

Évènements de voyage

Aide de jeu générique

Les voyages peuvent souvent être de véritables aventures à eux seuls ! Mais il est vrai que dans le cadre d'une campagne, il s'agit assez rarement de la partie la plus palpitante.

C'est pourquoi cette partie des aventures est souvent expédiée, lorsqu'elle ne finit pas en simple ellipse. D'un autre côté, le meneur de jeu a déjà bien assez à faire avec l'intrigue de sa campagne pour ne pas devoir imaginer dans le détail le moindre déplacement des personnages. Comment faire pour marier exotisme d'un voyage qui laissera un souvenir aux joueurs et ne pas avoir à partir de zéro ? C'est pour faire face à ce problème que les tables suivantes ont été créées.

De la bonne utilisation des tables :

A quelle fréquence ces tables doivent-elles être utilisées ? Il n'y a pas de réponse toute faite à cette question. Tout est affaire de dosage et d'intensité de la campagne. Dans l'absolue, ces tables ne doivent pas desservir l'intérêt de votre histoire. Elles sont là pour raviver les voyages qui sont trop souvent joués en ellipse, alors qu'ils peuvent ajouter des éléments d'héroïsme ou de rôleplay à l'ensemble de la campagne. Ils peuvent aussi allonger les campagnes en proposant de bons points de départs vers des intrigues parallèles. Quoi qu'il en soit, leur première utilité est de raviver l'intérêt des joueurs.

Mais si leur utilisation use l'intérêt des joueurs ou les contraignent à ne plus bouger, de crainte que le prochain voyage soit le dernier, elles seront plus néfastes que bénéfiques. Un autre point à prendre en compte est la redondance des événements. A trop utiliser ses tables, vos joueurs ne percevront plus l'exceptionnel que chaque événement renferme. La lassitude ne sera pas loin et ce sera le retour à la case départ.

Il convient donc que chaque meneur trouve le bon équilibre, tenant compte de ses joueurs et de l'intensité de son histoire.

Utilisation des tables d'évènements de voyage :

La première des choses à faire est de déterminer si un événement vient animer la routine du voyage. Pour cela, aucune méthode n'est fixée. Le meneur peut aussi bien déterminer arbitrairement qu'il va se passer quelque chose, ou pas... Ou alors, il choisit une méthode aléatoire (lancé de dés le plus souvent, sous une caractéristique ou une moyenne de lancés libre, etc...). Si cette méthode indique qu'il se produit quelque chose à proximité de la route des personnages, il faut alors déterminer exactement quoi. C'est ce que propose de la table 1 : « Type d'évènement ». Un jet sur cette table indique la catégorie d'évènement. Il suffit ensuite d'effectuer quelques jets sur les autres tables pour avoir un événement tout prêt à jouer... Ou presque.

On dénote six résultats possible :

- **Nuisance mineure** : Cette catégorie regroupe tous les petits désagréments de voyage qui ne vous empêcheront pas d'avancer mais qui rendront les choses moins agréables. Ces événements servent uniquement à apporter une petite note anecdotique au voyage. Ils ne prendront pas plus de cinq minutes de jeu pour être gérés.
- **Évènement de voyage** : Lancez 1d100 sur l'une des trois tables pour déterminer le type exact de l'évènement survenant au cours du voyage. Ces événements sont arbitrairement laissés libres de l'interprétation du meneur afin que celui-ci puisse en faire une simple anecdote ou une véritable aventure en fonction de ses besoins. Bien sûr, il faudra broder autour de la simple description pour obtenir le meilleur de chaque événement.
- **Deux événements de voyage sur 2 tables** : Cette option offre la possibilité de lancer deux d20 sur deux tables d'évènements différentes, à choisir ou à déterminer au hasard. Si possible, les deux événements se produisent, autrement le meneur choisit celui qu'il préfère.
- **Évènement Majeurs** : Lancez 1d20 sur l'une des tables des événements Majeurs. Ces événements sont quasiment des mini scénarios à eux seuls et proposent des situations extraordinaires et potentiellement très dangereuses (bien que ce paramètre reste à la discrétion du meneur). Un défi, donc, pour les joueurs et aussi le meneur qui devra assumer cette rallonge conséquente dans sa campagne !
- **Rencontre monstrueuse** : Les personnages rencontrent une créature fantastique ou monstrueuse. Utilisez les tables de rencontres monstrueuses de votre bestiaire favoris en fonction du climat de l'endroit où les personnages voyagent. Un combat avec la créature est possible mais pas forcément obligatoire. Pour savoir ce qu'il en est, il convient de se rendre sur les tableaux de rencontres monstrueuses pour déterminer le type de créature rencontrée et donc son comportement.

