

100 RENCONTRES ALÉATOIRES : SUR LA ROUTE

1-26

d100 Description

- 1 Le groupe passe à côté d'un puits à une intersection. Des bruits d'éclaboussures en proviennent.
- 2 Un elfe croise le groupe, tirant derrière lui un chariot rempli de couronnes de fleurs.
- 3 Une dépouille rabougrie est pendue à un arbre.
- 4 Un chariot tiré par un boeuf est arrêté sur le bas-côté, son essieu semble cassé.
- 5 Les personnages aperçoivent le scintillement multicolore propre à un arc-en-ciel.
- 6 Un devin aveugle mendie au pied d'un panneau indicateur.
- 7 Une colonne de fumée s'élève à l'horizon - une ferme brûle !
- 8 La route est très accidentée, sûrement suite à une inondation ou une avalanche récente.
- 9 Une charrette dévale le chemin, manquant de près l'un des personnages.
- 10 Devant le groupe, un chevalier en armure noire garde l'accès à un pont.
- 11 Un arbre énorme est tombé et bloque la route.
- 12 Une écoeurante odeur de putois se fait sentir.
- 13 Une comète traverse le ciel, si lumineuse qu'on la voit même en journée.
- 14 Un oiseau s'oublie sur l'un des personnages.
- 15 Un chien errant se met à suivre les aventuriers, en quête de restes à manger.
- 16 Un personnage aperçoit une bague de fiançailles à moitié enterrée dans la boue.
- 17 Un crâne rouge sang est peint sur l'une des bornes de la route.
- 18 Une pixie s'amuse à tourmenter le groupe.
- 19 Alors qu'ils traversent un cours d'eau, les aventuriers entendent les pleurs d'un bébé provenant des roseaux.
- 20 Des mouches s'amoncellent autour de quelque chose - une main tranchée !
- 21 Un petit baluchon de tissu a été abandonné sur une clôture.
- 22 Une plante grimpante parsemée de fleurs au parfum délicieux s'enroule autour d'une barrière détruite.
- 23 Un des personnages tape dans une pierre pointue et la déloge.
- 24 Un enfant armé d'une épée en bois s'avance, affrontant des ennemis imaginaires.
- 25 Un groupe de prisonniers enchaînés s'affaire à la réparation d'un pont.
- 26 Une pancarte en bois semble avoir été cassée violemment.

27-50

d100 Description

- 27 Une carriole avec une banderole "Jeunes mariés" est arrêtée sur le bas-côté.
- 28 Le groupe passe devant un champ où les pousses ont été tuées par une étrange substance visqueuse verdâtre.
- 29 Les personnages se sentent épiés alors qu'ils passent devant un vieil arbre noueux dont le tronc semble former un visage grimaçant.
- 30 Un brouillard violet s'étend lentement sur la route.
- 31 Une odeur de pain frais provenant d'une bicoque proche parvient aux narines des personnages.
- 32 Un moulin abandonné produit des grincements inquiétants alors que le vent souffle dans son hélice.
- 33 Une statue sur le bord de la route est recouverte par les plantes grimpantes.
- 34 Une chute d'eau brille de mille feux à la lumière du jour.
- 35 À un croisement, les personnages découvrent un bassin naturel dont l'eau provient de nappes souterraines.
- 36 Une horde de chevaux sauvages galope au loin.
- 37 Les personnages entendent des échos de chants rauques depuis un auvent installé au milieu d'un pré.
- 38 La route sillonne le long d'un ravin pendant un petit moment.
- 39 On peut entendre des coups de hache venant des profondeurs de la forêt voisine.
- 40 Une mare sur le bas-côté reflète le ciel nocturne, qu'importe l'heure qu'il est.
- 41 Une falaise au loin porte encore des fragments d'une ancienne peinture murale.
- 42 Des bandes d'une mousse blanchâtre et translucide pendent d'un arbre.
- 43 Des éclairs zèbrent soudainement le ciel qui s'obscurcit dangereusement - un orage s'approche.
- 44 Des ronflements sonores se font entendre en passant à côté d'un champ.
- 45 Un serpent se faufile dans l'herbe devant les personnages.
- 46 Un chat prend un bain de soleil en plein milieu de la route, refusant de bouger d'un poil.
- 47 Une nuée d'abeilles enthousiastes bourdonne autour d'un parterre de fleurs sauvages.
- 48 Des fragments de verre parsèment le sol, et des traces dans la terre indiquent que quelque chose a été traîné hors de la route.
- 49 Une pie commence à embêter le personnage paré des atours les plus brillants.
- 50 Un nuage de fumée bleue s'échappe d'une petite tour sur une colline.



