

100 DÉMARRAGES DE CAMPAGNE

Lancez 1d100

- 1 Le groupe commence en tant qu'esclaves d'une grande organisation d'Ogres qui cherchent à mettre les personnages dans une mine de sel pour le reste de leur vie. Alors que le garde a le dos tourné pendant un moment, le groupe aperçoit un porte-clés autour de sa ceinture. Cela pourrait-il ouvrir leurs chaînes ?
- 2 Un commerçant a vendu à chaque membre du groupe un article "cassé" - un marteau fêlé, une armure étamée, etc... Le groupe se réunit à l'extérieur de son magasin, qui est fermé «comme par hasard».
- 3 Quelqu'un a creusé un piège profond sur la route, et un personnage (ou quelqu'un d'autre) est tombé dedans. Le groupe se réunit pour l'aider.
- 4 Le groupe commence comme gladiateurs et doit se battre. C'est soit l'argent, soit l'esclavage qui les a conduits au Colisée.
- 5 Tous le groupe est avec une caravane, voyageant ensemble d'une ville à une autre ville voisine. Pendant la journée, des bandits/orques attaquent la caravane, tuant et brûlant certains des chariots avant qu'ils ne dégerissent dans le désert. Le groupe émerge des ruines de leurs chariots et est contraint de former un groupe de fortune... cherchez-vous les pillards pour vous venger ? Récupérer les objets volés ? Ou continuerez-vous votre chemin parce que vous avez des affaires/missions plus importantes à accomplir ?
- 6 Ils sont tous accusés du même meurtre/vol et se retrouvent en prison.
- 7 Tous les membres du groupe ont des liens avec une Église spécifique. Cela peut être des membres du clergé, des exécuteurs ou quelqu'un qui a un lien négatif avec ladite église.
- 8 Le groupe apprend qu'une nouvelle taverne propose des boissons gratuites pour son inauguration. Ils y assistent tous et ont une cuite. Ils se réveillent sur un bateau négrier sans équipement et doivent s'échapper ou prendre le contrôle du bateau.
- 9 Tous les membres du groupe sont à bord d'un navire de commerce qui traverse la mer pour livrer des marchandises rares, lorsque le navire est avalé par une baleine ou un monstre marin géant ! À l'intérieur du ventre, le groupe trouve plusieurs autres marins à l'air brutal dans ce qui semble être une petite ville faite de plusieurs épaves.
- 10 Chaque personnage entre dans un portail magique menant à (les joueurs peuvent choisir la destination prévue). Un accident de téléportation aléatoire les rassemble au fond d'une grotte, tenant l'équipement de l'autre.
- 11 Un étrange fléau s'est répandu dans la ville, transformant presque tout le monde en pierre. Votre groupe n'a pas été affecté et se réunit dans l'auberge silencieuse, remplie de statues.
- 12 Chaque membre du parti est soumis à un chantage (en utilisant leurs liens respectifs). Le maître chanteur les a réunis avec l'offre d'un gain assez gros pour effacer leur dette.
- 13 L'auberge où logent les personnages est terriblement bondée. Ils sont obligés de partager une table. Un dur local prétend que c'est sa table réservée et demande le départ du groupe ou affronter son gang...
- 14 Chacun a une dette importante envers un autre membre du groupe (demandez-leur de déterminer qui doit à qui).
- 15 Le groupe est coincé dans la cave d'un sorcier maléfique. Chacun d'eux (à ses propres fins) a tenté de pénétrer dans la tour et a été arrêté par la sécurité.
- 16 Chaque membre du groupe a eu des rêves étranges et récurrents impliquant le groupe comme de grands héros. Ils ne se sont jamais rencontrés auparavant - jusqu'à cette rencontre fortuite sur la route...
- 17 Le groupe se réveille, enchaînés les uns aux autres, dans une salle de grès avec une herse sur le côté laissant entrer une lumière très vive, le son de milliers de personnes faisant des acclamations juste au-dessus d'eux. Cela leur prend une seconde pour savoir qu'ils sont sur le point de combattre un autre groupe/une créature géante dans un combat de gladiateurs.
- 18 Vous êtes tous à un enterrement lorsque le défunt revient à la vie et se jette sur la famille en deuil.
- 19 Vous arrivez à la conscience. Vos yeux s'ouvrent et vous ressentez immédiatement une sensation d'engourdissement dans vos bras. Vous les regardez, mais vous n'êtes pas alourdi sur le dos. Vous êtes enchaîné. Votre corps s'affaisse en avant avec une douleur féroce dans vos épaules. Chaînes serrées autour de vos poignets, vous regardez en bas. Vos jambes sont également enchaînées, non pas ensemble, mais à un mur. La panique s'installe lorsque vous regardez vers le haut, vous voyez d'autres personnages, vos amis, tous dans la même situation, sauf un homme qui semble être dans une cage de fer. Ils sont tous inconscients et reviennent à eux lentement. Vous n'avez pas d'équipement, vous n'avez plus que vos vêtements.
- 20 Tout le groupe arrive à un donjon en même temps, pour répondre à la même publicité demandant de l'aide pour récupérer un artefact. Lorsqu'ils commencent à se demander s'ils doivent ou non travailler ensemble et partager la récompense, ils sont pris en embuscade par un petit groupe de gobelins.
- 21 Tous les membres du groupe étaient des passagers sur le même navire, lorsqu'il a été pris dans une tempête. S'échouant sur le rivage en disloquant l'épave, ils semblent être les seuls survivants.
- 22 Le groupe est enchaîné, marchant derrière un chariot. L'un des gardes mentionne que vous allez tous être sacrifiés.
- 23 En tant qu'enfants, vous étiez tous inscrits dans une association de correspondants interculturels. Vous rencontrez les autres correspondants pour la première fois à l'âge adulte.
- 24 Vous êtes tous victimes d'un sosie qui vous a volé chacune de vos identités.
- 25 Les personnages sont invités à la lecture du testament de Thrice, le grand-oncle de [PJ aléatoire]. Quand lui, et le reste du groupe, se présentent, ils découvrent que le Grand Oncle Thrice avait lui-même été un aventurier - eh bien, ils a un jour acquis le Mystérieux MacGuffin du Temple du Hareng Rouge ! Ils découvrent également qu'ils ne sont pas le seul groupe lourdement armé à se présenter...

