

100 RENCONTRES ALÉATOIRES : ZONE CÔTIÈRE



RENCONTRES ALÉATOIRES (1-38)

d100 Description

- 1 Une collection d'étoiles de mer colorées repose dans un bassin d'eau de mer.
- 2 L'odeur infecte d'une baleine morte échouée emplit l'air ambiant.
- 3 Un drapeau pirate a été hissé à côté d'un radeau retourné.
- 4 Une rivière d'eau douce se jette dans la mer.
- 5 Une vieille jetée en pierre s'avance dans la mer.
- 6 Par delà les vagues, le groupe entend un chant au loin, hurlé par un équipage sur un navire à peine visible.
- 7 La lumière du soleil nappes les vagues, leur donnant un aspect d'or liquide.
- 8 Une vieille femme est assise sur un rocher et tisse un filet de pêche.
- 9 Sur la plage se trouve un château de sable à moitié détruit.
- 10 Les mouettes s'intéressent au groupe, et en particulier aux personnages qui portent des objets brillants.
- 11 Une femme elfe habillée de soies en lambeaux est allongée sur la plage. Est-elle encore en vie ?
- 12 Un groupe de gnomes vérifient le contenu de leurs pièges à homards.
- 13 Un magnifique coquillage est occupé par un crustacé venimeux.
- 14 Des lignes d'algues emmêlées strient la plage.
- 15 Deux noms de gobelins ont été gravés dans un coeur sur la falaise de craie.
- 16 Le chemin remonte une colline. Depuis son sommet, le groupe peut voir des dauphins nager.
- 17 Le lever de soleil est d'une étrange couleur verdâtre.
- 18 La mer a une inexplicable odeur de vin. Le mystère est résolu lorsque quelqu'un remarque un baril fendu dans le sable.
- 19 La mer est inhabituellement transparente, et on peut voir de petits poissons nager sous sa surface.
- 20 Un poisson volant saute à travers les vagues.
- 21 Un halfelin et sa canne à pêche font dos à la mer, le flotteur posé sur le sable.
- 22 Un groupe d'aventuriers très alcoolisés ont allumé un feu de camp.
- 23 Une femme en guêtres se débat dans les bas-fonds.
- 24 Un ouragan se prépare.
- 25 Des échos perturbants résonnent d'une grotte au pied de la falaise.
- 26 La plage est couverte de morceaux de verre scintillants.
- 27 Un groupe de jeunes femmes danse autour d'un feu.
- 28 Dans un marécage isolé se trouve une maison sur pilotis.
- 29 Deux jeunes font une course à cheval sur la plage.
- 30 La plage est couverte des restes d'un navire chaviré.
- 31 Un groupe d'hommes robustes creuse un trou dans le sable.
- 32 Un homme et son fils longent la plage à marée basse, rejetant à la mer des poissons échoués.
- 33 Une femme aux grands yeux sombres est assise sur un rocher. Elle fixe le groupe, puis plonge soudainement dans la mer.
- 34 Le cri d'un albatros brise le silence ambiant.
- 35 Un chevalier en armure de plates et couvert d'une tunique bleue se tient immobile face à la mer. Il n'a pas d'armes sur lui.
- 36 Un demi-orc joue un air mélancolique au luth, le regard perdu dans le lointain.
- 37 Une femme collecte des algues dans un panier en osier.
- 38 Les rochers sont couverts de bernacles comestibles.

RENCONTRES ALÉATOIRES (39-65)

d100 Description

- 39 Le sable démange à cet endroit. Il est épais, irritant, et s'infiltré partout.
- 40 Des sirènes curieuses nagent à côté du groupe pour un moment.
- 41 Vous apercevez, sous l'eau rayonnante et peu profonde, le sourire grimaçant d'un squelette enterré dans le sable.
- 42 Un château en ruine veille sur une baie silencieuse.
- 43 Les nuages sont bas, à l'horizon... Ou serait-ce une île ?
- 44 Une chute d'eau se déverse dans la mer depuis une falaise.
- 45 Un personnage trébuche sur un bloc de verre noir, les restes d'un coup de tonnerre.
- 46 Une horde de petites tortues avance vers l'eau.
- 47 Un homme et sa fille sont debout devant un pot placé dans le sable, et font bouillir de l'eau salée pour en extraire le sel.
- 48 Un des personnages trouve une perle dans une huître.
- 49 Un bateau de pêche est en train de remonter sa prise.
- 50 Les gouttelettes d'eau projetées par les vagues créent de petits arc-en-ciels.
- 51 Un groupe de chasseurs dépèce un morse.
- 52 Alors que le groupe arrive sur la plage, il remarque un bûcher funéraire se faire engloutir par la marée.
- 53 Quelqu'un a construit un cairn au bord de l'eau, et un voile déchiré et taché flotte de son sommet.
- 54 Les vagues ont rejeté une vieille botte.
- 55 Un perroquet se pose sur l'épaule d'un personnage en lançant de terribles insultes.
- 56 Une tour sur un affleurement rocheux émet des flashes lumineux à intervalles réguliers, pour éloigner les navires des récifs à proximité.
- 57 Le soleil s'assombrit soudainement. Une éclipse a lieu.
- 58 Une baie au loin est envahie par les algues.
- 59 Les personnages passent devant une mouette morte, puis une autre, et encore une autre.
- 60 Des petits poissons aux couleurs vives sautent autour des rochers dans une crique.
- 61 Des chants envoûtants se font entendre depuis des rochers en pleine mer.
- 62 Quelqu'un a écrit "AU SECOURS" en alignant des coquillages sur la plage.
- 63 La mer recule très rapidement, bien plus qu'une marée descendante normale.
- 64 Un homme maigre portant un chapeau délirant est assis sur un rocher surplombant les vagues, et compose à l'oral des vers effroyables.
- 65 Une femme fait des longueurs dans la mer.



