

100

RÉCOMPENSES DE QUÊTES

Lancez 1d100

- 1 Un oculaire télescopique en or et saphirs.
- 2 Un sac à dos en cuir fin.
- 3 Une carte menant à un trésor enfoui.
- 4 Une pierre qui peut invoquer un céleste/élémentaire/corrupteur. Leur force et le nombre de fois que vous pourrez l'utiliser sont déterminés par la difficulté de la quête.
- 5 Un carquois qui distribue de la bière.
- 6 Une carte avec l'emplacement d'un portail vers la vallée des ombres.
- 7 Quelques écailles de dragon. De quoi fabriquer une armure, si vous trouvez la bonne personne pour le faire.
- 8 2d20 flèches de retour.
- 9 Les livres de base de D&D, ainsi que le donateur de quête promettant de jouer avec le groupe à tout moment.
- 10 Un piano. Le fait que le donateur de quête aide le groupe à le déplacer ou non dépend de son alignement.
- 11 Un seul parchemin de souhait, sauf que vous ne pouvez souhaiter que de la nourriture. Une épée flamboyante maudite, qui fait de merveilleux dégâts tranchants et de feu, mais transforme également lentement les bras de l'utilisateur en fibres capillaires. Le fait que le donateur de quête soit au courant ou non dépend de son alignement.
- 12 Une potion d'invisibilité. Cependant, lorsque vous buvez, non seulement vous devenez invisible, mais vous émettez également un cri constant et fort pendant toute la durée.
- 14 Des cigares nains et une boîte de tabac à priser.
- 15 Une boîte de feux d'artifice.
- 16 Quatre chèvres.
- 17 Un petit coffre en pierre avec des pièces d'or à l'intérieur. Certaines sculptures géométriques sur les côtés et des griffonnages sur le fond du coffre peuvent conduire à un plus grand trésor si vous résolvez l'énigme.
- 18 Une coupe de cheveux gratuite.
- 19 Une pile de fourrures et de peaux.
- 20 Un garde du corps, fidèle à la mort.
- 21 Une sphère agitée d'une substance opaque apparemment indestructible qui donne au donateur de quête le courage. Heureux de s'en débarrasser, il essaie de l'enterrer dans n'importe quel sac de butin. Tout aliment ou liquide stocké dans le même récipient disparaît. Avec suffisamment de nourriture, l'orbe finit par éclore en une vase noire amicale avec les joueurs.
- 22 Une course de cinq minutes à travers une cache au trésor. Le problème est que le trésor est stocké au coup par coup dans des pots en céramique résistants à la magie qui doivent être brisés pour s'ouvrir. Chaque pot ne contiendra qu'un seul objet ou une poignée de pièces.
- 23 La faveur d'un barde : il chantera les louanges du joueur et finira par créer une œuvre d'art mémorable : une saga, une pièce de théâtre ou un roman. La vérité de ces œuvres dépendra entièrement de ce que les joueurs sont prêts à raconter à ce barde.
- 24 Une seule pièce d'or avec un emblème inconnu, environ de la taille d'une paume. Vous ne le savez pas, elle est enchantée par un groupe local de bandits pour leur donner votre emplacement et ils frapperont au pire moment.
- 25 L'acte de propriété d'une taverne, qui appartenait à une famille depuis des générations jusqu'à ce qu'elle soit récemment reprise par le gouvernement local - son propriétaire d'origine vous approchera très probablement à la recherche d'une œuvre de bienfaisance.
- 26 Entrée/avancement dans une guilde ou une société secrète.
- 27 Guérison gratuite à vie.
- 28 Achats à prix réduit à vie.
- 29 Un seul animal pour le groupe.
- 30 Une petite pochette pleine de cristaux magiques. Écraser l'un des cristaux vous donne une utilisation illimitée d'un tour mineur aléatoire pendant une heure. La pochette contient 15 cristaux.
- 31 Repas et chambre gratuits dans une auberge locale à vie.
- 32 Une maison dans les quartiers bourgeois de la ville. (C'est de l'immobilier gratuit)
- 33 Boisson gratuite à vie de la brasserie locale.
- 34 Un panier magique de gressins sans fin.
- 35 Un vieux grimoire appartenant à un parent éloigné. Un sort de démoniste aléatoire de niveau 3 ou inférieur peut être appris en lisant le livre.
- 36 Un œil de verre avec des taches douteuses dessus.
- 37 Une tache dans le dos.
- 38 Un crâne de goblin fissuré, le donateur de quête vous assure que c'est un héritage familial ancien et précieux.
- 39 Un petit domaine abandonné à la campagne avec une infestation endémique d'Ankheg.
- 40 Une bague maudite gelée dans la main du porteur. La glace fond pendant 5 minutes à chaque fois que le porteur trompe quelqu'un.
- 41 La mâchoire d'une liche, parsemée de bijoux et d'or, et peut être utilisée pour lancer un sort verbal aléatoire une fois par jour.
- 42 Une tarte fraîchement sortie du four.
- 43 Une couronne de laurier chacun.
- 44 Un insigne de faveur qui fera savoir aux gardiens, marchands et soldats que vous avez ma bénédiction. (Les avantages et les pénalités de celui-ci et la zone géographique qu'il couvre varieront considérablement selon le client !)
- 45 1 pa (un paiement symbolique comme le shilling du roi) et ma gratitude éternelle.
- 46 Un petit obélisque de trophée en verre gravé avec «[Saint]... Vainqueur de la quête [Liche/Dragon/Goblin/...], membre du groupe... [date]», remplissez les espaces, par exemple 983AD, membre du groupe de quête du Graal du roi Arthur.
- 47 Une caisse du meilleur vin elfique.
- 48 Une épée/baguette/poignard/carquois décoratifs en argent pur.
- 49 Un portrait peint par mon artiste personnel avec des copies largement diffusées.