Type d'évènement

En royaume	Hors royaume	Résultat
01-35	01-18	Rien
36-50	19-35	Nuisance mineure
51-58	36-46	Évènement de voyage table 1
59-66	47-57	Évènements de voyage table 2
67-74	58-68	Évènements de voyage table 3
75-82	69-79	Évènements de voyage table 4
83-90	80-83	Deux événements de voyage sur 2 tables différentes
91-93	84-87	Évènements Majeurs Table 1
94-96	88-90	Évènements Majeurs Table 2
97-100	91-100	Rencontre monstrueuse

Nuisances mineures (1d20)

- 1 Épines, écharde
- 2 Tiques (jet de médecine ou survie facile pour la retirer)
- 3 Puces (nécessite un bon bain)
- 4 Perte d'équipement
- 5 Courroie ou roue de chariot brisée ou monture blessée ou boiteuse
- 6 Micro-climat
- 7 Souris ou raton laveur dans un sac à dos ou sacoche
- 8 Nid d'abeilles, guêpes ou frelons (taille normale)
- 9 Fiente d'oiseau
- 10 Nourriture avariée
- 11 Contenant percé (perte de liquide, de grain...)
- 12 Lacet, anse de sac, bretelle ou lanière de sac cassée
- 13 Moucheron
- 14 Moustiques
- 15 Serpent dans le sac de couchage ou la tente
- 16 Attaque d'animal enragé
- 17 Campement inondé
- 18 Monture malade
- 19 Lierre ou plante irritante (poison de contact)
- 20 +1d2
- 21 Le groupe attrape des poux (nécessite un bain ou de se faire raser la tête)
- 22 Chaussures ou bottes abimées (nécessite un cordonnier ou d'acheter une nouvelle paire)

Événements table 1 (1d100)

- 1 Piège de chasseur (fosse de 2m de côté et de 3m de profondeur recouverte de végétation)
- 2 Animal ou monstre noyé sur la berge d'une rivière (pas de trésor)
- 3 Collet de chasseur
- 4 Poste d'observation (permet de voir à 1d6 km aux alentours)
- 5 Signe de territoire d'animaux ou créatures
- 6 Signe de territoire d'un peuple humanoïde
- 7 Obélisque de pierre
- 8 Site d'excavation de mine abandonnée
- 9 Monument funèbre humanoïde
- 10 Piège à ours en fer dissimulé
- 11 Vieille route abandonnée à 20 mètres de la... Raccourcis ou cul de sac ?
- 12 Fosse profonde (5 à 10 mètres de profondeur)
- 13 Charnier remplis d'ossements humanoïdes
- 14 Squelette dans une cage suspendue à une branche d'arbre
- 15 Chariot abandonné (50 % de chance qu'il soit vide)
- 16 Cabane dans les arbres
- 17 Arbre dont l'une des branches est aménagée en siège
- 18 Totem tribal en bois ou en pierre
- 19 Pierres aux formes naturelles bizarres
- 20 Arbre grossièrement coupée (hache rustique ?)
- 21 Terrier (occupé ou inhabité ?)
- 22 Statue cassée
- 23 Cible d'archer
- 24 Cabane d'ermite, de trappeur ou de bucheron à l'abandon
- 25 Zone bénite. Des Dieux bienveillants veillent sur cet endroit.
- 26 Cercle druidique rempli de ronce
- 27 Nid, terrier ou repaire de monstre à l'abandon (voir table de rencontre)

Évènements table 1 (1d100)

