

# 100 RENCONTRES ALÉATOIRES : ZONE URBAINE



## RENCONTRES ALÉATOIRES (1-36)

### d100 Description

- 1 Un enfant demande son chemin aux PJ.
- 2 Un·e vendeur·se à la sauvette pousse son chariot le long de la route en criant “Cornichons ! Ils sont bons mes cornichons !”.
- 3 Un oiseau lâche un “cadeau” sur la tête de l'un des personnages.
- 4 Les personnages entendent un miaulement provenant d'une bouche d'égoût.
- 5 Une horloge singulière indique l'heure.
- 6 Un prêcheur tente de convertir les personnages.
- 7 Une balle file devant le groupe et brise une vitre.
- 8 Le carrosse d'un noble dévale la rue à toute allure, manquant de près les personnages.
- 9 Des marchands peignent une enseigne, perchés sur une échelle bancale.
- 10 De douces notes de musique parviennent aux oreilles des personnages depuis une contre-allée.
- 11 Un fumet alléchant s'échappe d'une auberge à proximité.
- 12 Il y a une crevasse dans la route.
- 13 Une tarte appétissante refroidit sur le rebord d'une fenêtre proche.
- 14 Un baril roule le long de la rue, poursuivi par plusieurs nains.
- 15 Une personne aveugle mendie, assise dans l'encadrure d'une porte.
- 16 Des prisonniers enchaînés entre eux réparent la route.
- 17 Une personne tient une pancarte “câlins gratuits”.
- 18 Un vieil homme aigri chasse les personnages de sa “pelouse”.
- 19 Les personnages trouvent une chevalière à moitié enterrée dans la boue.
- 20 Une jeune noble trop sûre d'elle perd le contrôle de son cheval.
- 21 Un personnage maîtrisant la compétence **Nature** remarque qu'une plante empoisonnée se trouve dans un pot sur le rebord d'une fenêtre.
- 22 Une dame noble perd son foulard derrière elle.
- 23 Un chien fonce sur les personnages. Il veut jouer.
- 24 Un troupeau de poulets s'échappent du marché.
- 25 Un·e gnome joue de l'accordéon au coin d'une rue.
- 26 Un·e demi·e-orc portant un vêtement sur lequel est marqué “Sauvons les Sylvaniens” distribue des tracts aux passants.
- 27 Une pancarte en forme de tête de mort oscille au gré du vent.
- 28 Une fontaine sculptée à l'image d'un dragon d'argent trône au milieu d'un square.
- 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 religieux cloue une prophétie à la porte d'un temple.
- 31 Une vieille personne souffle des ronds de fumée avec sa pipe.
- 32 De la fumée sort d'une maison au loin, de laquelle des cris se font entendre.
- 33 Un·e vendeur·se fait de la publicité pour ses produits, des selles exotiques.
- 34 Un vieil homme est coincé sous un chariot dont personne n'arrive à le sortir.
- 35 Un·e danseur·se de rue fait une performance. Il paraît n'être vêtu que de plumes.
- 36 Un arc-en-ciel apparaît.

