

100

REBONDISSEMENTS D'INTRIGUE NON MAGIQUES

Lancez 1d100

- 1 Ils voulaient que vous choisissiez leur poche
- 2 Un vieil homme/femme est un PNJ maléfique ou héroïque, «bien connu», qui a disparu il y a longtemps. Le jour où il a disparu, quelque chose s'est passé qui a effacé ses souvenirs et depuis, il mène une vie normale.
- 3 Le poison que les joueurs ont dû voler lors d'une quête est ensuite utilisé par le(s) client(s) pour tuer un PNJ qui était un ami/partenaire, etc... du groupe.
- 4 Une guilde de commerçants a un contrat avec une autre région qui leur permet d'envoyer leurs ouvriers dans les forêts/montagnes de la région afin d'obtenir du bois/des minéraux, mais en réalité, ils recherchent des cristaux précieux, etc... que la région ignorait ou lesquels sont même sacrés dans la région.
- 5 Le groupe découvre un complot contre la famille du roi, mais ils sont arrêtés avant de pouvoir le révéler.
- 6 Le PNJ qui agit de manière suspecte a vraiment le béguin pour une personne impliquée (peut-être dans le groupe, peut-être un autre PNJ).
- 7 Une lettre chiffrée est interceptée et lors du déchiffrement, le groupe se rend compte qu'il décrit les exploits du groupe mais l'expéditeur et le destinataire ne sont pas discernés.
- 8 La quête/problème initial, etc... a été «lancée/inventée» par les villageois, ou le client, uniquement pour avoir des aventuriers expérimentés dans le coin pour être protégés par une menace beaucoup plus grande que le groupe ne connaît pas.
- 9 Le McGuffin que les PJ ont été envoyés chercher ne vaut rien; le donneur de quête les tient simplement occupés pour éviter qu'ils ne résolvent réellement un autre problème.
- 10 Le roi/Jarl, etc..., juste assassiné, était en fait un sosie/double/frère jumeau; personne ne sait quand il a été remplacé ni où se trouve le vrai.
- 11 L'opération minière est en train de creuser dans les coffres royaux.
- 12 La Guilde des voleurs est en fait financée par le gouvernement pour garder le vol sous contrôle.
- 13 Les PJ sont incités à enfreindre les lois locales afin que leurs biens puissent être saisis et qu'ils puissent être légalement torturés.
- 14 Un PNJ ringard/vieux, etc... est en fait très bon au combat et a eu des expériences précieuses dans son passé qui l'ont rendu aussi bon.
- 15 L'esclave n'est pas réellement un esclave. Il a choisi de se faire passer pour un esclave afin de pouvoir espionner plus efficacement.
- 16 Un PNJ amical a été jeté en prison à juste titre.
- 17 Il s'est avéré que le donneur de quête n'aimait pas le groupe (pour une raison quelconque) et les a donc envoyés faire cette quête en pensant qu'ils mourraient.
- 18 Vous êtes engagé pour escorter quelqu'un d'important. En voyage, vous êtes attaqué et accusé d'enlèvement. Pour laver vos noms, vous découvrez que la personne que vous escortiez a simulé son propre enlèvement ou que les donneurs de quête (et les vrais kidnappeurs) vous ont donné l'otage afin de vous échapper et de vous mettre en difficulté.
- 19 L'ancien parchemin se révèle être une fiction érotique mal écrite (ou une autre littérature inattendue) une fois déchiffré.
- 20 Le méchant PNJ travaille en réalité avec le roi/jarl amical, etc... pour espionner les criminels de la ville ou pour en éloigner les vrais méchants.
- 21 Toute la quête a été mise en place par un admirateur secret de l'un des PJ pour les mettre en danger afin que l'admirateur puisse venir à la rescousse. Ou la personne veut une récompense (argent, etc...) de la part des PJ pour les aider bien que tout ait été mis en place par lui/elle.
- 22 Le méchant principal n'a en fait aucune idée de ce qu'il fait - il n'a pas de plan majeur et est juste un imbécile.
- 23 Un PNJ avec lequel les joueurs se sont liés d'amitié est en fait un espion pour une force jusqu'alors inconnue dans l'intrigue du jeu. Le PNJ avoue et explique le grave danger vers lequel courent les PJ.

