

# 100 RENCONTRES ALÉATOIRES : LES PROFONDEURS



## RENCONTRES ALÉATOIRES (1-40)

### d100 Description

- 1 Le groupe passe devant les restes d'un naufrage, complètement recouvert de corail.
- 2 Les personnages ressentent plus qu'ils n'entendent le chant vibrant d'une baleine.
- 3 Un enfant homme-poisson s'approche, seul. Où sont ses parents ?
- 4 De longs rideaux de varech forment une forêt sous-marine.
- 5 Alors que le tonnerre se déchaîne à la surface, le groupe remarque que les poissons commencent à nager plus profondément.
- 6 Le fond marin s'ouvre sur une crevasse noire comme l'encre.
- 7 Un calmar panique et projette de l'encre sur l'un des personnages.
- 8 Un dauphin amical se prend d'intérêt pour le groupe.
- 9 L'eau se rafraîchit et le groupe ne voit plus aucun poisson.
- 10 Des groupes de poissons minuscules grignotent les peaux mortes des personnages..
- 11 Une anguille surgit d'une crevasse et gobe un poisson.
- 12 L'ombre d'un bateau apparaît, et un filet de pêche arrive à toute vitesse en direction du groupe.
- 13 Les personnages aperçoivent un coffre dans le sable.
- 14 L'eau devient étrangement trouble, comme si de microscopiques flocons flottaient autour des personnages.
- 15 Un nuage de méduses lumineuses nage devant le groupe.
- 16 Un groupe d'hippocampes joue ensemble, sous les personnages.
- 17 Dans une tempête de bulles, un plongeur saute à l'eau et se met à nager en direction d'une énorme huître.
- 18 Les personnages entendent les échos confus d'une conversation au loin.
- 19 Un livre détrempé coule lentement vers les profondeurs.
- 20 Le courant se renforce et l'eau se réchauffe.
- 21 Une arche dorée a été construite sur le fond marin, ne menant apparemment nulle part.
- 22 Un thon aussi large qu'un humain nage devant le groupe.
- 23 D'étranges fleurs s'épanouissent dans un jardin sous-marin.
- 24 Des bulles s'échappent d'une fissure dans un rocher plus bas.
- 25 L'eau s'agite au dessus : un tourbillon !
- 26 Un petit poisson se met à nager de façon erratique, comme s'il essayait de communiquer quelque chose.
- 27 Des mouvements à la surface de l'eau indiquent qu'un nageur se débat.
- 28 L'eau commence à avoir un goût infect.
- 29 Des coquillages ont été alignés sur le sable, et la ligne s'étend à perte de vue.
- 30 La carcasse d'un monstrueux crabe fait maintenant office d'habitat pour de petits poissons.
- 31 Un groupe de kuo-toa utilise une petite baignoire comme un traîneau pour transporter leurs récoltes de varech.
- 32 Le groupe entre dans un champ d'antimagie naturel.
- 33 Un cimetière sous-marin est signalé par une myriade de pommeaux de cimenterres rouillés.
- 34 Un mur de corail s'élève jusqu'à perte de vue.
- 35 Une rame cassée a des écritures sur son ailette : un message codé !
- 36 Un des personnages sent que quelque chose le tire vers le haut : un hameçon s'est coincé dans son sac.
- 37 L'eau est d'une clarté surnaturelle.
- 38 Le groupe lève la tête en voyant du remous à la surface et aperçoit un chien blessé se débattant pour nager.
- 39 Des loutres de mer filent devant les personnages, jouant entre elles.
- 40 L'eau a soudain un goût sucré et non plus salé.