- 26 Le groupe a été invité à aider à protéger un carnaval itinérant se rendant dans la ville voisine. Tout va bien jusqu'au jour où l'homme fort est retrouvé blessé dans sa tente, affirmant qu'un membre du carnaval a été emmené dans les bois par ce qui l'a attaqué.
- 27 Le groupe était auparavant chargé de voler quelque chose à une tribu primitive. Ils ont réussi à le prendre, mais ont été attrapés et s'enfuient maintenant.
- 28 Le groupe est dans une auberge, et tout à coup les gens à l'extérieur commencent à crier, et une personne donne un coup de pied dans la porte en criant «Dragon !».
- 29 Le groupe assiste au mariage d'un ami commun. Quelque chose de mauvais se produit pendant l'événement et envoie le groupe à l'aventure.
- 30 Le groupe est dans un grand château, assistant à une sorte d'événement. Un incendie aléatoire commence et menace de détruire rapidement tout le bâtiment. Le groupe doit s'échapper, car ils décident qui, parmi toutes les personnes en danger, ils vont sauver.
- 31 La ville brûle. Les ennemis courent dans les rues, massacrant tous les citoyens qu'ils voient, avec peu ou pas de résistance. Heureusement, les membres du groupe n'ont pas encore été attaqués, mais ils doivent trouver un moyen de partir. Toutes les portes de la ville sont gardées par des soldats ennemis.
- 32 Le groupe est approché par un homme qui prétend être coincé dans une boucle temporelle [pensez à Groundhog Day]. Il dit qu'ils l'ont déjà aidé auparavant et qu'il est très proche de trouver comment se libérer de la boucle. Il est en mesure de fournir au groupe toutes les preuves qu'ils demandent.
- 33 Le groupe entend la parole d'un homme qui prétend être un prophète de l'apocalypse. L'homme a été arrêté pour avoir troublé la paix, mais le groupe commence à voir des preuves de la réalisation de ses prédictions... [cela ne veut pas dire qu'il y aura une apocalypse, juste que l'homme a prédit de nombreux éléments du conflit principal du complot].
- 34 Une infection grave a éclaté dans une grande ville. Les autorités ont mis la ville en quarantaine, mais le groupe voit un groupe de personnes s'échapper.
- 35 Il y a des étoiles filantes dans le ciel nocturne. Elles font un spectacle de lumière incroyable, qui oblige la plupart des citoyens à arrêter ce qu'ils font pour regarder. Quand tout se termine, les gens arrivent chez eux pour constater que leurs biens précieux ont disparu.
- 36 Le groupe est à côté d'une place de la ville, où un chef de l'opposition prononce un discours devant une grande foule. Soudainement, des soldats [qui peuvent ou non être alignés avec le gouvernement] attaquent la foule.
- 37 Le groupe a été contraint au service naval par un baron corrompu et doit trouver un moyen de quitter le navire.
- 38 Les membres du groupe (qui ne se sont pas encore rencontrés) apprécient tous leurs boissons dans une taverne quand une bande de voyous enfonce la porte pour demander de l'argent en échange de protection. Une fois la situation résolue, le groupe se trouve en difficulté avec la loi.
- 39 Un personnage mystérieux recrute chacun des membres du groupe pour un braquage, pour les trahir une fois le travail terminé.
- 40 Assis dans une taverne, un homme s'approche d'un membre du groupe et s'agenouille devant lui. L'homme pleure et lui dit qu'il est reconnaissant de voir que le Seigneur légitime est vivant.
- 41 Le groupe découvre, à sa grande surprise, qu'ils sont les seuls non-cultistes à rester à l'auberge.