51-74

d100 Description

- 51 Les personnages passent devant un verger de pommiers.
- 52 Quelqu'un a fabriqué une haie impénétrable en tressant des jeunes ifs ensemble lors de leur croissance.
- 53 Un chasseur coincé dans un piège à ours pousse des hurlements de détresse depuis le petit bois le plus proche.
- 54 Un graffiti obscène a été peint sur un petit muret de pierre le long de la route.
- 55 Le groupe croise deux frères en pleine dispute.
- 56 Une tortue traverse la route devant les personnages. Très. Très. Lentement.
- 57 Un aventurier à l'air perdu demande au groupe la direction de la plus proche auberge.
- 58 Une corde bloque le chemin - le panneau qui y est accroché indique "rhoot fermait pr m1 tns".
- 59 Un chariot passe sur la route, un tonneau de bière à l'arrière menace de tomber.
- 60 Quelque chose s'échappe en rampant d'une paire de chaussures traînant dans le fossé.
- 61 Une balle rebondit sur la route et heurte un personnage.
- 62 Le groupe arrive devant un bâton de marche abandonné au milieu du chemin, duquel partent des traces désordonnées.
- 63 Le champ d'une ferme est plein de fruits et légumes alléchants.
- 64 Une robe vide bat au vent, prise dans la branche d'un arbre.
- 65 Un dragon féérique fait une farce aux personnages.
- 66 Une énergie crépitante se fait entendre dans le ciel, et soudain une petite silhouette tombe au travers de la brèche et atterit dans un bruit sourd devant le groupe.
- 67 Quelque chose brille sur la route - une petite traînée d'or pur.
- 68 Une carriole aux couleurs vives est rangée sur le bas-côté, une inscription visible sur son côté indique : "Arrachage de dents, 5pc / dent".
- 69 Un troupeau de chèvres proche inclut un bouc particulièrement viril qui n'a pourtant pas l'air d'impressionner ses semblables.
- 70 Des plants de vigne grimpent à un treillis sur l'un des bords de la route.
- 71 Un enfant halfelin à l'air ennuyé et en haillons est en train de jouer à l'équilibriste sur le portail d'une ferme.
- 72 Un poulet particulièrement calme continue de picorer tandis que le groupe s'approche.
- 73 Un bébé renard s'est coincé sous une racine et glapit à l'aide.
- 74 Une plume virevolte dans le vent, mais elle continue sa route malgré les efforts des personnages pour l'attraper.

75-100

d100 Description

- 75 Un cheval sellé et sans cavalier trotte en direction du groupe, les flancs couverts de transpiration.
- 76 Deux jeunes femmes se baladent. Elles éclatent de rire en repérant le groupe.
- 77 Un aventurier grisonnant et au teint pâle est adossé contre un muret et bande une entaille à son bras.
- 78 Une caravane de cirque passe, des sons d'animaux exotiques venant de sous la toile.
- 79 Un personnage trébuche sur une racine particulièrement haute et noueuse.
- 80 Le chemin est traversé par un petit ruisseau dont le lit est composé de pierres colorées.
- 81 On peut apercevoir un château en ruines au sommet d'une colline émergeant à l'horizon.
- 82 Quelqu'un a érigé un menhir à un croisement.
- 83 Une silhouette est en train de s'observer dans un étang. Elle sursaute et s'échappe en apercevant le groupe au loin.
- 84 Les personnages ont la désagréable impression d'être observés, mais le seul responsable visible est une chouette qui les fixe sans ciller.
- 85 Des échafaudages sont installés contre une tour de garde en construction à un croisement.
- 86 Des papillons se mettent à se poser par dizaines sur l'un des personnages.
- 87 De vieilles pierres couvertes de mousse sont dressées en cercle dans un champ voisin.
- 88 Un cartographe est en train de prendre les mesures d'un pont.
- 89 À une intersection, les personnages découvrent un rocher massif qui semble avoir été brisé.
- 90 En marchant sur un sol calcaire, le groupe trouve une pierre ressemblant fort à une géode.
- 91 Alors que les personnages passent dans un champ de fleurs, ils commencent à se sentir terriblement somnolents.
- 92 Un cerf-volant est coincé dans un arbre.
- 93 Un des personnages trouve un oeil de verre enterré sous une couche de mousse.
- 94 Une corde pend du haut d'une paroi rocheuse, mais il n'y a personne en vue.
- 95 Un clou forgé comme une épée miniature a été planté dans une pancarte.
- 96 Une silhouette encapuchonnée est assise sur une bûche, une tasse fumante serrée entre ses moufles.
- 97 Une pelle est plantée dans un tas de terre, la taille du trou laissant penser que quelque chose a été déterré.
- 98 Une chenille s'invite dans le pantalon de l'un des personnages.
- 99 Une myriade de champignons multicolores pousse dans une bûche pourrie.
- 100 Les personnages aperçoivent au loin la lueur réconfortante de l'âtre d'une auberge de route.

REMERCIEMENTS ET CRÉDITS

Merci à Gaspard pour la quasi totalité des traductions de 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 Djinns](#), à retrouver sur le site de la [DM's Guild](#).

Illustration de [Lukasz Wiktorzak](#). 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**

