

100 PERSONNAGES NON-JOUEURS AGAÇANTS ET D'AUCUNE AIDE

Imaginez, le groupe de héros retourne en ville pour faire part de son plus récent exploit, traverse une cité florissante pour y trouver une nouvelle mission ou simplement s'installe à la table d'une auberge animée. C'est généralement le moment pour faire apparaître un PNJ qui relancera l'intrigue.

Mais ça, c'est en théorie ! Car les PNJ que nous vous proposons ici auront tôt fait de ralentir et faire perdre du temps aux aventuriers. Heureusement, si c'est comique et bien amené, le MJ sera vite excusé !

PNJ AGAÇANTS ET D'AUCUNE AIDE

d100	Description	Citation d'ambiance
1	Un garde qui s'ennuie à la porte ouest d'une ville fortifiée explique au groupe que l'entrée pour les non-nobles se trouve côté sud. Il n'y a pas d'entrée au sud.	<i>"Allez-y, vous ne pouvez pas la manquer !"</i>
2	Un commerçant qui passe son temps en arrière-boutique pendant plusieurs minutes pour revenir systématiquement avec le mauvais objet.	<i>"C'est bien ça qu'il vous faut ?"</i>
3	Un crieur public qui n'annonce que des rumeurs à propos de célébrités et qui n'ont aucune incidence sur le scénario.	<i>"On raconte que l'impresario Raphael Vecchini couche avec la soeur de sa femme !"</i>
4	Un homme dans une taverne offre des informations capitales contre un verre. Il boit le tout cul sec et s'effondre.	<i>"Zzzz"</i>
5	Une voyante elfe dont l'obsession ressurgit et prend le pas sur la scrutation commandée par le groupe.	<i>"Oui, je vois... Je vois le chef des Scarletans. Il retire ses bottes et enfle une paire de talons hauts. Ses ongles de pied sont joliment manucurés et... oh, horreur... du vernis rouge carmin !"</i>
6	Un·e ésotériste qui ne propose que des charmes contre l'impuissance et marchande en criant lorsque le groupe cherche à s'en aller.	<i>"ENTENDU MONSIEUR ! JE VOUS VENDS CE CHARME POUR SOIGNER VOTRE IMPUISSANCE À MOITIÉ PRIX !"</i>
7	Un apprenti d'une guilde de voleurs engagé par le groupe qui pique dans la mauvaise poche.	<i>"Je sais pas pourquoi vous l'appellez LE Marin, mais voilà la bourse de Marin."</i>
8	Une vieille dame à moitié sourde qui possède dans son jardin la seule charrette du village; et qui en réalité n'en est pas la prioritaire et n'a aucune idée de qui peut bien l'être.	<i>"Et pourquoi voudriez-vous que je vous vende une baguette ?"</i>
9	Un demi-ogre, surveillant un accès, qui multiplie par 5 ou 10 les droits de péage normalement pratiqué. Le groupe aura rencontré avant, ou rencontrera après, un garde qui pratique le bon tarif.	<i>"C'est une pièce d'or, pas moins !"</i>
10	Un homme de main capturé avec des pertes de mémoires à long terme.	<i>"Ouais, évidemment qu'on tue quelques curés de temps en temps, mais je sais plus pourquoi..."</i>
11	Un bureaucrate qui réclame des formulaires impeccables et en triple exemplaires, avec les tampons d'au moins trois de ses collègues, avant d'accepter d'aider le groupe.	<i>"Non, je vous dis qu'il vous faut le formulaire 19D pour être autorisé à recevoir le formulaire 37H !"</i>
12	Un·e capitaine pirate qui n'a pas de trésor.	<i>"Le vrai trésor, ce sont les compagnons que l'on se forge en parcourant les océans !"</i>
13	Un prince incorruptible ayant pour seule ambition d'être poète, et il en est un mauvais.	<i>"Je sais que mon père est une carcasse pourrissante et mon frère une liche qui se exerce en secret, mais je dois vraiment me concentrer sur mon art pour le moment."</i>
14	Un·e cracheur·se de feu pris d'une quinte de toux et qui souffle ses flammes sur le groupe accidentellement.	<i>"Oh, désolé ! C'est passé par le mauvais tuyau..."</i>
15	Un·e guide très discret·e mais dont les allergies saisonnières se manifestent au moment où le groupe s'infiltré dans une zone bien gardée.	<i>"Atchoum ! Fichu rhume des foins."</i>
16	Un·e pêcheur·se qui répond à n'importe quelle question avec une anecdote sans aucun lien et à propos d'une grosse prise.	<i>"C'tait un bateau aussi noir que l'oeil de ce requin de 9m de long que j'ai ferré à Olonne !"</i>
17	Un·e témoin bossu·e qui n'a vu que les chaussures de la cible du groupe.	<i>"Elles étaient en cuir brun. J'espère que ça vous aide !"</i>

