

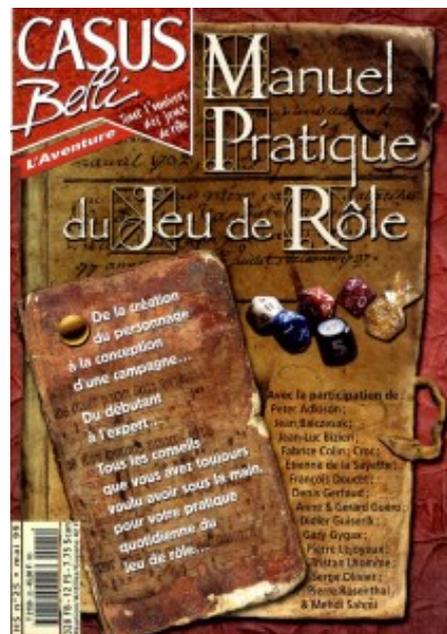
Générateur d'idées d'aventures en montagne dans les années 1920



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 |