

100 RENCONTRES ALÉATOIRES : JUNGLE

1-23

d100 Description

- 1 D'énormes fougères bloquent le chemin, mais quand un personnage les touche, elles changent de couleur à l'endroit du contact.
- 2 Un étrange singe suit les aventuriers et essaie de voler le couvre-chef de l'un d'entre eux pour l'essayer.
- 3 Un petit ruisseau traverse la jungle, à moitié caché sous la végétation. Les personnages peu attentifs risquent de finir avec les bottes remplies d'eau.
- 4 Un tronc d'arbre est recouvert de peintures qui ondulent lentement à sa surface.
- 5 La présence d'une grotte cachée sous le feuillage est trahie par les champignons luisants qu'elle abrite.
- 6 Un nuage de papillons semble danser dans une clairière.
- 7 Le lierre qui recouvre un arbre forme une sorte d'abri naturel sur son flanc.
- 8 Une drôle d'odeur emplit l'atmosphère - une bouse d'ankylosaure.
- 9 Une main coupée est plantée sur une lance fichée dans le sol.
- 10 Le sol est couvert d'un lit de petites fleurs roses qui diffusent un parfum soporifique.
- 11 Un personnage est pris dans un filet qui l'élève 6 mètres au dessus du sol - impossible de déterminer qui a posé ce piège et où ils se trouvent désormais.
- 12 Un immense arbre est tombé et permet de voir un bout de ciel au coeur de la canopée.
- 13 Un perroquet suit un personnage en sautant de branche en branche et en répétant tout ce qu'il dit.
- 14 Une très grosse créature a fait ses griffes sur un tronc d'arbre.
- 15 Le groupe entend des tambours au loin.
- 16 Une grenouille colorée et probablement empoisonnée atterrit sur le sac d'un des personnages.
- 17 Un homme-félin se contorsionne dans les arbres pour récolter d'étranges fruits.
- 18 Une énorme fleur lâche une odeur très désagréable, comme de la chair pourrie.
- 19 Un masque de bois est fixé sur un arbre, à hauteur d'homme. En le fixant, on pourrait penser que quelqu'un observe le groupe.
- 20 Un arbre est recouvert de mousse, mais celle-ci ne s'est étendue à aucun des autres arbres à proximité.
- 21 Le groupe dérange un énorme coléoptère qui bat des ailes et se met à vrombir.
- 22 La statue d'un dieu ancien sculptée dans un arbre arbore des colliers de perles qui émettent d'étranges ondes.
- 23 Le groupe dérange un oiseau qui projette son plumage éclatant vers eux.

24-45

d100 Description

- 24 Sous une couche de fougères, le groupe trouve les restes d'une caravane de marchands abandonnée, notamment des tissus aux couleurs chatoyantes pliés dans une toile cirée.
- 25 Du lierre couvert de petites fleurs aux effluves épicées descend d'une branche.
- 26 Un carillon fait d'os est accroché à une branche.
- 27 À travers la végétation, le groupe aperçoit une ancienne arche de pierre, se dressant seule au milieu des arbres.
- 28 Un monument étroit émerge de la jungle, un petit bâton d'encens brûlant à sa base.
- 29 Les aventuriers rencontrent un groupe de chasseurs de gros gibier ivres en train de fêter leur impressionnante prise.
- 30 Deux yeux félins brillant dans le noir trahissent la présence d'une panthère noire qui piste le plus petit personnage.
- 31 Le sol se ramollit sous les pieds - des sables mouvants !
- 32 Un pont de corde bancal est suspendu au dessus d'un ravin, il est difficile de savoir s'il est solide sans y mettre les pieds.
- 33 Une poupée vaudou est installée au creux d'une branche, dévisageant le groupe.
- 34 Un bosquet de lierre épineux bloque la route.
- 35 Un gnome doté d'un chapeau très étrange est en train de frapper un gros boulet de pierre. Il porte un sac rempli d'éclats de roche.
- 36 Des marches de pierre mènent à une porte inamovible sur laquelle est gravé un tigre dévorant le monde.
- 37 Le sol se transforme en un marais gluant, où les roseaux font la hauteur d'un humain.
- 38 Des ronflements trahissent la présence d'un aventurier endormi dans un arbre, solidement attaché à une branche pour ne pas tomber.
- 39 Un colibri se jette entre des fleurs aux couleurs éclatantes.
- 40 Un étang est recouvert par d'énormes nénuphars.
- 41 Un gros lézard s'enroule autour d'une branche, changeant de couleur pour se fondre dans l'écorce.
- 42 Une voyante est assise au pied d'un arbre, les yeux fermés.
- 43 Un groupe de petits singes a trouvé comment utiliser les plantes grimpantes pour semer la confusion parmi les voyageurs.
- 44 Sous une couche de mousse et de plantes, quelqu'un a tracé un labyrinthe avec de petites pierres.
- 45 À chaque fois que les personnages se réveillent, la statuette d'un léopard aux yeux bleu opale apparaît à un endroit aléatoire du campement.

