont hors des égouts la nuit. Chaque semaine où il est ignoré, le score de rencontre augmente de 1.

**75** Dans le grand jardin d'une famille puissante, le groupe remarque plusieurs bestioles des bois agissant étrangement. Après une inspection plus approfondie, ils semblent presque humains dans leurs manières. Si le groupe se renseigne sur la famille, ils apprennent qu'ils sont plutôt connus pour être doués pour le charme et le polymorphisme...

**76** Un membre cèlibataire du groupe remarque un jeune garçon dans une ruelle avec un troisième œil sur le front. Le garçon dit par télépathie au membre de venir le retrouver dans le cimetière.

**77** Le groupe est arrêté par un vendeur itinérant, qui insiste frénétiquement pour leur remettre un objet sphérique enveloppé dans du tissu.

**78** Eleanor, héritière de la propriété d'un riche baron, est retrouvée assassinée dans l'ancien quartier des bouchers. Gretchen, sa jumelle parfaite, place en ville des affiches offrant une bourse abondante pour la tête du meurtrier de sa sœur. Pendant ce temps, une femme qui prétend être Eleanor jure que c'est sa sœur Gretchen qui a été tuée et offre une récompense correspondante à quiconque peut découvrir la vérité.

**79** Une statue bien-aimée a disparu du centre de la ville. Un échevin demande au parti de la trouver, mais plus ils enquêtent, plus les gens insistent sur le fait que la statue n'a jamais existé.

**80** Des gelées et des limons animés s'échappent des égouts.

**81** Une longue file de citoyens malades attend avec impatience devant la maison de l'apothicaire, ils sont restés là toute la journée et soit l'apothicaire, soit son assistante répondent à la porte. Le fait est que l'apothicaire a gardé certaines créatures en cage pour cultiver leur poison et d'une manière ou d'une autre, elles ont été libérées.

**82** Le groupe arrive devant un bâtiment en feu et doit sauver plusieurs roturiers piégés à l'intérieur. Plus tard, ils découvrent qu'il s'agit de l'un d'une série d'incendies.

**83** Le groupe doit gagner le respect d'un groupe local de durs en participant à un tournoi de combat de type potence. Cependant, certains concurrents ont connu des accidents malheureux...

**84** Plusieurs habitants ont commis des actes violents inhabituels. Chacun prétend avoir reçu l'ordre de le faire par une divinité bienveillante dans ses rêves.

**85** Un chat qui parle suit le groupe, promettant de les emmener dans un lieu magique où le vin coule comme de l'eau et de l'or jonche le sol.

**86** La construction d'une nouvelle route a valu à la ville la colère des druides locaux.

**87** Les mineurs locaux se sont mis en grève, exigeant des salaires plus élevés et un meilleur équipement. Le patron veut que vous leur rappeliez qui est le chef.

**88** Un portail vers l'enfer/l'abîme s'ouvre sur la place de la ville, mais personne d'autre ne semble le remarquer ou s'en soucier. Les démons font maintenant leurs courses sur le marché.

**89** Lorsque l'aubergiste local reconstruit son foyer, une section retirée d'un mur révèle un squelette humain incrusté dans la maçonnerie, couvert de gravures étranges.

**90** Le groupe voit un Drow nommé Vicepenny avec un ballon rouge essayant d'attirer un enfant dans les égouts à partir d'une trappe de visite des égouts.

**91** Un singe vole et s'enfuit avec un de leurs chapeaux. Il reviendra pour un morceau de fruit.

**92** Un employé vêtu d'un costume de bûcheron offre au groupe des échantillons gratuits de viande séchée d'une taverne voisine comptant pour une ration quotidienne.

**93** Un groupe d'oies agressives commence à chasser les nains ou les gnomes du groupe. Les oies sont protégées par les dirigeants de la ville.

**94** Un paisible géant des collines vend ses motifs de dentelle complexes. Les gens se demandent comment il fait. Lors de l'interrogatoire, il révèle qu'il fait la plupart du travail lui-même, mais ses deux colocataires Pixie attendent toujours qu'il aille dormir. La dentelle sur votre visage vous permet de passer une bonne nuit de sommeil où que vous soyez.

**95** Un elfe hippie vend un collier avec une seule écaille de dragon avec votre nom dessus pour 1d6 x 10 po.

**96** Le groupe reçoit un coupon pour une leçon gratuite «Pour vous et un ami» au club de Combat local. Ils doivent payer leurs propres tenues.

**97** Depuis l'ascension du nouveau baron/bourgmestre, les criminels ont été emmenés dans le donjon et n'ont jamais été revus. Le capitaine de la garde sait que le donjon aurait dû manquer de place dans les cellules depuis longtemps, mais il n'a pas été autorisé à les voir à l'intérieur.

**98** Une exécution publique a lieu sur la place de la ville, la ville est divisée sur la question de savoir si l'accusé est réellement coupable.

**99** Une maison/boutique au milieu de la ville a complètement disparu, comme si elle venait d'être effacée de la création. Un étrange parfum et un résidu magique imprègnent les lieux.

**100** Un vieil homme très belliqueux (et souvent ivre) cause des problèmes en ville. Le blocage : c'est l'oncle bien-aimé du bourgmestre qui reste un combattant extrêmement compétent à son âge avancé. Le garde ne peut pas l'appréhender sans blesser gravement l'homme.