

100 RÊVES PRÉMONITOIRES SANS AUCUNE SIGNIFICATION



RÊVES PRÉMONITOIRES SANS AUCUNE SIGNIFICATION (1-24)

d100 Description

- 1 Vous êtes dans votre maison d'enfance. Un disque noir remplace le soleil.
- 2 Vous voyez deux châteaux au loin. L'un s'écroule, puis l'autre. Vous tombez en poussière.
- 3 Vous vous tenez devant le corps inanimé de votre roi. La vie a quitté ses yeux.
- 4 Vous êtes enfant. Votre mère vous gronde pour avoir joué avec le feu. La ville brûle autour de vous.
- 5 Vous et votre groupe vous trouvez devant un autel. Votre équipement métallique se met soudainement à s'effriter. Votre bouche se remplit de poussière alors que vous tentez de parler.
- 6 Le ciel vire au rouge alors que vous vous éloignez de votre campement. Un rire enfantin résonne ; à chaque éclat de rire, la lumière s'estompe un peu plus: "Tout était poussière. Tout était poussière. Tout sera poussière, mère. Personne ne verra le jour, père."
- 7 Sa peau soyeuse glisse sur la vôtre comme le souffle d'un murmure. Il est trop tôt. Le soleil n'est pas levé. Vous vous tournez, et passez un bras autour de sa taille. Vous vous rappelez soudain que vous vivez seul. "Vers le nord" entendez-vous chanter doucement dans votre oreille. Vous vous réveillez alors que quelqu'un propose d'aller vers le sud.
- 8 Dans un bain public, vous vous relaxez en profitant de la vapeur. Soudain, un tentacule, surgit, vous agrippe et vous entraîne sous l'eau.
- 9 Un homme musclé en pagne et fourrures est assis en tailleur devant un énorme rocher, les mains jointes, la tête baissée. Vous entendez un fredonnement lugubre derrière vous. De l'autre côté du rocher, une vallée verte et fertile est peu à peu rongée par une vague de mort et de décadence. Sur le rocher, un nom est gravé. Le vôtre.
- 10 Votre visage est pressé contre un cou, vous ne savez pas de qui. Quelque chose de chaud et épais coule le long de votre joue, et ruisselle abondamment. Vous sentez le pouls de la personne contre vous se ralentir. Derrière elle, un paladin en armure dorée plaquée d'un soleil lève son arbalète, et vise votre tête.
- 11 Vous avez toujours cru que les dieux écartent les nuages pour apparaître aux mortels, mais c'est l'écorce d'un arbre qui se meut sous vos yeux. Un visage boisé et noueux se révèle, avec de grands yeux de pierre qui roulent jusqu'à ce qu'ils viennent se poser sur vous. Sa voix résonne comme le chant de mille oiseaux et de tous les grillons du crépuscule : "Tu ne me renieras pas, n'est-ce pas ?".
- 12 Vous voyez un épouvantail dans un champ. Un corbeau blanc se pose sur son épaule, et la figure de paille se tourne vers vous. Vous reconnaissez son visage comme étant celui d'un de vos amis.
- 13 Vous êtes enfermé dans une cage et une silhouette sombre tourne autour de vous en riant. Malgré vos efforts, il vous est impossible de distinguer son visage, ou de sortir de votre prison.
- 14 Vous voyez une lune rouge sang, vous êtes couvert d'hémoglobine et hurlez en direction du ciel, entouré de centaines de cadavres de personnes que vous ne connaissez pas.
- 15 Alors que vous vous noyez, vous entendez une voix qui vous exhorte à vous en sortir, à ne pas vous laisser engloutir par les vagues ou happer par les profondeurs. Ses mots raisonnent dans votre esprit : "La pluie doit retourner au ciel". (vous vous réveillez avec une envie pressante).
- 16 Vous êtes allongé. Autour de vous, des silhouettes en larmes vous couvrent de terre. La plupart d'entre elles sont voilées, mais vous reconnaissez parmi elles des personnes que vous avez tuées.
- 17 Vous sentez un léger cahotement et une brise fraîche sur votre peau. En ouvrant les yeux, vous entendez un homme vous dire : "Hé, toi, tu es enfin réveillé...".
- 18 Vous prenez un bain dans un temple public lorsque soudain les murs s'effondrent autour de vous, vous dévoilant aux yeux de multiples personnes, ils ont l'air en colère et vous accusent d'avoir ruiné cet endroit sacré.
- 19 Vous ouvrez votre porte d'entrée, mais elle ne s'ouvre pas sur le monde extérieur. A la place, elle donne sur le palais royal, où toutes les personnes présentes s'agenouillent sur votre passage.
- 20 Vous êtes dans une ville que vous reconnaissez vaguement. Où que vous regardiez, vous voyez vos amis. Ils vous évitent. Quand vous essayez de leur parler ou de les toucher, ils se mettent à pleurer.
- 21 Un loup et un mouton marchent côte à côte.
- 22 Vous marchez dans les ruines abandonnées de la cité dans laquelle vous vous trouvez. Vous êtes seul.
- 23 Une poule couve un oeuf. Quand il éclot, c'est un serpent qui en sort.
- 24 Un roi vous demande une pièce. Vous cherchez dans vos poches et lui tendez autre chose. Il opine du chef, puis vous donne sa couronne. Tous les gens dans la salle mettent un genou à terre.