## RENCONTRES ALÉATOIRES (37-77)

### d100 Description

- 37 Il y a une flaque d'un liquide d'une couleur étrange au sol.
- 38 Un enfant est triste parce qu'il a perdu son doudou.
- 39 Une femme avec une étrange prothèse passe devant le groupe.
- 40 Un groupe de touristes bloque la route, observant une sculpture.
- 41 Un gros rat tente de chaparder un objet à un personnage.
- 42 Le groupe voit un chat se métamorphoser en une forme humaine encapuchonnée et s'engouffrer dans la foule.
- 43 Un des personnages voit son reflet dans une fenêtre. Ce dernier le salue.
- 44 Des chevaucheurs de griffons passent au dessus du groupe.
- 45 Une foule en délire sort d'une arène. D'après les cris, il semblerait que les enjeux du match étaient importants.
- 46 Des banderoles colorées décorent la rue.
- 47 Un ivrogne tombe dans une fontaine.
- 48 Une personne plutôt donne à un des personnages un bon pour une bière gratuite s'ils se rendent à la nouvelle taverne du coin.
- 49 Une personne aveugle semble fixer le groupe.
- 50 Une jeune fille pousse un chariot rempli de fleurs dans la rue, en chantant une chanson triste.
- 51 Une volée d'oiseaux s'envole soudainement, effrayés par une menace inconnue.
- 52 D'une forge proche, une fumée violette commence à s'échapper.
- 53 Un homme nu ouvre ses volets et urine dans la rue.
- 54 Un vieil arbre mort se tient en plein milieu d'une cour de pierre. Des rubans sont attachés à ses branches.
- 55 Un groupe d'enfants passe en courant. Ils sont en train de jouer avec des feux d'artifice..
- 56 Une étrange invention gnome traîne le long de la rue.
- 57 Les emplettes d'une personne lui échappent des mains et s'étaient par terre.
- 58 Le groupe voit une magnifique peinture murale qui semble dépeindre une prophétie.
- 59 Un magicien en robe rouge fait des tours de magie dans un coin.
- 60 Deux nobles extravagants dépensent leur argent sans compter.
- 61 Une patrouille de gardes se tient à un carrefour, mais aucun d'entre eux ne remarque le petit enfant qui vole une de leurs bourses.
- 62 Un chariot heurte un dos d'âne sur la route et les tapis enroulés à l'arrière vacillent dangereusement.
- 63 Un·e étudiant·e marche en direction d'une école, un diabolin caché dans son sac.
- 64 Quelque chose nage dans la fontaine.
- 65 Une personne tombe dans un puits.
- 66 Un petit enfant s'entraîne durement à faire des tours de passe passe avec des pièces.
- 67 Deux halfelins sont assis sur un mur, fumant et chahutant sans aucune gêne.
- 68 Un personnage regarde à une fenêtre juste à temps pour voir son rideau se fermer devant son regard.
- 69 Un·e prostitué·e tombe sous le charme de l'un des personnages.
- 70 Une plaque sur un mur indique qu'un·e aventurier·ère célèbre vivait là autrefois.
- 71 Un·e marchand·e peint par dessus les effrayantes traces de griffe qui barrent son mur.
- 72 Un balai magique nettoie la devanture d'une librairie.
- 73 Un·e criminel·le sur la place publique est en train d'être bombardé de fruits pourris.
- 74 Un·e marchand·e nain·e derrière un stand d'armes répète son discours commercial d'une voix blasée et monotone.
- 75 Les personnages passent devant un cimetière pour les moins fortunés. Quelqu'un a construit un autel de bric à brac contre la clôture.
- 76 Un·e demi·e elfe fait danser un ours enchaîné devant une foule de spectateurs enthousiastes.
- 77 Un bébé dragon rouge escalade un lampadaire et l'allume avec son souffle.

## RENCONTRES ALÉATOIRES (78-100)

### d100 Description

- 78 “Le breuvage miracle ! Il guérit tout, de la goutte à la calvitie, en passant par d’autres problèmes plus... intimes. Seulement 10 pièces d’or pour une bouteille du meilleur des remèdes !”
- 79 Un·e diseur·se de bonne aventure propose de lire les lignes de la main d’un des personnages.
- 80 Un drapeau est à moitié hissé sur un mât.
- 81 Dans un bruyant éclat de verre, quelqu’un est projeté hors d’une auberge par une des fenêtres.
- 82 Une vieille femme prend l’un des personnages pour son enfant depuis longtemps disparu.
- 83 Une voix affolée se fait entendre par dessus le brouhaha de la foule : “Un soigneur ! Y a-t-il un soigneur dans les parages ?”.
- 84 Une jeune femme furieuse accuse un noble de l’avoir tripotée et commence à lui frapper la tête avec son éventail..
- 85 Deux personnes échangent un petit paquet dans une allée sombre.
- 86 Quelqu’un a peint une grande croix rouge sur une porte. Une petit attroupement se tient autour en murmurant.
- 87 Plusieurs personnes jouent aux dés sous un auvent, leurs chopes de bière côté d’eux.
- 88 Une jeune personne travaille furtivement sur une broderie. Il semble être écrit : “Ariana, voeux-tu m’épouser ?”.
- 89 Un·e jeune personne tire un seau d’eau d’un puits. Il ou elle lutte pour ne pas le renverser car il est trop gros à transporter.
- 90 Une femme accourt vers les gens dans la rue, demandant désespérément à ce qu’on l’aide à retrouver son époux·se.
- 91 Une jeune personne sort prudemment d’une librairie, mais la forme d’un livre volé apparaît visiblement au travers de sa cape.
- 92 Un écureuil commence à suivre les personnages, dans l’espoir de recevoir de la nourriture.
- 93 La statue d’un·e aventurier·ère se tient dans une cour. Avec le temps, des marques d’humidité ont dessiné des larmes sur son visage.
- 94 Quelqu’un coupe discrètement des boutons de rose d’un rosier bien fleuri.
- 95 Une bourrasque de vent soulève vêtements et retire couvres-chefs, mais il semble être limité à un coin de rue particulier.
- 96 Un groupe d’ouvriers sort des égouts, traînant le cadavre d’une énorme créature derrière eux.
- 97 Un·e fauconnier·ère tend son bras, et un oiseau de métal descend du ciel et se pose sur son gant.
- 98 Un des personnages se fait un trou dans la chaussure.
- 99 Un·e jeune humain·e distribue consciencieusement des tracts annonçant sa candidature au poste de maire.
- 100 Une personne portant une longue écharpe rayée apparaît devant les personnages, les observe de haut en bas, et clame “Mauvaise dimension!” avant de disparaître.

### CRÉDITS

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

Cette aide de jeu a été réalisé 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 E., Guillaume M., Michel C., Pierre P., Quentin P., Ronan M. et Sébastien D..