

100 RENCONTRES ALÉATOIRES : FORÊT



RENCONTRES ALÉATOIRES (1-34)

d100 Description

- 1 Un bosquet est complètement couvert d'une mousse filandreuse à la couleur vert-gris.
- 2 Des pommiers ont été plantés ici il y a longtemps. Leurs branches courbées portent encore des fruits.
- 3 Un torrent d'eau fraîche traverse la canopée.
- 4 Un projectile atteint la tête d'un personnage. C'est une brindille, lancée par un écureuil en colère.
- 5 Des oiseaux font leur nid dans les branches d'un arbre.
- 6 Le groupe traverse une pépinière avec ses arbres alignés méticuleusement.
- 7 Un pendentif pend à une branche. À l'intérieur se trouvent les portraits de deux enfants.
- 8 Le groupe entend un petit rire derrière un tronc, mais il n'y a personne derrière.
- 9 Un mille-pattes grimpe sur le pied d'un des personnages.
- 10 Une horrible odeur avertit les personnages de la présence d'un cadavre de hiboux découpé en deux par quelque chose d'encore plus gros.
- 11 Une mère ours et ses petits se promènent parmi les arbres.
- 12 Des champignons poussent sur le tronc d'un grand arbre au sol. Un personnage qui maîtrise la compétence Nature sait qu'ils sont toxiques à moins d'être cuisinés correctement.
- 13 Quelque chose a été récemment enterré ici, la terre a été fraîchement retournée.
- 14 Au loin, un renard urine sur un arbre pour marquer son territoire puis continue sa route.
- 15 Le groupe découvre les restes d'un feu de camp. Dans les cendres, ils peuvent retrouver des bouts d'un parchemin encore lisibles.
- 16 Les arbres semblent malades : leurs feuilles sont flétries et ont pris une teinte brune-orangée.
- 17 Les personnages tombent sur les restes d'un pique-nique, dont des os de poulet.
- 18 Quelqu'un a gravé ses initiales dans l'écorce d'un arbre.
- 19 Le groupe aperçoit une petite hutte dont la cheminée crache une colonne de fumée. Une chèvre est attachée à l'extérieur.
- 20 L'écorce d'un arbre ressemble étrangement à un visage.
- 21 Une clairière semble ignorer le principe des saisons : un arbre est stérile, un autre bourgeonnant, un troisième a un feuillage luxuriant, tandis que le dernier est couvert de feuilles orangées.
- 22 Un menhir trône au milieu des arbres.
- 23 Le groupe entend le son caractéristique d'un pic vert.
- 24 Les feuilles d'un arbre émettent une lueur bleue quand on les touche.
- 25 Une série de bougies fondues sont figées sur une bûche au sol.
- 26 Les personnages lèvent la tête en entendant les notes d'une flûte de pan jouée par une silhouette cachée dans le feuillage d'un chêne.
- 27 Quelqu'un a fabriqué des attrape-rêves à partir d'os et de plumes, et les a pendus aux arbres.
- 28 Une jeune fille drapée d'une cape rouge trace son chemin devant le groupe.
- 29 La route change pour un moment, devenant un chemin de pierre, régulièrement marqué par des bornes couvertes de mousse.
- 30 Deux enfants jouent près d'un ruisseau.
- 31 Une vieille femme récolte de la mousse en se parlant à elle-même.
- 32 Une jeune dryade observe timidement le groupe, cachée derrière un petit arbre.
- 33 Les feuilles sous les pieds des personnages sont tachées de sang.
- 34 Des panaches de fumée provenant d'une petite hutte portent une odeur de viande grillée aux narines des personnages.

RENCONTRES ALÉATOIRES (35-74)