- 28 Plante ou herbe rare
- 29 Poste de passage ou de garde en faction (il va falloir payer ou contourner)
- 30 Pont cassé (il va falloir traverser à la nage ou trouver un guet)
- 31 Squelette ou cadavre d'une créature géante
- 32 Arbre mort barrant la route
- 33 Ancien site d'un incendie de forêt
- 34 Fiente de créature « pittoresque »
- 35 Puits en pierre abandonné et à l'eau croupie
- 36 Puits en pierre en état et à l'eau potable
- 37 Cercle de pierre druidique
- 38 Ancien campement abandonné à la va-vite (10 % de chance de trouver un trésor)
- 39 Ancien campement de voyageurs
- 40 Brouillard à coupé au couteau
- 41 Jardin sauvage entretenu
- 42 Taillis ou arbres fruitiers
- 43 Arbre fraîchement déraciné
- 44 Carcasse d'humanoïde, d'animal ou de monstre
- 45 Tombe d'humanoïde ou de monstre
- 46 Cachette de ration séchée en bon état (1d6 repas)
- 47 Squelette d'humanoïde ou de monstre
- 48 Geyser
- 49 Feu de forêt naturel ou accidentel
- 50 Feu de forêt criminel (ou sont les pyromanes ?)
- 51 Tombe conventionnelle
- 52 Tente(s) abandonnée(s)
- 53 Lieu sacré d'une tribu
- 54 Site d'un combat violent
- 55 Vaste champ de bataille où trainent encore cadavres et armes abandonnés
- 56 Site de combat violent et hanté
- 57 Cimetière oublié
- 58 Cimetière oublié et hanté
- 59 Cercle de champignon
- 60 Étang poissonneux
- 61 Arbre infesté de pourriture et de vermine
- 62 Ruisseau
- 63 Terrain boueux et glissant
- 64 Terrain marécageux (petite étendue)
- 65 Source d'eau minérale
- 66 Corniche
- 67 Buisson de baies comestibles
- 68 Glissement de terrain
- 69 Lieu de pêche miraculeuse
- 70 Entrée de caverne en forme de gueule monstrueuse
- 71 Champ de fleurs sauvages
- 72 Passerelle en bois très étroite
- 73 Pierre tombale anonyme
- 74 Pierre tombale avec le nom d'un des personnage dessus (homonyme ou présage ?)
- 75 Empilements de pierres et rochers
- 76 Chaloupe ou canoë en bon état
- 77 Chemin bloqué par une avalanche
- 78 Chute d'eau

Évènements table 1 (1d100)

- 79 Petit lac paisible
- 80 Pont en corde en bon état (ou pas ?)
- 81 Un homme ou un animal pétrifié
- 82 Animal sauvage pris dans un piège
- 83 Piège fendu en deux
- 84 Plusieurs corbeaux juchés dans les arbres suivent les personnages
- 85 Feu de camps avec des lapins grillés... Mais personne semble-t-il
- 86 Dépotoir à l'air libre
- 87 Autel en plein air
- 88 Cheval abandonné, attaché à un arbre, affaibli
- 89 Fosse remplie d'eau
- 90 Objet ou être vivant pris dans un lasso
- 91 Fondations de château abandonnées
- 92 Bouclier en bois pour géant
- 93 Barque fracassée
- 94 Empreinte de peaux vertes près d'une cabane brûlée
- 95 Étang pollué
- 96 Cachette de bandits abandonnée
- 97 Tour de guet abandonnée
- 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 Lancez 2 fois 1d100 sur cette table

Évènements table 2 (1d100)

- 1 Palissade de bois
- 2 Arbre décoré avec des crânes humains
- 3 Animal domestique abandonné
- 4 Charrette pillée, volée
- 5 Objet maudit abandonné ou laissé comme piège
- 6 Barrage de castor
- 7 Ruisseau ou lit de rivière asséchée
- 8 Monument commémoratif d'une guerre (n'importe quelle culture)
- 9 Lieu de campement fréquemment utilisé
- 10 Bâtiment ou village incendié
- 11 Puits asséché
- 12 Repère d'animaux dont les occupants sont morts
- 13 Repère de monstres dont les occupants sont morts
- 14 Feu de camp avec du bois entassé
- 15 Feu de camp recouvert de feuille avec un sanglier cuit
- 16 Zone de magie morte. Aucune magie de fonctionne ici.
- 17 Familier perdu, blessé ou mourant
- 18 Campement avec des tonneaux de vin de pauvre qualité
- 19 Campement avec des tonneaux de vin empoisonnés ou drogués
- 20 Buisson avec des baies (hors saison)
- 21 Buisson de myrtilles empoisonnées
- 22 Buisson de baies mutantes carnivores
- 23 Arbre fendu par la foudre
- 24 Piège de chasseur : filet tendue et dissimulé par de la végétation
- 25 Pile de squelettes
- 26 Pyramide de crânes de différents espèces humanoïdes
- 27 Os disposés au sol formant des signes de piste

Événements table 2 (1d100)