PNJ AGAÇANTS ET D'AUCUNE AIDE

d100 Description

Citation d'ambiance

- | | | |
|----|--|---|
| 18 | Le forgeron ou la forgeronne d'un village qui ne connaît les secrets de fabrication que du matériel de cuisine. | <i>"Je me dis que vous pouvez peut-être bien frappé du gobelin avec cette poêle, elle est plutôt costaude."</i> |
| 19 | Un·e contrebandier·ère de grande réputation qui ne se lavent jamais les mains et peut introduire illégalement tout ce qui peut loger dans son postérieur. | <i>"V'là vot' anneau de Force de Géant. Ça se lavera, z'inquiétez pas !"</i> |
| 20 | Un·e capitaine de navire qui a mal compris la destination du groupe et ne réalise son erreur qu'une fois arrivé au mauvais port. | <i>"Oh, vous avez dit Rochefort, j'avais compris Longeport !"</i> |
| 21 | Un·e caravanier·ère qui sous-estime de moitié les temps de trajet. | <i>"J'ai vraiment besoin de meilleures cartes..."</i> |
| 22 | Un·e cultiste qui souhaite vraiment détaillé au groupe la liste des dizaines d'anciens démons de son culte. | <i>"Bihshouba engendra Ozgenbub qui engendra Arzeniel qui engendra..."</i> |
| 23 | Un·e patron·ne de bar qui parle et ne comprend qu'une langue, inconnue du groupe, mais comprend quand on lui mime de commander à boire. | <i>"Myrklap kyd ben ?"</i> |
| 24 | Un·e serveur·se qui oublie continuellement une partie de la commande du groupe. | <i>"Je suis désolé·e, je vous apporte cette chope de bière tout de suite !"</i> |
| 25 | Un·e barde qui n'entend pas le groupe par dessus son tambourinage, y compris quand on lui demande d'arrêter de tambouriner. | <i>"DÉSOLÉ·E, JE VOUS ENTENDS PAS PAR DESSUS LES PERCUS !"</i> |
| 26 | Un·e soigneur·se magique qui ne connaît que le sort Sommeil. | <i>"Y a rien de meilleur qu'une bonne nuit de repos."</i> |
| 27 | Un·e quidam qui, quand interrogé par le groupe, insiste dans un phrasé impeccable et sans accent qu'il ne parle pas le Commun. | <i>"Mes sincères excuses mesdames et messieurs, mais je suis navré de vous dire que je ne parle pas le Commun et ne le comprends encore moins. Belle journée !"</i> |
| 28 | Deux vendeurs de potions rivaux qui se lance dans une bagarre à propos du choix du groupe sur l'un de leurs étalages, renversant les étagères et brisant les fioles. | <i>"Tu as craché dans cette potion de soin, je t'ai vu !"</i> |
| 29 | Un·e bibliothécaire qui intime le silence groupe, peu importe à quel point ils parlent doucement. | <i>"CHUUUUUUUUUUUUUUUUUUUT !!!"</i> |
| 30 | Un cadavre ranimé par le sort Communication avec les morts qui répond à chaque question en pleurant au sujet de sa mort traumatisante et qui réclame un câlin. | <i>"La lance m'a transpercé juste là, au niveau du foie, et ça fait un mal atroce !"</i> |
| 31 | Un passeur de bac qui est distrait par un détail anodin et s'arrête en milieu de rivière. | <i>"Oh, regardez le banc de saumons gris là ! Si, là, regardez madame, vous le voyez ?"</i> |
| 32 | Un·e marchand·e qui vend des "bouteilles de potions de soins" qui sont justement de simples bouteilles, sans les potions. | <i>"Bien sûr que c'est que des bouteilles, je suis souffleur·se de verre, pas alchimiste !"</i> |
| 33 | Un colporteur de rumeurs dont la seule information intéressante est qu'un groupe d'idiots vient d'arriver en ville et la description correspond à celle du groupe. | <i>"Une belle bande de vainqueurs vient de débarquer, et tout le monde les déteste déjà !"</i> |
| 34 | Un ange arrive à un moment pivot du combat et part aussitôt pour affronter une menace totalement différente. | <i>"Désolé, je suis ici pour défaire Usidore le Bleu, pas Gragnor Noircoeur. Bonne chance en tout cas !"</i> |
| 35 | Un forgeron qui insiste auprès d'un membre du groupe pour apposer son emblème sur l'arme qu'il vient de réaliser. | <i>"Dans notre village, le hérisson est un symbole de bonté et générosité !"</i> |
| 36 | Un·e paladin allié·e qui refuse d'employer la discrétion ou la fourberie. | <i>"Ce ne sont pas des méthodes honorables !"</i> |
| 37 | Un·e herboriste qui propose des potions à un tarif défiant toute concurrence mais qui nécessite pour ça d'aller récupérer des ingrédients à plusieurs semaines de voyage de sa boutique. | <i>"Et huit potions pour vous tout de suite. Il faut juste que je grimpe les Montagnes des Crocs-Verdâtres, traverse les Marais des Ragondins et explore la Caverne de la Folie."</i> |