d100 Description

- 35 Une nuée d'abeilles vole devant le groupe.
- 36 Une statue décapitée se tient parmi les arbres.
- 37 Dans la terre glaiseuse, les personnages découvrent un petit coffret en bois verrouillé.
- 38 Quelqu'un a taillé un grand trône à partir d'une souche.
- 39 Un jeune homme passe d'arbre en arbre en collectant du petit bois pour un feu.
- 40 Les arbres s'écartent pour laisser place à un ravin rempli de lianes, impraticable.
- 41 Alors que la nuit tombe, le groupe aperçoit un groupe de personnes dansant silencieusement dans une clairière.
- 42 Les arbres sont de plus en plus rapprochés ici, au point où ils bloquent complètement la lumière du jour, et que l'air se rafraîchit.
- 43 Un arbre paraît être fait de cuivre, et ses feuilles sont délicatement ciselées.
- 44 Un personnage trouve dans un buisson une poupée représentant un orc dans une robe estivale.
- 45 Dans une clairière, le groupe découvre un énorme cadran solaire gravé en Géant.
- 46 Un petit torrent traverse le sentier. Alors que les personnages s'y avancent, un petit bateau en bois flotte dans leur direction.
- 47 Un des personnages trouve une bille de verre parmi un groupement d'autres galets.
- 48 Un serpent d'argent s'enroule autour d'une branche. Sa tête bouge et suit le groupe du regard.
- 49 Cet endroit de la forêt est envahi par des buissons épineux et des roses sauvages.
- 50 Au loin, une troupe d'elfes passe, portant avec eux un corps sur une civière.
- 51 Une libellule se pose sur le nez d'un des personnages.
- 52 Une flèche siffle à l'oreille d'un personnage et se fiche dans un arbre à côté, puis quelqu'un s'écrit : "Désolé ! Je vous ai pris pour une biche !"
- 53 Le groupe passe devant la mue d'un énorme serpent.
- 54 Devant vous, un cercle de champignons envahit la route.
- 55 Alors que le groupe marche, quelqu'un remarque des étoffes de tissu coloré nouées aux branches de certains arbres, et qui semblent mener quelque part loin du sentier.
- 56 Quelqu'un a caché un journal intime dans une cavité d'un arbre nouveau.
- 57 Une souche creuse contient quelques douzaines de chauve-souris mécontentes.
- 58 Le groupe passe devant un amas rocheux qui a apparemment servi de dépotoir à bouteilles de vin.
- 59 Un chien de chasse surgit devant le groupe et renifle les personnages, avant qu'une voix tremblante ne le rappelle.
- 60 Les personnages entendent des chansons à boire naines résonner à travers la forêt.
- 61 Un gnome distille de l'alcool de contrebande dans un bosquet.
- 62 Le glouglou d'un ruisseau émet un son qui ressemble au chant d'une femme.
- 63 Deux arbres ont grandi ensemble et forment un passage voûté.
- 64 Les personnages remarquent des empreintes profondes et massives dans la glaise.
- 65 Le groupe entend des adolescents glousser dans un buisson.
- 66 Un tamia se perche sur une bûche et glapit en direction des personnages avec une détermination étonnante.
- 67 Les personnages voient une forme blanche passer au loin. Une licorne ?
- 68 La forêt devient de plus en plus silencieuse. Étrange, pour une forêt.
- 69 Les personnages découvrent une barque coincée dans les branches d'un arbre, sans aucun indice permettant d'expliquer sa présence ici.
- 70 Un duo d'halfelins a trouvé un cerisier et se lance des fruits dans la bouche en s'éloignant de plus en plus après chaque essai réussi.
- 71 Un homme incroyablement âgé est assis sur une bûche, et taille patiemment un cheval en bois.
- 72 Parmi un fouillis de racines massives, une porte miniature mène dans le tronc d'un arbre.
- 73 Un singe maigre vêtu d'un costume de cirque déchiré observe les personnages depuis une branche.
- 74 Des miaulements désespérés indiquent qu'un chat s'est bloqué en haut d'un arbre.

RENCONTRES ALÉATOIRES (75-100)

d100 Description

- 75 Le groupe trouve un vieux puits au milieu de la forêt.
- 76 Le groupe passe devant les ruines d'un vieil amphithéâtre de pierre.
- 77 Cinq panneaux sont disposés en cercle autour d'une zone apparemment vide. Sur chacun d'entre eux, il est écrit "Défense d'entrer".
- 78 Une horde de centaures galope devant les personnages, se taquinant et jouant entre eux.
- 79 Une jeune femme sprinte, traînant derrière elle une bûche, tandis que son mentor la fixe sans ciller.
- 80 Une jeune elfe assise sur une branche basse jette ses talons en l'air, apparemment désespérée.
- 81 Une branche tombe au sol juste derrière les personnages.
- 82 Le groupe passe devant un arbre noirci qui semble avoir été frappé par la foudre.
- 83 Un homme conduit un chariot rempli de bûches tiré par une mule sur un chemin boueux.
- 84 Les personnages sentent une odeur de fumée. Un feu de broussailles progresse vers eux !
- 85 Une perturbation dans les profondeurs du sol provoque un léger tremblement de terre.
- 86 Quelqu'un a attaché une série de flûtes en bois entre deux arbres. Est-ce une sorte d'instrument ?
- 87 À la fenêtre d'un petit chalet dans une clairière, une femme coiffée d'un foulard nettoie les carreaux.
- 88 Ce qui semble être les ruines d'un ancien pont elfique enjambant la mer se termine par un tas de gravats.
- 89 Un drapeau inconnu planté au sommet d'une butte flotte au vent.
- 90 Une cabane toute neuve et perchée dans les arbres est installée dans les grandes branches d'un chêne.
- 91 Un paon marche lentement entre les arbres.
- 92 Les arbres sont couverts de plantes grimpances aux fleurs blanches.
- 93 Dans un bassin ombragé, des femmes elfes tressent les cheveux des unes et des autres.
- 94 Un chevalier en armure rouillée est projeté par-dessus sa selle lorsque son cheval se penche pour brouter.
- 95 Le groupe passe à travers ce qui était un ancien champ de pommiers.
- 96 Un jeune homme adossé contre un tronc écrit frénétiquement dans un livre, ses jambes couvertes de boules de papier froissé.
- 97 Un quadrone vole dans les bois, s'arrêtant parfois pour relever des informations sur quelque chose.
- 98 Un arbre tombé a continué de pousser malgré sa chute, changeant simplement son angle pour grandir vers le soleil.
- 99 Au milieu des bois, les personnages découvrent un escalier élevé vers le ciel.
- 100 Un putois se balade à travers le campement du groupe.

CRÉDITS

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

Illustration de [Jack Eaves](#).

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..