- 42 Les membres du groupe sont tous de jeunes citoyens d'une petite ville et comme rite de «passage à l'âge adulte», ils doivent explorer la tombe d'un héros local et rapporter une gravure de son cercueil. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que chaque rite comme celui-ci qui se déroule dans la ville est davantage un jeu mis en place par le maire et d'autres fonctionnaires et habitants de la ville qui ont défini des tâches intelligentes afin de défier les futurs aventuriers.
- 43 Le groupe a commencé comme gardiens d'un rassemblement de nobles à la veille d'un soulèvement révolutionnaire.
- 44 Le seigneur organise un grand tournoi. De près comme de loin, les gens viennent participer aux concours de mêlée et/ou de tir à l'arc, tandis que les glorieux chevaliers viennent jouter. Le long de la route principale menant à la ville se trouve une immense taverne/auberge populaire, à environ une journée de route du tournoi. Elle regorge de voyageurs en route vers le tournoi, parmi les visiteurs, bien sûr, les personnages.
- 45 Les personnages se réveillent à bord d'un chariot de peste. Leurs corps sont sur le point d'être jetés dans une fosse commune.
- 46 Les personnages sont tous sur la place de la ville pour assister à l'exécution d'un chef bandit notoire. Les compagnons du bandit lancent une opération de sauvetage sans se soucier de la sécurité du public. (Option : lorsque la capuche est retirée du bandit - ou du bourreau - un personnage est choqué de voir qu'il s'agit d'un parent).
- 47 Les personnages ont tous grandi ensemble dans une petite communauté agricole et devraient reprendre le travail de leur père. Cependant, un soir de printemps pluvieux, un chevalier à la tête d'une compagnie de soldats vient rassembler toutes les personnes valides de la région. La guerre arrive.
- 48 Le groupe commence comme des chasseurs de trésors disparus qui ont été rassemblés par un riche mécène pour chercher un livre légendaire. Le groupe ne sait pas grand-chose, le tome est un mal indécible, et leur patron charismatique est le chef d'une organisation secrète. (Une organisation vouée à la destruction/l'assujettissement/l'apothéose/quelque chose de maléfique).
- 49 Un grand rassemblement a amené le groupe dans une ville; un festival, un cirque, etc... La nuit, une bande de voleurs fouille et vole tous les articles coûteux (plus que du matériel ordinaire) du village. Tous les aventuriers sont embauchés pour découvrir qui l'a fait et récupérer tous les biens volés.
- 50 Pour des raisons qui vous sont propres, vous avez chacun choisi (ou été choisi) de rejoindre Les Vieux Héros à Louer, la plus grande société de sécurité privée et de mercenaires du pays. En tant que recrues les plus récentes, vous avez été affecté à la même équipe. Votre chef d'escouade vient de vous confier votre première mission.
- 51 Un carnaval itinérant s'est déroulé en ville et vous avez tous décidé de découvrir les attractions. Une agitation éclate et vous réalisez que vous êtes tous sur le chemin d'une bête en colère qui s'est échappée (ou a-t-elle été libérée ?). Son entraîneur est introuvable; vous êtes les seuls à pouvoir l'empêcher de charger dans le chapiteau rempli de citadins sans défense.
- 52 Le groupe a été exécuté par chute dans un puits sans fond pour des crimes réels ou imaginaires. Cependant, après des heures de chute, ils se retrouvent dans une ville souterraine animée avec une population pleine de personnes «exécutées». Ils doivent retrouver leur chemin vers la surface pour se venger.
- 53 Vous arrivez aux portes de l'usine de l'inventeur reclus gnome Tinky Tonka, chacun ayant un ticket en or qui vous permet de voir ce qui se passe à l'intérieur. Quelles merveilles vous attendent !
- 54 Des hommes de métal sont sortis d'un vieux château en ruine et ont commencé à abattre la forêt. Ils ramènent le bois au château, mais personne ne s'est suffisamment rapproché pour voir à quoi il sert.