PNJ AGAÇANTS ET D'AUCUNE AIDE

d100 Description

Citation d'ambiance

- | | | |
|----|---|---|
| 38 | Un majordome qui planifie aimablement pour le groupe un rendez-vous avec son maître au premier créneau disponible, dans deux ans. | <i>"Vous êtes chanceux d'en avoir un disponible si tôt !"</i> |
| 39 | Une dragonne qui réorganise de façon obsessionnelle son immense magot et ne peut s'adresser au groupe avant d'avoir fini. | <i>"J'ai gâché 500 ans à tout organiser par valeur, mais j'aurai dû plutôt organiser par matériau de base !"</i> |
| 40 | Une bande d'enfants des rues qui applaudit ou hue le groupe continuellement, peu importe où ils se rendent et peu importe quand dans la journée ou la nuit. | <i>"OUAAAAAIIIISSSS !!!!!"</i> |
| 41 | Un·e tailleur·se qui ment au groupe en affirmant que le palais n'admet pas de visiteurs portant des vêtements diaphanes pour s'assurer qu'ils ne cachent pas d'armes. | <i>"Ce n'est rien, la cour est basiquement à poil."</i> |
| 42 | Un maréchal-ferrand qui ne s'occupe que des ânes car il tient rancœur à un cheval qui l'a botté dans le passé. | <i>"Vous vous demandez peut-être pourquoi les gens m'appellent Botteface le ferrand ?"</i> |
| 43 | Un·e gobelin·e, épargné·e par le groupe, qui s'est décidé·e à le suivre et cherche à leur rendre service, maladroitement, créant plus de catastrophe qu'autre chose. | <i>"Tenez messire, un bon coq bien dodu pour calmer votre faim. J'ai trouvé là-bas, derrière cette petite cabane."</i> |
| 44 | Un·e marchand·e de créatures exotiques qui affirme avoir un bébé dragon, mais il s'agit clairement d'un iguane très gros avec de fausses ailes. | <i>"Qu'entendez-vous par "je veux être remboursé !" ?"</i> |
| 45 | Un messager qui livre un message très urgent au groupe, contre paiement uniquement, mais qui est destiné à quelqu'un d'autre. | <i>"Merci pour les deux pièces d'argent. Dame Xiao vous fait dire qu'elle adore votre kimono jade en soie."</i> |
| 46 | Un homme au cachot qui proclame être un roi détrôné et qu'il offrira de grandes richesses si on le libère. Il conduit le groupe dans son "château", une ferme, et offre des sacs de pièces de plomb frappé d'une effigie grotesque. | <i>"Le Royaume de Gontran n'oubliera pas de sitôt les services rendus au trône."</i> |
| 47 | Un·e client·e devant le groupe dans la file d'attente qui demande à voir chaque objet en détail et décide de ne finalement rien acheter. | <i>"Pouvez-vous vérifier s'il vous en reste dans l'arrière-boutique ?"</i> |