- 24 Vous rencontrez un orphelinat rempli de tous les enfants des personnes que vous avez tuées...
- 25 Le cadavre n'est en réalité qu'une marionnette très bien faite.
- 26 Le dératiseur de la ville est un rat-garou.
- 27 Le principal méchant essaie en fait de sauver le monde d'une menace bien pire.
- 28 Vous voyez l'un des méchants que vous avez tué. S'il est confronté mais pas attaqué, il/elle n'aura aucune connaissance de vous avoir jamais rencontré. Il/elle a encore toutes les cicatrices des blessures que vous lui avez infligées avant sa mort.
- 29 L'un des méchants de haut rang se révèle être un espion ou un assassin travaillant pour un royaume voisin. Sa mission est d'éliminer le méchant principal.
- 30 Le méchant principal est en fait contrôlé par quelqu'un/quelque chose d'autre (Contrôle mental/collier de contrôle/créature attachée à la colonne vertébrale/sorts/etc...).
- 31 La plupart de vos coups de chance s'avèrent être conçus par quelqu'un qui travaille dans les coulisses (Ex : les gardes se sont endormis, une porte vient d'être déverrouillée, les gardes ont été distraits juste assez longtemps pour que vous puissiez vous faufiler, etc...).
- 32 Un grand héros de la terre s'avère être une tromperie. Il obtient en quelque sorte le mérite des œuvres des autres. (Délibéré/accidental et trop effrayé pour le dire aux gens)
- 33 Le propriétaire de la taverne que vous fréquentez entretient une haine intense pour votre groupe et a souvent transmis des informations qu'il entend à vos adversaires.
- 34 Le village entier a un pacte de suicide et ils essaient de vous faire sortir de la ville pour pouvoir le mener à bien.
- 35 Cette mère d'âge moyen dont vous avez sauvé l'enfant était vraiment l'antagoniste depuis le début et ne faisait que vous utiliser.
- 36 Les oiseaux sont plus intelligents qu'ils ne semblent. Beaucoup plus intelligents.
- 37 Lorsque vous trouvez le trésor, tout ce que vous trouvez est un coffre avec une note disant "Le vrai trésor était l'amitié depuis toujours".
- 38 L'un des membres de votre groupe est le «nouveau-né» d'une prophétie, qui dit... (N'importe quelle prophétie qui peut s'inscrire dans votre histoire actuelle).
- 39 Le maire local n'a pas été poussé dans le puits; il a sauté en raison d'un épisode intense de dépression et a affirmé qu'il avait été poussé pour ne pas avoir à admettre son moment de faiblesse.
- 40 Le tyran du royaume est en fait un dirigeant fantôme, contrôlé en coulisses par la Guilde des Savetiers, qui tente désespérément de maintenir un minimum d'importance.
- 41 Le méchant principal essaie de réaliser une prophétie. Il crée des défis pour créer des héros plus puissants, afin que ces héros puissent vaincre une menace encore plus puissante.
- 42 L'un des principaux méchants de l'histoire se révèle être lié aux PJ (frère, sœur, cousin, oncle, tante, etc...).
- 43 L'un des principaux méchants de l'histoire s'avère être l'un des intérêts romantiques des PJ (petit ami, petite amie, amant, etc...).
- 44 Le principal méchant essaie d'arrêter le vrai méchant, qui a trompé les joueurs pour qu'ils travaillent pour lui.
- 45 Cet objet mineur que vous avez vendu il y a 2 villes s'avère être d'une importance cruciale pour la quête.
- 46 Lorsque le cultiste pervers ouvre la porte de l'enfer, un seul démon passe. "Quoi ! Vous pensez que nous attendons tous que quelqu'un ouvre une porte, ces choses nécessitent une planification !".
- 47 La quête était fautive, c'était un test de la guilde locale d'aventuriers. Ils vous testent pour voir si cela vaut la peine de vous recruter.
- 48 Les villageois innocents que vous essayez de sauver sont ceux qui ont commencé la guerre avec les gobelins.
- 49 L'horrible monstre s'est avéré être mortellement allergique à certains aliments ou épices courants.
- 50 Le QG principal des méchants s'avère être la prison où le méchant est censé être incarcéré.
- 51 Le méchant principal est décédé il y a quelque temps. Ses sbires ont simulé et dirigé les affaires tout ce temps.
- 52 Le mendiant que vous venez d'aider s'avère être le roi ou un autre haut fonctionnaire, qui utilise ce déguisement pour voir les roturiers tels qu'ils sont vraiment.