100 DÉMARRAGES DE CAMPAGNE

Lancez 1d100

55 Vous êtes chacun arrêté et entraîné à la cour de la chancellerie. Là, une veuve en larmes déclare que c'est l'une de vous qui a tué son mari. Lorsqu'elle ne peut pas identifier lequel et que vous déclarez chacun votre innocence, vous êtes libéré provisoirement pendant que davantage d'informations sont recueillies. Vous pouvez vous échapper de la ville ensemble ou vous regrouper pour trouver le vrai tueur. Le MJ peut également parler en privé à un joueur à l'avance, donc l'un d'entre eux est en fait le tueur et peut le mettre dans le background de son personnage.

56 Vous êtes chacun contacté par Sowusi Alelongo, un prince thayyan qui vous propose une offre incroyablement lucrative. Lorsque vous arrivez au lieu de rendez-vous convenu, une cabane abandonnée dans la forêt, vous ne trouvez que les autres membres du groupe.

57 Vous êtes tous (au moins) cousins au second degré via le progéniteur Golan le viril, un beau barde fringant. Il a organisé un petit héritage pour toute sa progéniture et sa belle-progéniture, et les a tous réunis en petits groupes en fonction de la géographie. Le groupe représente les petits-enfants de votre région.

58 Les zones environnantes souffrent toutes d'une sécheresse extrême, mais cette ville organise un énorme festival des récoltes. Différentes rumeurs intriguent suffisamment chaque membre pour faire un voyage.

59 De fortes pluies ont emporté tous les ponts et chemins à l'exception de la route principale. Les gens ont formé une caravane pour atteindre un terrain plus élevé. Votre groupe a fini par voyager ensemble.

60 Un magistrat local a envoyé son escouade de brutes pour arrêter quiconque semble suspect. Votre groupe était réuni. Le magistrat ne cherche pas à vous arrêter. Il cherche à former un groupe d'étrangers pour kidnapper quelqu'un.

61 Vous avez tous assisté à un grand banquet. Pendant la fête, vous avez tous été assommés. Vous vous réveillez le matin et tous les invités, sauf vous, sont morts.

62 Un énorme ouragan violet a traversé la ville où tous les personnages se trouvaient. Vous êtes coincé pendant des heures ensemble dans une cave pendant qu'il souffle.

63 Chaque joueur doit une faveur à un seigneur local. Un personnage mystérieux est récemment venu voir le Seigneur et a acheté ces faveurs, et maintenant il appelle les personnages ensemble pour les réclamer.

64 Vous êtes des enfants orphelins et vous faites partie d'un orphelinat autofinancé par l'agriculture. Soudain, le golem-ouvrier cesse de travailler.

65 Un noble seigneur a lancé un appel aux aventuriers pour l'aider à éliminer l'infestation de gobelins de sa terre ou à terminer une autre quête appropriée à la campagne. Celui qui fait le meilleur travail remportera un prix. Cependant, vous avez tous manqué l'information que vous étiez censé venir en équipes de (insérer la taille du groupe ici). Vous êtes les seuls à vous être présentés seuls, alors vous êtes maintenant réunis ensemble pour former une équipe.