RÊVES PRÉMONITOIRES SANS AUCUNE SIGNIFICATION (25-48)

d100 Description

- 25 Vous commencez à rédiger un contrat avec un entité magique (démon, fée, etc.), dont les termes vont du sérieux au ridicule, mais vous vous réveillez avant d'avoir écrit leur nom ou n'importe quel autre détail permettant de l'identifier.
- 26 Vous êtes enchaîné. Votre geôlier arrive, et tente de vous faire avouer votre crime.
- 27 Alors que vous marchez, tous les rats de la cité se mettent à vous suivre.
- 28 Vous marchez sur un chemin aux bords très droits, fait d'un matériau lisse qui n'est ni de la pierre ni de la terre. Vous poussez un étrange chariot composé d'une grille métallique et de petites roues qui partent dans différentes directions. Le chemin est un étrange labyrinthe qui mène à travers divers paysages composés de canapés, puis de chaises, puis de cuisines. D'autres personnes se promènent également dans le labyrinthe, poussant leurs propres chariots et se disputant à propos de "rideaux de douche".
- 29 Une silhouette au loin est en train de pêcher. Quelque chose mord à l'hameçon. Une mélodie monotone s'approche de vous.
- 30 Un dragon d'argent est assis sous un arbre en cendres. Il vous fixe intensément et ouvre la bouche pour parler, mais il se transforme alors en cendres et se fait balayer par le vent (au choix du MJ), il peut aussi proférer un charabia prophétique incohérent).
- 31 En traversant une forêt, vous apercevez le chien de votre enfance. Vous le voyez courir entre les arbres, vous le suivez et le trouvez en train de creuser frénétiquement. Il s'arrête au bout d'un moment et vous regarde, fier de lui. Vous vous approchez pour voir ce qu'il a déterré, mais vous vous réveillez avant d'avoir vu le contenu du trou.
- 32 Le rêve commence dans une église. Vous regardez autour de vous et vous reconnaissez celle du dernier village que vous avez visité. Les bancs sont remplis de personnes vêtues de robes écarlates et de masques noirs comme la nuit. A l'avant de la salle se trouve un cercueil ouvert, devant lequel un clerc mène un office mortuaire. Vous vous en approchez et découvrez à l'intérieur *le corps d'un des membres de votre groupe / votre propre cadavre*.
- 33 Vous vous tenez debout sur le corps du dernier des couatl. Alors que les couleurs disparaissent de son plumage, vous êtes pris d'un sentiment de désespoir intense. Qu'avez vous fait ?
- 34 Vous grimpez au sommet du Mont (*nom de montagne*) et plongez votre épée dans la roche. Vous avez accompli votre objectif. Le monde s'ouvre en deux à vos pieds.
- 35 Vous êtes réveillé par un de vos amis qui vous appelle. Vous vous levez et criez : "Comment ose tu te montrer ici !". Alors que vous saisissez votre dague et chargez dans sa direction, vous vous réveillez en sursaut.
- 36 La dernière chose dont vous vous souvenez est qu'une divinité plus vieille que le temps vous a attrapé par le cou. "Tu accepteras cette vérité", dit-elle dans un murmure grinçant, en ouvrant son autre main devant vous. Vous vous réveillez avant d'avoir pu voir ce qu'elle contenait.
- 37 Vous flottez jusqu'au Plan Astral sur une rivière d'âmes. Vous croisez le regard d'un de vos amis en train de voguer, et vous vous sentez en paix. Vous n'avez pas fait tout ça pour rien.
- 38 Vous vous tenez seul, vos camarades gisent à vos pieds. Face à vous un dragon (*choisissez une couleur*) mortellement blessé expire ses derniers souffles. Vous ne pouvez vous décider à l'achever.
- 39 Vous marchez dans une forêt sombre. Vous entendez une chanson résonner autour de vous. On dirait presque le rythme d'une incantation.
- 40 Vous êtes assis devant sept bougies de tailles variées. L'une d'entre elles se consume entièrement, deux autres sont éteintes par un souffle de vent.
- 41 Vous êtes dans une abysse sombre. Vous voyez un petit poisson émerger des ténèbres. Il est rapidement dévoré par un plus gros poisson, qui est à son tour avalé par une bête gigantesque. Le monstre tourne son regard vers vous. Vous vous réveillez.
- 42 Vous marchez pieds nus dans de la neige, en intérieur. Vous comprenez que vous êtes perdu, et nu, dans un bâtiment inconnu où personne n'a de visage.
- 43 Vous courez à travers la forêt, poursuivi par quelqu'un armé d'une hache. Vous grimpez à un arbre pour vous échapper, mais il commence à le bûcheronner.
- 44 Un apothicaire de vos connaissances vous fait boire une potion. Le liquide est épais et noir et le goût est absolument infâme. Vous vous réveillez avec de sérieuses brûlures d'estomac.
- 45 Vous voyez cinq personnes masquées danser côte à côte. Celle du milieu tombe soudainement et un spectateur crie.
- 46 Vous voyez un petit poisson rouge. Il tourne autour de vous pendant un moment puis disparaît dans l'obscurité des profondeurs océaniques.
- 47 Vous vous regardez en train de dormir. Votre double se réveille et vous regarde, puis dit "Tu n'es pas prêt pour ce qui arrive."
- 48 Dans la nuit, vous survolez un océan. Lorsque vous approchez des terres, vous descendez jusqu'à la porte d'entrée d'un atelier. Lorsque vous y pénétrez, un nain habillé de noir lève la tête vers vous.