100

REBONDISSEMENTS D'INTRIGUE NON MAGIQUES

Lancez 1d100

- 53** La bête imposante d'un guerrier travaillant pour les méchants ne réalisait pas qu'il travaillait pour les méchants. Une fois que vous le lui avez prouvé, il change de camp et accepte d'aider les PJ.
- 54** Le méchant principal capture le groupe. Il ou Elle veut quitter les affaires mais a peur de ses serviteurs, gang, secte, armée, etc... Il demande l'aide des PJ pour le faire sortir vivant.
- 55** Le méchant principal tenait beaucoup d'autres méchants en échec. Maintenant qu'il est parti, il y a une prise de pouvoir folle par tous les petits méchants.
- 56** L'un des PJ ressemble au méchant principal. En fait, certains de ses sbires confondent le PJ avec le boss.
- 57** Une malédiction qui a tourmenté le PJ toute sa vie, s'avère les immuniser contre le pouvoir principal des méchants.
- 58** L'oracle vous a dit que votre tatouage vous avait marqué comme «celui qui avait été prophétisé» et vous a envoyé faire cette quête. Ils n'ont vraiment aucune idée de ce que signifie le tatouage ou de la façon dont vous l'avez obtenu, mais quelqu'un devait partir en quête.
- 59** La caravane d'artistes itinérants avec laquelle vous voyagez s'avère être la guilde des assassins.
- 60** Le plus grand sorcier du pays s'avère être un faussaire. Tout est magique sur scène avec des accessoires, de la fumée, des miroirs et un léger coup de main.
- 61** L'effrayant pirate Roberts n'est pas le véritable pirate effrayant Roberts. Toutes les quelques années, le terrible pirate Roberts prend sa retraite et demande à quelqu'un d'autre de prendre le rôle.
- 62** Les PJ ne mourront pas vraiment. Le méchant leur a donné un médicament pour imiter les symptômes d'un poison mortel, afin que le méchant puisse les contraindre à faire son offre.
- 63** Oh, je suis désolé que ce n'était pas l'antidote que vous venez de boire, c'était le vrai poison. Je viens de mentir sur le fait que vous avez été empoisonné jusqu'à présent.
- 64** Le donneur de quête s'avère être un méchant, utilisant les PJ pour éliminer ses concurrents.
- 65** Les donneurs de quête sont ceux qui ont construit tous les horribles pièges mortels du donjon. Ils avaient juste besoin de quelqu'un pour tester leurs pièges pour voir à quel point ils étaient efficaces.
- 66** La morsure d'araignée qui a failli vous tuer, vous a apparemment rendu mortellement toxique pour l'horrible monstre que vous rencontrerez plus tard.
- 67** Vous pensiez qu'il serait amusant ou intéressant de participer à la danse ou au rituel tribal. Vous êtes maintenant marié à l'un des hommes ou l'une des femmes de la tribu.
- 68** En battant le guerrier en combat singulier, vous en avez fait votre serviteur.
- 69** En battant le guerrier du sexe opposé, il est maintenant marié à vous.
- 70** En sauvant la vie des personnes, elles vous doivent maintenant une dette à vie et sont devenues vos serviteurs.
Cette personne était un crétin total dans la taverne. Vous l'avez défié et vaincu en combat singulier. Il s'avère être un membre d'une puissante guilde de mercenaires. Le chef de guilde et plusieurs autres membres se présentent. Juste au moment où vous pensez que vous êtes condamné. Le chef de guilde vous propose de rejoindre la guilde. Acceptez et vous êtes dans la guilde. Refusez et ils s'éloignent.
- 71** L'horrible monstre qui sévit dans la ville s'avère être l'un des animaux de compagnie perdus depuis longtemps par les PJ et ayant atteint une taille inhabituelle.
- 72** Après avoir vaincu le méchant principal dans une bataille épique, il vous remet une lettre scellée. "Le personnage masqué a dit que j'étais censé donner ça à quiconque me battait".
- 73** En battant le méchant, vous êtes devenu le chef de ses armées. Des armées qui ne demandent qu'à tuer quelque chose.
- 74** L'une des personnes que vous avez sauvées il y a longtemps est devenue le méchant que vous devez maintenant arrêter.
- 75** L'une des personnes que vous avez sauvées il y a longtemps se faufile dans la forteresse ennemie pour vous libérer du cachot.
- 76**