100

RÉCOMPENSES DE QUÊTES

Lancez 1d100

- 50** De nouvelles montures pour tous. Ce sont des chevaux nobles bien élevés et précieux. Un peu plus rapide au galop, sans peur du bruit ni même de la bataille, mais un peu difficile à propos de leur nourriture et de leur hébergement. Donnés avec des selles, harnais,... etc... avec la livrée des clients.
- 51** La main de l'un de ses enfants en mariage, au chef du groupe tel que perçu par le donneur de quête.
- 52** Une belle tasse à thé en porcelaine délicate chacun. Fabuleux pour les goûts exquis et à conserver dans une vitrine. Peu de chances de résister 5 minutes au fond d'un sac à dos.
- 53** Un rocher psychique qui n'est en fait qu'un rocher.
- 54** L'acte de propriété d'une maison hantée.
- 55** Un grand sac de pièces d'or qui disparaissent à la fin de la semaine.
- 56** Une arme exotique que les humains utilisent rarement.
- 57** Une pierre d'envoi qui permet au PJ de communiquer avec le donneur de quête une fois par jour.
- 58** Un bon pour un magasin de fournitures pour aventuriers.
- 59** Un grand sac brun de gemmes. Attendez... elles ressemblent à des cailloux ordinaires qui ont été peints.
- 60** 1d100 pièces d'or.
- 61** Une arme de grand savoir-faire. Le groupe ne sait pas grand-chose, elle est hantée.
- 62** Potion de lévitation : une potion d'argent contenue dans un os coupé bouché. La potion sent le cumin et a un goût horrible.
- 63** Une lance lumineuse de fabrication experte, en noyer et avec une pointe en acier. La poignée est enveloppée de peau de sanglier.
- 64** Trois lingots lisses d'électrum elfique. Chacun vaut jusqu'à 40 pièces d'or, si vous pouvez trouver un acheteur. Vous devrez probablement accepter environ la moitié de ce prix.
- 65** Une boîte d'allumettes. Lorsqu'une allumette est frottée, elle libère des bouffées de fumée persistantes qui prennent la forme de visages humanoïdes, d'animaux et de hautes tours.
- 66** Une théière en verre brun semi-opaque : on dit qu'elle est un objet de scrutation qui peut donner des conseils et de l'inspiration à son propriétaire.
- 67** Un baril de bitume.
- 68** Un joyau magique : un petit bijou rougeoyant. Avec lui, vous pouvez lancer le sort Brume une fois par jour.
- 69** Une pochette de biscuits : une pochette qui peut faire apparaître comme par magie un biscuit de votre choix (hors raisins secs). Avec lui, vous pouvez invoquer 1 ration de nourriture par jour.
- 70** Un sachet de tabac gnome : un sachet de tabac Maryja rare, très apprécié des gnomes et des halfelins. Il y en a assez pour 10 utilisations. Lorsque vous le fumez, vous devenez empoisonné pendant 6 heures, mais vous bénéficiez d'un jet de sauvegarde de sagesse.

- 71** Un sentiment d'accomplissement.
- 72** Un boomerang qui revient TOUJOURS.
- 73** La réalisation que le vrai trésor était les amis que vous vous êtes fait en cours de route.
- 74** Un bobsleigh.
- 75** Une carte au trésor menant à un trésor encore plus grand.
- 76** Un gnome qui n'a aucune idée de ce qui se passe.
- 77** Un crâne qui apportera un soutien moral.
- 78** Un bouclier fabriqué à partir de l'omoplate d'une grande créature.
- 79** Le meilleur poème que le PJ ait jamais vu.
- 80** Un mortier et un pilon incassables.
- 81** Une substance mystérieuse à la saveur de baies gommeuses qui rend la bouche (et les dents, la langue) bleue.
- 82** Une dent de dragon noir.
- 83** Un sac de contemplation. C'est un sac rempli de spectateurs en colère qui se chamaillent.
- 84** Un tapis volant magique. Peut être utilisé comme monture.
- 85** Des vêtements pour temps froid.
- 86** Un baril de bière.
- 87** Un instrument de musique d'un grand savoir-faire. Cet instrument est transmis dans la famille du donneur de quête depuis des générations. Le donneur de quête déteste la musique.
- 88** Un œuf de dragon non éclos, couleur à déterminer par le MJ.
- 89** Une peinture à l'huile de tout le groupe (s'ils sont prêts à poser pour cela).
- 90** Un collier magique qui porte le sceau d'un royaume étranger. Le collier a la capacité d'identifier la magie à moins de 20 m de son porteur.
- 91** Des capes neuves, nettoyées, assorties pour le groupe. L'une est une cape de volutes de Xanathar.
- 92** Le donneur de quête propose de vendre au groupe une maison en ville à un prix très avantageux.
- 93** Une grande fête en leur honneur.
- 94** Une cuillère de cuisine : une fois tenue, réussir un test DD 12 sauvegardera ou il sera dominé pour faire un délicieux repas à partir des matériaux actuellement disponibles.
- 95** Une sculpture de glace faite de vous.
- 96** Un livre de sorts que le donneur de quête a volé à un puissant sorcier. Le sorcier viendra-t-il le chercher ?
- 97** Un majordome kobold qui servira le groupe.
- 98** 1d4 Potions de soins
- 99** Un allié puissant dans la ville. Le donneur de quête agira comme une source d'informations pour les joueurs.
- 100** Une autre quête.