

Générateur d'idées d'aventures en montagne dans les années 1920



Lancer trois dés 10 (3d10) et le total vous donne le résultat à lire sur le premier tableau (personnages). Puis lancer 2d10 et en fonction du résultat :

- inférieur à 11, le verbe (à votre convenance) vous indique qu'il s'agit d'une interaction entre personnages, donc vous relancer dans le premier tableau.
- Supérieur ou égal à 12, le verbe (à votre convenance) vous indique qu'il faut lancer dans le troisième tableau (Lieux ou objets)

Consultez donc le Manuel Pratique du Jeu de Rôle, vous y trouverez le Générateurs d'Idées



3d10	Personnages
3	Un tueur (en cavale ?)
4	Un savant (fou ?)
5	Un mécène
6	Un membre d'un club d'alpinisme
7	Un alpiniste (amateur)
8	Un alpiniste (chevronné)
9	Un club d'alpinistes
10	Un soldat
11	Un policier
12	Une créature
13	Un dieu
14	Les PJs
15	Un reporter
16	Un aventurier
17	Un dilettante
18	Un médium
19	Un espion
20	Un enfant
21	Une grosse entreprise
22	Une entreprise criminelle
23	Une secte
24	Un chef d'état
25	Un homme politique
26	Un milliardaire
27	Un explorateur
28	Un archéologue
29	Une personnalité du cinéma
30	Un ermite

2d10	Interactions entre personnages
2	Cherche à nuire
3	Demande de l'aide
4	Recherche ou Poursuit
5	Veut tuer ou veut détruire
6	Veut soudoyer ou Veut séduire ou Veut convaincre
7	Veut engager ou Veut se faire engager
8	Se fait passer pour
9	Trouve ou Rencontre
10	Interroge ou Torture
11	S'allie ou Conspire avec
	Interactions personnages / lieux
12	Veut partir de ou Veut s'évader de
13	Veut cambrioler ou Veut profaner
14	Veut visiter ou Veut s'introduire dans
15	Veut acheter ou Veut s'emparer de
16	Veut construire ou Veut installer
17	Découvre
18	Veut vendre ou Veut se débarrasser de
19	Veut attaquer ou Veut détruire
20	Veut se cacher ou Erre dans



3d10	Lieux (ou objets)
3	Un monument
4	Un barrage
5	Une nouvelle voie d'escalade
6	Une cité légendaire
7	Un Temple/Une église
8	Une prison
9	Un observatoire
10	Un laboratoire
11	Un cimetière
12	Une grotte
13	Une météorite
14	Une épave d'avion
15	Une expédition (perdue)
16	Un corps
17	Un sanctuaire
18	Une plante
19	Un gisement de minerai
20	Un hôtel
21	Un refuge
22	Une source
23	Un lac
24	Un dirigeable
25	Une base militaire
26	Une mine
27	Un cratère
28	Un poste frontière
29	Une ruine
30	Un campement