| 48 | Un ogre qui permet au groupe de traverser un pont seulement s'ils répondent à une énigme. Il a oublié l'énigme en question. | <i>"Qu'est-ce qui a trois jambes - non, c'est pas ça..."</i> |
| 49 | Un conducteur d'attelage qui fait un impressionnant détour pour aller chez lui récupérer le déjeuner qu'il a oublié. | <i>"J'en ai pas pour long !"</i> |
| 50 | Le·a gardien·ne d'un pont-levis réveillé en plein sommeil et qui promet d'abaisser la structure. Il disparaît dans son poste de garde et il ne se passe rien. | <i>"Oui oui, j'arrive !"</i> |
| 51 | Un artisan du nom d'Eusèbe qui aurait créé un objet que le groupe recherche. Eusèbe n'existe pas et a été inventé par les autres artisans comme bouc-émissaire. | <i>"Sacré Eusèbe !"</i> |
| 52 | Une diseuse de bonne aventure avec une boule de cristal qui ne fait que montrer le groupe quitter les lieux mécontents. | <i>"Je vous vois partir en furie et criant à une arnaque."</i> |
| 53 | Un·e vendeur·se qui refuse les pièces de haute valeur à cause de sa peur des contrefaçons. | <i>"Désolé, pas de pièces d'or, trop de fausse monnaie en circulation."</i> |
| 54 | Deux cavaliers qui se croisent au milieu d'un pont étroit et s'arrêtent pour discuter, bloquant tout passage. | <i>"Hé Lancel, quelles nouvelles ? Si, c'est bon, j'ai le temps de causer !"</i> |
| 55 | Un·e villageois·e qui avertit le groupe qu'un mal terrible commence à se répandre. Il ou elle conduit le groupe à un mur recouvert de graffitis réalisés par les jeunes du coin. | <i>"Ça a toujours été un village serein."</i> |
| 56 | Quelqu'un propose une carte au trésor. Celui--ci existe, mais il faudrait plusieurs mois au groupe pour atteindre la destination. | <i>"Certes, ça fait une trotte, mais hé, vous êtes les seuls au courant maintenant !"</i> |
| 57 | Un·e voleur·se poursuivi·e par la garde qui jette son butin au groupe et disparaît. | <i>"Attrapez !"</i> |
| 58 | Un·e parieur·se qui n'arrête pas d'ajouter de nouvelles règles et des paris improbables au jeu, rendant la partie impossible à suivre. | <i>"C'est la deuxième manche groupée, du coup tu peux doubler la valeur de ton tiercé, ou faire une mise latérale de côté."</i> |
| 59 | Un·e prêtre·sse qui secoue son encensoir en continu, répandant une fumée irritante dans toute la pièce. | <i>"Je prierai les Deux Soeurs pour soigner cette toux !"</i> |