46-70

d100 Description

- 46 Aussi incroyable que cela puisse paraître, un arbre a grandi autour d'une cuillère en argent coincée dans son tronc.
- 47 Un paresseux s'avance... lentement... sur la route...
- 48 Un voyageur est en train de se raser avec un coupe-choux, utilisant une flaque comme miroir.
- 49 Les aventuriers peuvent apercevoir un arc-en-ciel à travers la canopée.
- 50 Au petit matin, le groupe découvre une chauve-souris endormie suspendue à l'armature d'un des sacs à dos.
- 51 Une large bande de jungle a été brûlée par une ancienne coulée de lave.
- 52 Un campement abandonné semble avoir été quitté en vitesse, mais les braises sont encore chaudes.
- 53 Un talisman est pendu à un arbre - il semble être fait de cheveux humains.
- 54 Provenant de nulle part, des chimpanzés se mettent à hurler, surprenant tous ceux qui les entendent.
- 55 Les arbres autour du groupe ont une odeur aromatique, comme des épices.
- 56 Un énorme tronc se dresse devant le groupe, une brèche semblable à une porte permet d'y entrer.
- 57 Le groupe établit le camp un peu trop près d'une fourmilière géante.
- 58 La maîtrise de la compétence Nature permet d'identifier les pousses alentours comme celles d'une racine mangeable, bien que plâtreuse.
- 59 À travers la végétation, le groupe aperçoit une chute d'eau d'une centaine de mètres qui s'abat dans un fracas assourdissant.
- 60 Un personnage entend un son étouffé de grattement sous ses pieds.
- 61 Plusieurs créatures fabriquent du charbon de bois, accroupies en cercle autour d'un feu.
- 62 Un petit lémurien regarde le groupe avec ses grands yeux sombres.
- 63 Le groupe se trouve à côté d'un rocher parcouru par un filon d'or pur.
- 64 Un petit lézard fonce en travers du chemin - un personnage maladroit risque de lui marcher dessus.
- 65 Une brume sort du sol, provoquant une toux violente à ceux qui la respirent.
- 66 Une nuée de lucioles brille dans l'obscurité.
- 67 Une grappe de fruits pend à un buisson - ils sont comestibles, mais excessivement épicés.
- 68 Des coquilles de noix parsèment le sol, jusqu'à ce qu'un personnage s'en prenne une sur la tête.
- 69 Un confortable renforcement rempli de mousses semble être l'endroit parfait pour se reposer.
- 70 Le groupe passe à côté d'une fougère ayant des petites ventouses violettes sous ses feuilles.
- 71 Un groupe de marsupiaux bondit de branche en branche dans la cime des arbres.

72-94

d100 Description

- 72 Un cadran solaire en pierre indique l'heure.
- 73 De longues gousses à l'odeur vanillée pendent à un arbre.
- 74 Un bébé crocodile est piégé dans un buisson.
- 75 Le groupe a la maladresse de traverser une fougère empoisonnée qui rend n'importe quelle surface de peau dénudée rouge et irritée.
- 76 Des touffes de poil sont éparpillées aux alentours, formant une piste à travers l'épaisseur de la jungle.
- 77 Ce qui semble être un tapis de géodes brisés inflige un violent choc électrique à tout personnage qui en touche une.
- 78 Quelqu'un a découpé une série de prises dans le tronc d'un arbre, desquelles suintent une sève collante.
- 79 Le son d'une flûte en bois grossière parvient aux personnages, jouée par une humaine au visage peint.
- 80 Une fine pluie se met à tomber, mais elle brûle la peau et noircit les armures.
- 81 Sans aucune raison apparente, l'air se rafraîchit et le silence se fait.
- 82 Un coffre de bois bardé de fer est à moitié immergé dans la boue, et couvert de champignons.
- 83 Un ruisseau a été détourné à travers des tubes de bambou, ce qui a créé une zone marécageuse propice à la culture.
- 84 Un étrange cerf rayé brun et blanc fixe le groupe avec ses yeux sombres avant de s'éloigner en bondissant.
- 85 Une rune mystique a été gravée dans un tronc d'arbre, elle émet une faible lueur verdâtre.
- 86 De temps en temps, les personnages aperçoivent une forme leur tournant le dos, mais dès qu'ils observent plus attentivement, la silhouette disparaît.
- 87 Un dragon féérique ronfle tranquillement, étendu sur une bûche.
- 88 Une femme albinos aux cheveux dorés surgit face aux personnages, met son index devant sa bouche, puis leur intime de la suivre.
- 89 Quelqu'un a empilé une pile de crânes humanoïdes pour en faire un cairn grossier.
- 90 Un paquet emballé dans une feuille de banane se révèle être le journal de bord d'un explorateur. Ses derniers mots sont : "Oh dieux, ils m'ont trouvé !"
- 91 Dans une clairière, deux personnes effectuent une danse nuptiale silencieuse et rythmée.
- 92 Un pangolin passe sur la route des aventuriers d'un pas traînant, les ignorant complètement.
- 93 Un des personnages remarque que tout ce qui les entoure est soit mort, soit pourrissant.
- 94 Une nuée de coléoptères luminescents couvre une bûche, donnant l'impression que quelque chose de plus gros se déplace.

95-100

d100 Description

- 95 Un mur en mosaïque trahit la présence de ruines d'un temple détruit.
- 96 Un jeune homme dépèce un léopard tout en fredonnant doucement.
- 97 Un vieil homme médite au sommet d'une fourmilière, ignorant complètement le groupe.
- 98 Une pile de vestiges sanglants à moitié enterrés se révèle être un tas d'ongles de pieds arrachés.
- 99 Une ruche bourdonne tandis qu'un essaim se rapproche lentement d'un des personnages.
- 100 D'anciennes empreintes de mains rougeâtres couvrent le mur d'une cave préhistorique.



REMERCIEMENTS ET CRÉDITS

Merci à Gaspard pour la majorité des traductions dans ce supplément.

Merci à Franck, Guillaume, Sébastien et Simon pour leurs commentaires et corrections.

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](#).

Textes originaux de [Dungeons and Djinn](#), à retrouver sur le site de la [DM's Guild](#).

Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.

Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.