66 Chacun de vous a indépendamment contribué à mettre fin à un crime ou à une catastrophe juste avant le début de la campagne, le tout pour vos propres raisons. Vous avez tous été invités à une cérémonie où vous serez honoré pour votre participation. Au cours de la cérémonie, quelqu'un qui n'est pas content de vos actes attaque, vous ciblant tous spécifiquement.

67 Les joueurs essaient tous de tuer le même Seigneur reclus et ont planifié leurs attaques le même jour.

68 C'est le jour de l'année que redoutent toutes les guildes de la capitale. Chaque guilda doit présenter son rapport comptable annuel au département de la comptabilité afin de redéterminer si tout est correctement rapporté et en ordre. Chaque membre du groupe a attiré l'attention sur la livraison des livres de ses guildes respectives et a passé les 8 dernières heures à faire la queue, à se connaître pour passer le temps. Alors que le premier des PJ arrive à l'avant, une agitation se fait entendre à l'entrée...

69 Alors que vous tombez inconscient au combat, vous entendez le dieu Lathandré parler à Tyr : "Il n'est pas encore prêt, laisse-le partir !". Vous vous réveillez avec un oiseau picorant autour de vos vêtements. Autour de votre corps étendu sur le sol, il y a des gens au loin. L'air sent le métal, il y a du sang autour de vous, le sol est rouge. Vous en voyez d'autres se réveiller et vos yeux se rencontrent. Vous remarquez une connexion dans leurs yeux. Blessé, qu'aimeriez-vous faire ?

70 Vous êtes éveillés par le chant d'un coq. Vous parvenez à décoller vos paupières, à constater que la pression sur votre poitrine était le coq lui-même, qui vous regarde avec une malice meurtrière et chante à nouveau. Cela déclenche un mal de tête monstrueux. Vous glissez des étagères en bois... couvertes de paille ? où vous dormiez et vous vous remettez sur vos pieds, MAINTENANT, le mal de tête frappe : c'est une gueule de bois incroyable. Vous êtes dans votre seul ensemble de beaux vêtements, maintenant ruinés : enduits de boue, de bouse, d'œufs cassés, de paille et de l'odeur épaisse et piquante d'un alcool mystérieux, vous vous souvenez maintenant de ce type au chapeau qui insistait pour que vous buviez. Quelques poules picorent le sol près de vos pieds. Vous vomissez dans la poussière et la paille devant vous ; les poulets viennent voir. Vous vous lavez la bouche avec la dernière gorgée d'eau de votre gourde. Vous pouvez maintenant voir que vous dormiez sur le banc d'un chariot, qui s'est en quelque sorte écrasé à travers le mur du poulailler. Disparus sont les chevaux dont vous vous souvenez qu'ils tiraient le chariot, trop vite sur un pont avec le reste du groupe à l'arrière. Le reste de votre groupe est étendu à travers le poulailler et commence à se réveiller. Le coq chante à nouveau. Dieux, ça fait mal au crâne...

71 Le groupe se réveille sur une plage devant une forêt sans fin qui semble durer éternellement, peu importe la distance parcourue. Ils doivent terminer une quête dans les bois pour pouvoir partir.

72 De retour chez vous après un long voyage, vous êtes réconfortés par la vue familière des collines qui entourent le village et commencez à penser à un bain chaud et à votre joli lit confortable. Votre bonheur se transforme en choc lorsque vous arrivez sur le haut de la colline. Comment tout le village a-t-il pu disparaître ?

73 Un sorcier vieillissant souhaite faire un don à la communauté et créer sa propre école de sorciers. Il a un besoin urgent de son tout premier livre de sorts, mais il l'a vendu il y a quelques années en parcourant le pays. Ramenez-lui et il paiera généreusement.

74 Les personnages assistent à une foire locale et font leurs propres choses lorsqu'ils entendent des cris. Les artistes au centre de la foire sont attaqués. Alors que tout le monde s'éloigne du danger, les héros baissent la tête et foncent.