- 77** L'enfant que vous venez de sauver de l'horrible monstre est le fils ou la fille du méchant principal. Ils n'arrêteront pas d'être un méchant mais ils vous sont désormais redevables.
- 78** Il s'avère que votre arrière-grand-parent était l'architecte qui a conçu le château, la forteresse ou la citadelle du méchant. Vous pensez qu'il pourrait encore y avoir des plans quelque part dans leur ancienne maison.
- 79** Le serviteur que vous venez de voir est plutôt stupide, alors il ou elle a des instructions en images sur la façon de trouver la porte secrète et des instructions sur la façon de l'ouvrir.
- 80** Le méchant prend l'un des PJ pour la personne qu'il tente de kidnapper et de rançonner. Il ne peut pas comprendre pourquoi la rançon n'est pas payée.
- 81** Les chasseurs de primes confondent les PJ avec les personnes qu'ils sont censés capturer.
- 82** Le blessé, qui a demandé aux PJ de l'aider contre les brigands qui le poursuivent, est en fait un brigand. Les gens qui le poursuivent sont des chasseurs de primes.
- 83** Vous essayez de comprendre comment entrer dans la citadelle depuis un certain temps maintenant. Vous venez d'avoir une quête pour vider une grotte pleine de monstres près de là. Il s'avère que les monstres ont creusé des tunnels sous la citadelle. Désormais, seul un mince mur de pierre vous sépare de votre objectif.
- 84** En essayant de vous faufilez dans la citadelle, vous apercevez un autre groupe se faufile. Alliés, rivaux, ennemis, une distraction pratique ?
- 85** Vous vous êtes faufilez devant les gardes du temple, vous vous êtes frayé un chemin devant les horribles monstres, vous avez survécu aux pièges de la mort insensés, vous avez compris le mécanisme de verrouillage trop compliqué. Ce que vous avez trouvé, c'est une salle au trésor vide et la carte de visite d'un voleur célèbre.
- 86** Comme vous vous faufilez dans la salle du trésor, vous voyez quelqu'un d'autre se faufile du côté opposé. Le trésor légendaire de «x» repose sur un piédestal au centre de la pièce. Vous semblez tous les deux vouloir la même chose.
- 87** Vous vous faufilez dans la forteresse ennemie. Vous avez presque atteint votre destination lorsque vous entendez sonner l'alarme. Une silhouette masquée contourne soudain le coin à pleine course et court dans le couloir d'où vous venez de sortir. Vous entendez beaucoup de cris et les bruits de nombreux soldats qui se dirigent vers vous.
- 88** Vous êtes sur le point de déguster un repas à la taverne locale, lorsque vous remarquez que la personne à la table voisine a un type de champignon mortel dans son assiette. Accident ? Tentative de meurtre ? Par un employé de taverne ou par quelqu'un d'autre ?
- 89** Les PJ vont à la rencontre de leur contact ou donneur de quête. Ils le trouvent mort avec un poignard dans la poitrine. (Un PNJ regarde par la porte, voit les PJ autour du cadavre et hurle.
- 90** Tout ce qui est horrible ou merveilleux qui s'est passé peu de temps après votre réveil d'une nuit de sommeil n'était qu'un rêve.
- 91** L'affiche de recherche a dit de ramener le criminel en vie. Vous les avez suivis dans un pays voisin. Ils sont en prison et doivent être exécutés pour des crimes dans ce pays demain.
- 92** Vous avez retrouvé le criminel à partir de l'affiche recherchée. Il est juste là-bas, dans un duel avec un autre criminel recherché qui est bien au-dessus de votre salaire.
- 93** Vous revenez avec succès d'une quête pour réclamer votre récompense. Vous découvrez que le donneur de quête a été arrêté et est en prison. Si vous voulez votre récompense, vous devez trouver comment le libérer ou leur prouver son innocence.
- 94** Vous avez suivi la prime dans un marécage abandonné par Dieu, seulement pour le voir couler sous la surface de sables mouvants. Vous avez encore besoin d'une preuve qu'il est mort pour réclamer la prime.
- 95** Vous avez suivi la prime jusqu'à un donjon, où elle a été avalée par un monstre. Vous avez encore besoin d'une preuve qu'il est mort pour réclamer la prime.
- 96** Vous avez suivi le meurtrier dans un petit village, où il se cache depuis des années. Il semble que pendant qu'il y vit, il a sauvé les villageois des monstres, des bandits et d'un incendie. Il semble essayer de se repentir de ses péchés passés.
- 97** Vous découvrez que le donneur de quête a payé votre récompense avec de l'argent qu'il ou elle a volé au reste des villageois.
- 98** Vous entrez par effraction dans la salle au trésor la plus surveillée des seigneurs de guerre. Tout ce que vous trouvez, ce sont des portraits de sa famille et de petits animaux en peluche.
- 99** L'un des PJ a commis les crimes pendant la nuit parce que le méchant l'a hypnotisé.
- 100** Pourquoi mon visage est-il sur cette affiche de recherche ? Une foule de PNJ commence à se rassembler...