RÊVES PRÉMONITOIRES SANS AUCUNE SIGNIFICATION (49-76)

d100 Description

- 49 Vous voyez le visage de votre ennemi se transformer en celui d'un de vos compagnons. Il rit de manière amicale.
- 50 Vous voyez votre dieu expliquer vos agissements à d'autres divinités. Elles se moquent de lui.
- 51 Vos draps s'animent et vous étranglent sur votre lit.
- 52 Un démon insectoïde géant aspire votre âme sans que vous ne puissiez rien y faire.
- 53 Vos compagnons s'assoient pour prendre un thé. Ils sont en feu, comme toutes les personnes aux alentours. Ils ne le remarquent pas, et vous traitent de menteur.
- 54 Vous affrontez votre sosie dans une terrible tempête de neige. L'un de vous gagne. Vous vous réveillez juste après.
- 55 Un clou géant fixe vos mains et vos jambes à une planche. Une étiquette indique votre plus grande peur. Vos amis sont épinglés tout autour de vous.
- 56 Vous avez un rêve récurrent, qui consiste à prendre un bain chaud dans un grand bassin. La vapeur forme des visages de votre passé, qui vous accusent de les avoir abandonnés.
- 57 Vous avez un rêve récurrent où vous êtes dans un grand bassin d'eau chaude. Vous ne semblez pas remarquer les morts-vivants remontant des profondeurs autour de vous. Le vous qui dort s'en aperçoit mais vous ne pouvez rien y faire.
- 58 Vous rêvez que vous êtes devant une terrible bête assoupie, et vous savez qu'il ne faut pas la réveiller, sous peine qu'une terrible malédiction s'abatte sur vous. Vos amis, qui sont avec vous, commencent à faire de plus en plus de bruit. Ils vous ignorent, ou vous combattent, quand vous essayez de les arrêter.
- 59 Vous vous trouvez dans un labyrinthe de miroirs, incapable de vous échapper. Chaque fois que vous touchez les miroirs, votre reflet mute horriblement et vous attaque.
- 60 Vous rêvez qu'un démon vole vos dents pour construire une grande tour en enfer.
- 61 Vous vous trouvez sur l'un des plateaux d'une balance. Une silhouette indiscernable se trouve de l'autre côté. La balance penche lentement de son côté.
- 62 Vous êtes à cheval. Vous dirigez une armée déchaînée. "Aux armes ! AUX ARMES ! Nous chevauchons vers la mort et le grand au-delà ! Abandonnez la peur et tendez vos mains sanglantes vers les ténèbres".
- 63 Vous regardez dans un bol de sang épais. Des ondulations apparaissent. Des larmes de sang vous coulent des yeux et remplissent le bol.
- 64 Vous creusez. Vos mains sont à vif et vos bras sont douloureux.