RENCONTRES ALÉATOIRES (66-89)

d100 Description

- 66 Un élémentaire d'eau amical décide de jouer à chat avec les chevilles des personnages.
- 67 La pluie se met à tomber, trempant les personnages jusqu'à l'os et transformant la mer en un marécage gris bouillonnant.
- 68 Les personnages entendant un miaulement faible provenant d'un filet de pêche sale et délavé : un chat est enchevêtré dans ses fils.
- 69 Un amas de gros oeufs dépasse légèrement du sable.
- 70 Deux jeunes filles jouent sur la plage, mais elles ne semblent produire aucun son.
- 71 Une bouteille est ballotée par les flots. Elle contient un parchemin roulé à l'intérieur.
- 72 Un vieux bateau est échoué sur la côte, et en l'examinant de plus près, on peut voir un squelette ancien assis sur le ponton.
- 73 Une vague de crabes se met à dévaler la plage vers la mer. Mais que fuient-ils ?
- 74 Une petite grotte au pied d'une falaise est complètement envahie de petites chauve-souris endormies.
- 75 Un petit siphon s'est formé dans la mer à une centaine de mètres du rivage.
- 76 Un énorme tentacule putride s'est échoué sur la plage.
- 77 Dans une petite crique, une barque fait des ronds dans l'eau. On peut entendre les bruits d'une dispute.
- 78 La plage est envahie de palmiers, et leurs noix menacent de tomber sur la tête des personnages.
- 79 Au crépuscule, un navire fantôme apparaît, flottant sur les vagues, son mât rayonnant d'une lumière surnaturelle.
- 80 Alors que les personnages se réveillent d'un repos long, ils voient une île qui n'était pas là la veille.
- 81 Un homme drapé d'une cape grise comme la mer est en train de prêcher à des fanatiques passionné·e·s sur un promontoire rocheux.
- 82 Un camp de nobles a été installé sur la côte, et des dames bien habillées regardent des hommes s'entraîner avec des épées en bois depuis l'ombre de leurs parasols.
- 83 Des poissons volants volent au dessus de la surface, se faisant parfois attraper par des oiseaux affamés.
- 84 Un personnage remarque une puce de sable anormalement grande et colorée.
- 85 Aucun cours d'eau ne rejoint la mer depuis quelques jours, et il ne pleut plus.
- 86 Une sirène est assise sur un rocher, et pare sa chevelure de petits ossements.
- 87 Alors que la mer est déchaînée, une petite zone d'eau reste anormalement calme.
- 88 Ce qui semble être les ruines d'un ancien pont elfique enjambant la mer se termine par un tas de gravats.
- 89 Au loin, une baleine crache un geyser d'eau.



RENCONTRES ALÉATOIRES (90-100)

d100 Description

- 90 Une mouette fouille dans une pile de bois flotté, l'air plus déterminée que ne le serait un oiseau normal.
- 91 Un chien joue dans les vagues, mais il ne semble pas avoir de maître.
- 92 Un groupe de gnomes fait mijoter une langouste au dessus d'un feu de camp.
- 93 Le groupe est réveillé au petit matin par des cris enthousiastes. Des étudiants d'une école de magie située non loin sont en train de plonger nus dans l'océan glacé.
- 94 Quand le groupe regarde le ciel nocturne, les constellations semblent avoir changé légèrement.
- 95 La plage est parsemée de verre de sable.
- 96 Un personnage trouve un oursin plat vide et parfaitement conservé sur le sable humide.
- 97 Le sable d'une certaine partie de la plage se soulève et forment régulièrement de petits tourbillons.
- 98 Quelque chose luit dans l'eau. C'est une pièce d'or, à moitié enterrée dans le sable.
- 99 À chaque fois que les personnages regardent derrière eux, ils voient des traces de pas qui ne sont pas les leurs dans le sable, et qui semblent les suivre.
- 100 Un engin gnome métallique surgit des vagues l'espace d'un instant pour récupérer de l'air, puis replonge dans la mer.

CRÉDITS

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

Illustrations de [Leonid Kozienko](#) et [Tyler Edlin](#).

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 traduction et à Benoît, Franck, Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Paul, Sébastien G. et Simon pour leur relecture.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Alain B., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Marie O., Maxime D., Michel C., Pierre P., Ronan M., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D..