## RENCONTRES ALÉATOIRES (41-72)

### d100 Description

- 41 Ce qui semble être un concombre de mer épineux rampe lentement sur le sable.
- 42 Une bouteille contenant un bout de parchemin flotte à la surface.
- 43 Les débris d'un aéronef couvrent le fond marin.
- 44 Le groupe entend un chant séducteur.
- 45 Un kuo-toa se propose de servir de guide au groupe, malgré son Commun maladroît.
- 46 Une météorite s'écrase dans les vagues en provoquant un nuage de vapeur.
- 47 Un homme-poisson tente de déchiffrer une prophétie à partir des motifs que dessinent les poissons en nageant.
- 48 Une baleine accompagne son baleineau.
- 49 Une lampe à huile rouillée est à moitié enterrée dans le sable.
- 50 Une pieuvre s'éloigne vivement d'un des personnages, mais réagit normalement à la présence des autres.
- 51 Les ruines d'une cité engloutie s'étendent devant les personnages.
- 52 Un tonneau de vin scellé et estampillé d'un sigle extravagant repose, intact, sur un lit d'algues.
- 53 Un énorme œuf est posé dans un creux. Alors que le groupe passe, il commence à se fissurer, comme s'il allait éclore.
- 54 Deux dauphins jouent près de la surface.
- 55 Un des personnages est piqué par un oursin, ce qui lui cause une énorme boursoufflure.
- 56 Une lumière est visible au loin, mais il semble impossible de s'en approcher.
- 57 De magnifiques poissons aux ailerons gracieux nagent autour du groupe.
- 58 Les filaments de longues et grandes algues sont couverts de bourgeons sous-marins.
- 59 Un homme-poisson sourd s'approche du groupe et tente de communiquer en mimant avec énergie.
- 60 Une méduse pique une personnage, paralysant le membre touché pendant 1d4 heures.
- 61 Un petit requin d'environ 60 centimètres vient chercher de la nourriture auprès du groupe.
- 62 Le groupe découvre la moitié d'une tablette en pierre dans laquelle est gravée un message.
- 63 Une étrange plante aquatique relâche un nuage de spores dans l'eau.
- 64 Un tunnel aquatique s'enfonçant profondément dans le fond marin est légèrement illuminé par phosphorescence.
- 65 Des tambours résonnent depuis un temple englouti en contrebas.
- 66 Une ancre coule rapidement dans l'eau, manquant de heurter l'un des personnages.
- 67 Un corps boursoufflé flotte à la surface.
- 68 Une pile de saletés (filets troués, bouteilles vides, etc.) indique l'emplacement d'une déchetterie sous-marine.
- 69 Une voile de toile a coulé sur le fond marin, et étouffe toutes les plantes sous elle.
- 70 Un grand X a été tracé avec des pierres sur le sable.
- 71 Un groupe d'elfes aquatiques équipés de lances cérémoniales sont disposés en cercle autour d'un piédestal.
- 72 Deux sahuagins à l'air désespérés portent un des leurs blessés, et un autre inconscient.

## RENCONTRES ALÉATOIRES (73-100)

### d100 Description

- 73 Un volcan sous-marin est au repos. Ou du moins, il paraît l'être.
- 74 Des éclats d'obsidienne parsèment le fond marin.
- 75 Une plante aquatique débordant de ce qui s'apparentent à des baies est cultivée autour d'une arche sous-marine, et des elfes aquatiques sont en train de récolter.
- 76 Des petits amas d'œufs de poissons sont attachés à un rocher.
- 77 Une forme rouge s'échappe d'une fissure dans la coque d'une épave.
- 78 L'eau rayonne comme si de la poussière d'or flottait dedans.
- 79 Le groupe nage sous le ventre d'un dragon-tortue endormi.
- 80 Un énorme bernard-l'ermite sort de son coquillage pour rentrer dans un nouveau, plus grand.
- 81 Une bouée flotte, illuminant la nuit de flashs lumineux magiques.
- 82 Un filon de fer oxydé parcourt un rocher. Il a l'apparence d'un coup de tonnerre.
- 83 Un coffre rempli de perles est ouvert, éparpillé sur le sol marin, à la merci des curieux.
- 84 Une anguille bébé mord le bout de la botte d'un des personnages et refuse de lâcher prise.
- 85 Le sable devient d'un noir étincelant et est totalement lisse.
- 86 Quelqu'un a rassemblé des coquillages et les a étalé aux pieds d'une figure de proue fichée dans le sable.
- 87 Un personnage se frotte à une obélisque et une sirène apparaît. Elle offre au groupe trois vœux, qu'elle interprète le plus littéralement possible.
- 88 Le squelette d'une baleine est devenu un campement de kuo-toas.
- 89 Un duodrone est bloqué dans des lianes de varech.
- 90 Une invention gnome à l'image d'une baleine nage lentement devant les personnages.
- 91 Une grille bloque l'accès à une grotte sous-marine. Son verrou est flambant neuf.
- 92 Le plancher marin disparaît brutalement pour révéler un ensemble de falaises sous-marines.
- 93 Un banc de raies manta nage devant le groupe.
- 94 Un personnage trouve un oursin plat parfaitement conservé.
- 95 La surface de la mer est couverte d'une étrange substance mousseuse.
- 96 Une seiche s'agrippe à l'épaule d'un des personnages comme si c'était le perroquet d'un pirate.
- 97 Un banc de poissons tourne autour du groupe comme une tornade.
- 98 Deux pièces d'or font office d'yeux pour un crâne terne et plaqué de cuivre.
- 99 Un personnage a du plancton coincé dans les dents.
- 100 L'ombre d'une énorme empreinte de pas s'abat sur le groupe.

### CRÉDITS

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

Illustration de [Donglu yu](#).

*Assassin's Creed* est la propriété de *Ubisoft*.

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, Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur relecture.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Alain B., Benoît T., 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., Miguel I., Pierre P., PostConceptLab, Ronan M., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D..