PNJ AGAÇANTS ET D'AUCUNE AIDE

d100 Description

Citation d'ambiance

- | | | |
|----|---|---|
| 60 | Un fauconnier qui envoie un message du groupe avec son faucon, pour s'apercevoir que la bête mal entraînée a décidé de prendre sa liberté. | <i>"Bien... Je pense qu'il ne reviendra pas..."</i> |
| 61 | Un marin qui souffre constamment d'un impressionnant mal de mer. | <i>"Désolé Capitaine, je vais nettoyer le po-BEUARGH !"</i> |
| 62 | Un·e cuisinier·ère qui n'a plus rien au menu mais attend la commande du groupe pour les en informer. | <i>"Désolé, on a servi le dernier tout à l'heure."</i> |
| 63 | Un·e dignitaire qui empêche le pot-de-vin du groupe mais ne tient pas sa part du marché. | <i>"Quel argent ?"</i> |
| 64 | Un·e mendiant·e qui n'est pas satisfait de quoi que le groupe puisse lui offrir et leur renvoie. | <i>"J'ai dit une cuisse de dinde, pas un jarret de porc !"</i> |
| 65 | Un·e berger·ère incompetent·e qui a bloqué des kilomètres de route avec son troupeau. | <i>"Navré, ils font un peu ce qu'ils veulent."</i> |
| 66 | Un·magicien·ne qui n'arrête pas d'accidentellement lancer le sort Prestidigitation en parlant avec ses mains et met le feu aux vêtements ou aux cheveux du groupe. | <i>"Vous aussi vous sentez le brûlé ?"</i> |
| 67 | Un·e jeune paysan·ne illuminé·e, maîgrichon·ne et sans le sou qui souhaite voué sa vie à combattre aux côté du groupe et ne compte pas en être dissuadé·e. | <i>"Je suis juste une pauvre fille des champs, qui pèse à peine 40 kilos, qui n'a jamais eu à combattre de sa vie, est atteinte d'hémophilie, mais..."</i> |
| 68 | Un·e veuf·ve qui, quoi qu'on dise, trouve toujours un lien avec le ou la défunt·e. | <i>"Lui aussi, il portait bien la barbe, comme vous... Bouhouhou !!!"</i> |
| 69 | Un·e noble qui ne se rappelle jamais des membres du groupe malgré le nombre de quêtes accomplies en son nom. | <i>"Bienvenue étrangers, je suis le Seigneur Dunsmuir, c'est un plaisir de vous rencontrer !"</i> |
| 70 | Un·e commerçant·e qui ferme sa boutique au nez du groupe, et chaque fois pour un prétexte différent. | <i>"Je dois aller chercher ma commande de lait. Et hier je vous l'ai dit mon livreur avait du retard et j'avais rendez-vous à la banque."</i> |
| 71 | Un missionnaire qui est exaspérément vague au sujet des préceptes de sa religion. | <i>"Et bien, nous croyons au fait de faire ce qui est bien et de euh... faire le bien."</i> |
| 72 | Un enfant abandonné qui pleure bruyamment quand on ne lui chante pas. Plus la chanson est paillard, plus vite il s'arrête de pleurer. | <i>"OUUUUUUUUUUUUUUUUUU !!!!"</i> |
| 73 | Un·e barbare qui hurle "AU FEU !" en pleine ville et conduit le groupe à la cheminée d'une taverne. | <i>"Venez vite, AU FEU ! Feu dangereux !"</i> |
| 74 | Une femme qui supplie qu'on l'aide à sauver son bébé mais qui s'avère être un homme avec une perruque de cheveux longs. Pas de vêtements féminins ni maquillage, juste une perruque et une voix de fausset. | <i>"Mon bébé !"</i> |
| 75 | Un·e kobold qui insiste sur le fait que l'arme d'un membre du groupe lui appartient. | <i>"Épée à deux-mains à moi !"</i> |
| 76 | Un·e gnoll qui ricane fort à tout ce que le groupe peut dire, surtout quand ce n'est pas drôle. | <i>"Hahahahahahaha !"</i> |
| 77 | Un·e troubadour qui demande à suivre le groupe et chanter leurs hauts faits mais se trompe dans les détails. | <i>"Hubert l'Épée-lige terrassa le dragon avec son fouet."</i> |
| 78 | Un artisan qui critique tout l'équipement des personnages sans pour autant donner de solutions ou proposer une quelconque amélioration de son cru. | <i>"Mouais, là, les attaches de votre plastron, ça se voit, c'est de la camelote comme cuir. Et vous, regardez moi ce pommeau, aucune personnalité, et fragile comme un vase de terre cuite."</i> |
| 79 | Un·e prétendant·e qui s'arrange pour surgir et interrompre des rencontres sociales importantes ou des combats pour proclamer son amour non réciproque pour un membre du groupe. | <i>"Adriel, je sais que la bataille fait rage mais, voulez-vous m'épouser ?"</i> |
| 80 | Un enfant qui soutient que l'un des membres du groupe est son père ou sa mère, même s'il est évident qu'il n'ont aucune origine commune. | <i>"Papa ?"</i> |
| 81 | Un·e marchand·e qui a commandé par erreur X caisses d'un objet particulier au lieu de X de ces objets pour le groupe. | <i>"Bon, est-ce que vous allez régler ou pas ?"</i> |