- 65 Une créature démoniaque habillée en archiviste vous a enchaîné à un bureau et vous fait faire rédiger des listes de noms. Le papier brûle lorsque vous arrivez étrangement sur le nom d'un de vos amis.
- 66 Vous rêvez que vous êtes blessé et que vous essayez d'attraper votre fidèle potion de soins à votre ceinture. Un lutin la subtilise avant vous et la remplace par du poison, vous la buvez tout de même.
- 67 Un enfant qui ressemble à l'un de vos compagnons est dévoré par un alligator.
- 68 Un enfant ressemblant à l'un de vos amis est ligoté et cuisiné comme une dinde. Il est servi pour dîner et vous êtes l'invité d'honneur. On vous tend le couteau à découper.
- 69 Vous et vos amis courez le long d'un chemin de pierre sinueux qui tournicote à en perdre la tête. Vous arrivez à un piège à souris qui s'abat sur vous de façon comique, comme si c'était un jeu pour enfants.
- 70 Vous marchez à travers la végétation et vous apercevez un gros poisson émerger du sol, d'où jaillit soudain des torrents d'eau qui inondent tout.
- 71 Vous êtes enfermé dans une caisse en bois et vous ne pouvez pas bouger. Vous pouvez entendre des personnes en deuil pleurer et renifler. D'autres s'excusent. Un coup est donné sur la boîte. Puis un autre. A chaque choc, les sons s'amenuisent jusqu'à ce que vous n'entendiez plus rien d'autre que votre respiration. Vous essayez de gratter le bois pour vous échapper mais vous n'y parvenez pas. Vous commencez à étouffer.
- 72 Vous vous réveillez debout dans votre tente. Vos compagnons sont là. Ils ouvrent les yeux et vous fixent. "Le roi est mort", disent-ils, "nous avons fait le travail."
- 73 Vous êtes nu au milieu d'un désert. Un vent violent soulève la poussière sur ce paysage vide. Au loin, vous voyez un panneau en bois. En vous approchant, vous distinguez un signe que vous avez déjà vu quelque part. Le nom a presque disparu, mais vous pouvez voir qu'un autre mot a été griffé avec des ongles et du sang. Il s'agit de "Qasqat".
- 74 Vous commandez un dîner et du vin dans un restaurant chic. Soudain, tous les gens autour arrêtent de parler et de bouger pour se tourner vers vous. A l'unisson, ils se lèvent et sortent. Vous les suivez. Tout le monde autour de vous fixe le soleil couchant.
- 75 Vous vous tenez sur une bête putréfiée. Vos compagnons sont accroupis autour et la mangent. Après un coup d'oeil aux alentours, vous vous rendez compte que tous les gens que vous connaissez participent au festin. La bête pourrissante est vraiment grande.
- 76 Les meubles de votre maison d'enfance s'animent et vous attaquent.