75 Votre groupe vient de terminer son premier travail en tant qu'aventuriers officiels. Revenant vers la femme qui vous a donné votre travail, elle accourt, affirmant que la princesse a été assassinée et le groupe est arrêté par les gardes.

76 Les PJ faisaient partie d'un groupe d'exploration de donjons. Presque tous les autres PNJ à l'exception du chef, son mage et trois de ses soldats sont disparus dans ce donjon fortement piégé. Dans la dernière pièce, une sorte d'artefact exposé sur un autel, entouré de monticules d'or et de pierres précieuses. Au repos, l'un des membres du groupe surprend une conversation entre le chef et son assistant mage. Ils veulent se procurer l'artefact et l'or. Pendant la nuit, quand tout le monde semble endormi, vous voyez le chef et son assistant au piédestal où se trouve l'artefact. Au toucher, le chef crie et jette l'artefact vers le groupe, pour se faire soudainement déchirer par une force inconnue. Un vent fort semble aspirer tout ce qui est proche et il se renforce. Vous réveillez tout le monde, prenez l'artefact et sortez du donjon. Dehors, le donjon s'effondre et vous êtes coincés dans les montagnes sans équipement ni rations, un seul cheval avec des réserves est toujours là, tandis que tous les autres ont fui. Les PJ et les trois soldats ont survécu.

77 Le groupe est engagé pour enquêter sur un décès sur le site de fouilles archéologiques d'une ville en ruine. L'un des archéologues a disparu dans les airs, pour réapparaître quelques jours plus tard. Il semblait aller bien au début, mais pendant le souper, il vieillit rapidement et mourut de vieillesse. Tout en enquêtant, le groupe franchit un portail à sens unique. Ils se retrouvent dans la ville avant qu'elle ne soit détruite, et plus tard, la ville entière est coincée dans une boucle du jour de la marmotte. Ils doivent soit trouver comment sortir la ville de la boucle, soit trouver comment s'échapper sans mourir de la même manière que l'archéologue.

78 Un étrange navire sans équipage a accosté aux quais locaux. Les cartes à l'intérieur semblent tracer une route vers des terres auparavant inconnues. Dans la cabine, ce qui est vraisemblablement le journal du capitaine se trouve écrit dans une langue étrange, tachée de sang. Le journal a été traduit, il ne vous reste plus qu'à rejoindre l'équipage.

79 Le groupe commence comme un groupe de jeunes nobles dans une académie privée où leurs aînés les ont envoyés pour en apprendre davantage sur la culture, l'étiquette et la politique. À l'insu des anciens, certains maîtres leur apprennent également à se battre et à lancer de la magie. Ces maîtres sont de nouveaux arrivants et personne ne sait vraiment comment ils ont obtenu leur poste. Un soir, alors que le groupe se dirige vers leur formation secrète (dont ils ne réalisent pas qu'elle ne fait pas partie du programme normal), ils trouvent leurs nouveaux maîtres massacrés et quelques indices qui les mèneront vers le reste de l'aventure. En secret, les maîtres formaient un groupe qui se frayait un chemin dans l'académie afin de pouvoir former et recruter les jeunes et les puissants pour leur cause [insérer la quête principale ici].

80 Les membres du groupe sont tous à une énorme vente aux enchères : le seul problème ? Ils veulent tous le même article.

81 Concours de chasse annuel, le groupe est organisé comme une bande de marginaux puisque la compétition nécessite une certaine taille de groupe de chasse.

82 Un magistrat local met sur pied un groupe de travail spécial composé de gardes de la ville et d'anciens détenus pour détruire un réseau de contrebande de la ville.

83 Le groupe est dans une taverne en bord de mer lorsqu'un pêcheur local fait irruption avec des histoires d'un monstre marin formidable. Après avoir calmé ses nerfs, le pêcheur veut engager des aventuriers pour tuer la bête.

84 La taverne locale organise un concours de danse. Au cours d'un spectacle de danse de sabots d'un Goliath particulièrement vigoureux, le sol cède et le groupe et de nombreux clients du bar se retrouvent au fond d'une caverne qui se trouve être également une grande colonie gobeline.

85 Le BBEG capture le groupe après avoir entendu la prophétie selon laquelle eux seuls peuvent arrêter son plan diabolique. Le groupe ne s'était jamais rencontré, le BBEG finit par être ce qui les réunit.