PNJ AGAÇANTS ET D'AUCUNE AIDE

d100 Description

Citation d'ambiance

- | | | |
|----|---|---|
| 82 | Un animal errant qui suit le groupe et pisse sur leurs chaussures dès qu'ils s'arrêtent. | <i>"Quel est ce bruit-HÉ !"</i> |
| 83 | Un gentilhomme qui demande réparation mais maintient vouloir un duel avec des armes improvisés très étranges ou inappropriées. | <i>"Très bien, nous nous affronterons à l'aube, casserole en main."</i> |
| 84 | Un·e duelliste qui provoque un membre du groupe en duel dans un lieu inadéquat et à des heures indues, mais ne se présente pas au rendez-vous. | <i>"Les amis, je crois qu'il se pointera pas."</i> |
| 85 | Un·e moine qui veut faire montre de ses prouesses en attrapant à main nue un coup d'épée porté par un membre du groupe. Il ou elle hurle de douleur quand sa main est tranchée. | <i>"Qu'avez-vous fait ?!"</i> |
| 86 | Un baron du crime qui marmonne dans une mauvaise imitation du Parrain et s'énerve quand on lui demande de répéter. | <i>"Je kjsdpqsjdqip."</i> |
| 87 | Une princesse qui insiste pour que le groupe s'adresse à elle par le biais d'un intermédiaire qui se mélange légèrement dans la retranscription des messages. | <i>"La Princesse accepte votre offre d'aller affronter les empires. Elle voit juste pas le rapport avec le commerce de l'ail."</i> |
| 88 | Un·e donneur·se de quêtes qui met beaucoup, beaucoup de temps pour aller à l'essentiel. | <i>"C'était à une époque où on portait encore le coquelicot en boutonnière, c'était la mode en ce temps. On pouvait encore admirer un spectacle de marionnette à la foire pour une pièce d'argent et avoir encore assez de monnaie pour s'offrir une cuisse de poulet ou une tranche de méchoui."</i> |
| 89 | Un·e aventurier·ère qui essaie constamment d'enchérir sur les accomplissements du groupe. | <i>"Ah oui ? Moi j'ai affronté deux dragons !"</i> |
| 90 | Un·e prophète·sse qui averti le peuple de l'arrivée d'une grande menace que le groupe a déjà défait. | <i>"Un sombre seigneur menace tout le royaume. Il porte une grande cape rouge avec le symbole d'Ixumat, un peu comme celle que vous utilisez présentement comme nappe de table."</i> |
| 91 | Un demi-orc qui refuse de porter un pantalon quand il s'adresse au groupe. | <i>"Arrêtez de reluquer, mes yeux sont là !"</i> |
| 92 | Le Grand méchant de l'histoire, qui est susceptible de mettre un terme à ses desseins machiavéliques, mais qui peine à comprendre en quoi ce qu'il fait est machiavélique. | <i>"Mais je ne tue pas ces gens, les légions des damnés que j'ai invoqué oui. Les nécromants ne tue personne, ce sont les morts-vivants les coupables."</i> |
| 93 | Un·e pacifiste qui désapprouve l'usage de la violence que fait le groupe. | <i>"S'attaquer à Slyntar l'Assoiffé de Sang vous rend aussi mauvais que Slyntar l'Assoiffé de Sang."</i> |