RÊVES PRÉMONITOIRES SANS AUCUNE SIGNIFICATION (77-100)

d100 Description

- 77 Votre famille et vos amis ont leurs yeux remplacés par des bouches sanglantes. Elles s'ouvrent mais ne disent que des mensonges.
- 78 Un démon remplace les langues de vos compagnons par des serpents venimeux.
- 79 Vous êtes ligoté à un pieu. Un de vos amis allume le bûcher à vos pieds tout en maudissant votre nom.
- 80 Vous parlez à un noble en intérieur. Le vent souffle, mais personne ne semble le remarquer.
- 81 Vous vous réveillez au son des cloches. Vous ne pouvez bouger. Le reste du groupe vous charge dans un chariot de pestiférés.
- 82 Vous êtes en combat. Votre arme rouille et s'effrite. Puis c'est le tour de votre armure. Des tâches de rouille apparaissent sur votre peau.
- 83 Vous êtes un gladiateur dans une arène. Votre adversaire n'est autre que vous-même.
- 84 Vous avez froid. Vous ne voyez rien.
- 85 Vous êtes assis sur un trône. Un dignitaire religieux place une couronne sur votre front.
- 86 Deux personnes discutent à propos d'un secret à garder. Vous les reconnaissez. Ce sont vos parents.
- 87 Un clerc vêtu de robes extravagantes place une lourde couronne ornementée sur votre tête. Elle devient de plus en plus lourde alors que vous vous efforcez de la tenir en place malgré son poids.
- 88 Une volée d'étourneaux et d'engoulevents s'envole autour de vous. Votre monde n'est plus rien d'autre qu'une masse tourbillonnante d'oiseaux. Vous savez que quelqu'un que vous connaissez est mort.
- 89 Vous poussez un de vos amis d'une falaise. Tous les autres savent que vous l'avez fait.
- 90 Une lourde couronne est placée sur votre tête par votre meilleur ami. Ensuite, vos autres compagnons tournent dans votre dos et vous tranchent la gorge. Ils ont tous un grand sourire et des dents pointues.
- 91 Vous êtes à un enterrement, mais le cercueil est vide. Tous vos amis sont réunis autour de vous et vous disent que vous devez rentrer dedans.
- 92 Vous et vos amis êtes à un dîner chic. Lorsqu'ils ouvrent la bouche pour dire quelque chose, du miel épais s'écoule et un essaim d'abeilles s'envole puis vous pique.
- 93 Vous vous rendez à un enterrement où un cercueil vide est sur le point d'être mis en terre. Il n'y a personne, mais vous savez que vous devez entrer à l'intérieur, alors vous le faites. Le couvercle est fermé, vous êtes descendu dans la tombe. Vous vous réveillez à ce moment-là.
- 94 Dans votre rêve, vous ne pouvez pas vous sortir une chanson de la tête. Vous et vos amis rampez dans votre oreille puis dans votre cerveau. Le plus bête de vos amis commence à siffler la chanson, puis est tué par quelque chose de terrifiant issu de vos cauchemars. Lorsque vous vous réveillez, vous n'arrivez pas à sortir cette fichue chanson de votre tête, et vous vous apercevez que vous avez pris une des habitudes de votre ami stupide.
- 95 Il est minuit et la lune est pleine. Vous regardez tout autour de vous et vous ne voyez rien d'autre que du sable gris épais. Vous marchez jusqu'à ce que le soleil se lève.
- 96 Vous menez un combat facile. Vos mains ne semblent pas vouloir tenir votre arme. Vous battez maladroitement en retraite.
- 97 Un puissant mage convoque des météores depuis le ciel alors que vous le regardez de loin, impuissant.
- 98 Vous vous tenez triomphalement au-dessus d'un corps. Le reste du groupe sourit.
- 99 Vous êtes fermement attaché à une table. Vous regardez un sorcier préparer un rituel, impuissant.
- 100 Le contenu d'un sablier se déverse sur vous. Vous vous tenez au sommet de la dune formée par le sable qui tombe. Vous commencez à être enseveli.

CRÉDITS

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

REMERCIEMENTS

Merci au scribe Gaspard pour la majeure partie des traductions et à Benoît, Franck, Guillaume C., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur relecture. Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Bruno B., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Florent B., François LdL., Guillaume D., Guillaume M., Kevin F., Michel C., Ronan M. et Sébastien D..