86 Le groupe assiste à une mascarade de Carnaval dans la ville. Pendant les festivités sur la place principale, un groupe portant tous le même masque commence à poignarder les fêtes.

87 Une étrange porte menant à un donjon magique sans fin et aléatoire est apparue dans la campagne. Elle devient rapidement un aimant pour les aventuriers et leurs suivants.

88 Le groupe est convoqué dans la célèbre tour du sorcier excentrique. L'assistant engage des aventuriers comme... sujets de test.

89 Lors de l'entretien général des égouts, une nouvelle série de tunnels est trouvée sous la ville. La ville embauche des gens pour l'explorer.

90 Un nouveau continent se trouve de l'autre côté de la mer. Les aventuriers traversent tous la mer pour découvrir cette nouvelle terre sauvage.

91 Dans le royaume où se trouvaient les joueurs, il y avait un groupe de héros célèbres qui ont sauvé la terre à plusieurs reprises, maintenu la paix et, à ce stade, assuré la stabilité du monarque car ils peuvent influencer l'opinion publique. Malheureusement, ils sont tous morts dans leur sommeil, une nuit au palais, de ce qui semble être un poison puissant et rare. Le monarque actuel, qui n'a accédé au trône que récemment après la mort de son père, craint que les gens ne se retournent contre lui et cherche donc à dissimuler la disparition mystérieuse des héros. Les sorciers du monarque croient que toute illusion magique pourrait être découverte par n'importe quel utilisateur de magie dans la ville, alors ils utilisent la scrutiny pour rechercher dans le royaume des sosies. Les joueurs ont été réunis car ils ressemblent le plus à l'un des héros tombés au combat. On leur demande seulement de jouer le rôle des légendes du royaume, mais ils finissent par être pris dans une aventure pour protéger leur patrie et doivent devenir les héros qu'ils prétendaient être.

92 Le groupe et quelques PNJ ont été kidnappés par une liche pour être utilisés comme expériences. Ils doivent s'échapper ensemble, mais ils ignorent que les PNJ sont utilisés comme espions par la liche.

93 Les différents membres du groupe ont été engagés pour voler un livre magique dans les archives du roi. Cependant, toucher le livre vous téléporte à l'intérieur. Les personnages doivent travailler ensemble et survivre jusqu'à la fin de l'histoire du livre ou trouver un autre moyen d'échapper au livre.

94 Une pièce de théâtre sur un loup-garou se déroule en ville. Il s'avère qu'ils ont utilisé un vrai loup-garou en tant qu'acteur pour aider au réalisme dans la pièce, et le théâtre a embauché les PJ pour le retenir tout en agissant en tant que chasseurs de loups-garous.

95 Les PJ ont eu le choix entre la vie en prison et le labyrinthe. En supposant qu'ils aient choisi le labyrinthe, ils sont téléportés dans l'antre d'un dragon et doivent travailler ensemble pour survivre.

96 Une sirène leur a donné à chacun une épée magique et leur a dit qu'ils étaient choisis pour tuer un seigneur maléfique. Lorsque les joueurs atteignent tous le château du Seigneur avec des épées similaires, ils se rendent compte que le Seigneur n'est pas maléfique et que la sirène veut juste que quelqu'un tue son ex.

97 Vous vous réveillez tous dans un champ de maïs en feu.

98 Le groupe se réveille avec un grondement alors que le mur de la tour du donjon dans lequel ils se trouvaient s'effondre dans la mer. Le champ de dilatation temporelle qui les tenait est maintenant rompu alors que le château se détériore. Cela fait trois siècles qu'ils ont été emprisonnés.

99 Le groupe est laissé pour mourir aux abords de la ville. Certains sont attachés à des piquets, un pilori tient deux d'entre eux, d'autres sont attachés à chat au sol par chaque membre, et l'un est poussé dans la cage d'un pauvre. Un chien aime lécher les pieds nus d'un prisonnier... mais il y a quelque chose attaché à son collier.

100 L'un des joueurs est un noble prince très puissant qui a embauché les autres personnages pour le garder lors d'un voyage de chasse. Le voyage de chasse sera pris en embuscade par une secte qui a besoin du sang du prince pour un rituel démoniaque.