| 94 | Un·e combattant plutôt dépressif qui soupire et prend une mine sombre dès qu'est évoqué un drame passé, sans savoir s'il ou elle y a vraiment pris part et en est ressorti·e traumatisé·e. | <i>"Je ne veux pas parler de mon passé tragique !"</i> |
| 95 | Un·e barde qui fait ses vocalises au beau milieu de la nuit dans les appartements de l'autre côté de la rue et s'arrange pour s'arrêter avant que quiconque n'ait le temps de réagir. Il ou elle est souvent accompagné d'au moins un gros bras qui pourrait dissuader d'aller l'affronter directement. | <i>"LALALALAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!!!!!"</i> |
| 96 | Un héros ou une héroïne agonisant·e dont les dernières volontés se complexifient à mesure que la mort s'approche. | <i>"Promettez-moi une procession funéraire, avec 50 femmes elfes, chacune portant une couronne d'or gravée de pivoines, accompagné d'un orchestre de 15 musiciens de la capitale."</i> |
| 97 | Un·e employé·e condescendant·e qui compare systématiquement le groupe à d'autres employeurs précédents qui auraient été de meilleurs aventuriers. | <i>"ChronoQuête aurait déjà vidé ce donjon sans prendre de repos long mais, hé, tout le monde n'est pas ChronoQuête."</i> |
| 98 | Un·e éleveur·se de chats qui s'inquiète que le groupe de niveau 1 coupe l'herbe sous le pied de ses chats en tuant tous les rats de la ville. | <i>"Dératiser, c'est mon métier, alors passez votre chemin !"</i> |

PNJ AGAÇANTS ET D'AUCUNE AIDE

d100 Description

- 99 Un·e alchimiste qui met de son côté son expérience le temps de discuter avec le groupe. L'expérience se met à fumer de plus en plus, mais l'alchimiste ne s'inquiète pas et rassure les personnages. Au bout d'un moment, elle explose.
- 100 Un autre groupe d'aventuriers qui court-circuite régulièrement les négociations des personnages.

Citation d'ambiance

"Vous avez étudié l'alchimie ? Non ? Alors laissez-moi faire, tout est sous contrôle !"

"C'est ça la libre concurrence les gars !"

À PROPOS

Ce supplément a été conçu par Tibo BR dans le cadre du projet **Scribes & Dragons**.

DND SPEAK

La majorité des textes de cette aide de jeu proviennent du site *DnD Speak*, qui propose de nombreuses tables aléatoires sur le principe de 100 XXX. C'est un travail collaboratif réalisé sur reddit ([r/d100](#)) et compilé par les auteurs de *DnD Speak*.

THE HOMEBREWERY

Cette aide de jeu a été mise en page grâce à *The Homebrewery*, outil **gratuit** proposé par *NaturalCrit*.

MENTIONS LÉGALES

Ceci est un contenu non officiel réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par Wizards. Une partie du contenu utilisé est la propriété de Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.