- 28 Sac contenant des éléments de sorts
- 29 Collection de crânes d'animaux
- 30 Collection de crânes humanoïdes
- 31 Signes de pistes de rôdeurs
- 32 Signes de pistes de roublards
- 33 Signes de pistes inconnus (organisation secrète ?)
- 34 Squelette crucifié sur un arbre
- 35 Autel religieux souillé et saccagé
- 36 Arbre brûlé
- 37 Chêne entouré de bois d'allumage
- 38 Collet de chasseur
- 39 Trou visiblement creusé par une main humaine (une tombe ?)
- 40 Des coquillage formant un cercle sur le sol
- 41 Arbre avec des feuilles / sans feuilles (alors que ce n'est pas la saison)
- 42 Sac à dos avec des rations séchés (1d6 repas)
- 43 Falaise avec une corde et des pythons en fer
- 44 Traces récentes de monstre
- 45 Traces anciennes de monstre
- 46 Traces d'animaux récentes
- 47 Traces d'animaux anciennes
- 48 Coffre à moitié déterré avec un trésor
- 49 Chêne contenant du guis
- 50 Catacombes abandonnées
- 51 Bébé abandonné
- 52 Rangée de têtes plantées sur des poteaux
- 53 Coin de pêche avec une petite barque
- 54 Enfant perdu (n'importe quelle culture)
- 55 Initiales gravées sur un arbre de n'importe quel alphabet
- 56 Tête de bélier en fer rouillé
- 57 Catapulte fonctionnelle
- 58 Catapulte cassée et/ou immobilisée
- 59 Bosquet taillé et/ou sculpté
- 60 Tombeau
- 61 Patrouille de soldats en entraînement (hostile ou non ?)
- 62 Trou laissé par un éclair
- 63 Laboratoire souterrain
- 64 Tour de mage à l'abandon
- 65 Météorite (roche mystérieuse tombée du ciel)
- 66 Squelette d'ours pris dans un piège de fer
- 67 Arbre avec une grosse cavité à l'intérieur
- 68 Des rochers au sol formant un X
- 69 Trousse de guérison
- 70 Chambre de torture souterraine
- 71 Camps de lépreux
- 72 Squelette avec les hanches écrasées
- 73 Animal hors de son milieu naturel
- 74 Mare d'eau avec de la mousse sur les berges
- 75 Une barge abandonnée dans une mare asséchée
- 76 Buisson décoré avec des guirlandes de fleurs
- 77 Pierre tombale récemment fleurie
- 78 Un cerf est poursuivi par des loups

Évènements table 2 (1d100)

- 79 Une créature fantastique est entraperçue par les personnages
- 80 Chevalet avec une peinture, achevée ou non
- 81 Arbre décoré avec des armes
- 82 Arbre décoré avec des plumes, os de petits animaux, cailloux colorés...
- 83 Mare empoisonné
- 84 Lieu maudit
- 85 Pile d'arbre sablés
- 86 Gravure ou sculpture d'un arbre
- 87 Vieille cage en fer de taille humanoïde
- 88 Plusieurs chariots d'esclaves ou de prisonniers vides
- 89 Convois d'esclaves ou de prisonniers
- 90 Feu de camps récent de créature géante
- 91 Feu de camps ancien de créature géante
- 92 Un arbre ou un rocher sculpté en forme de trône
- 93 Squelette en uniforme avec poche de messenger (le message à t'il été livré ?)
- 94 Panier de fruits fraîchement cueillis
- 95 Érable à sucre avec des gouttières et des seaux
- 96 Trou d'eau (petit mais très profond)
- 97 Habit de soldat au bout d'une perche
- 98 Un putois se balade à travers le campement du groupe.
- 99 Au coin d'une clairière les personnages trouve un dépotoir sauvage. Quelle honte !
- 100 Lancez 2d100 sur cette table

Évènements table 3 (1d100)

- 1 Anneaux de blocs de pierres erratiques
- 2 Gros télescope rouillé et visiblement abandonné
- 3 Lac ou mare d'eau salée
- 4 Lac asséché avec de vieilles ruines d'un ancien village submergé
- 5 Cabane en bois avec distillerie d'alcool
- 6 Bosquet de druide
- 7 Flaque de sang séché
- 8 Champ de vigne
- 9 Site de fêtes de créatures sylvestre (attention à l'envoutement)
- 10 Arbre criblé de coups de dague
- 11 Une grosse marmite en fer sur un feu de camp
- 12 Bloc de sel à lécher
- 13 Arc-en-ciel
- 14 Forêt de jeunes arbres
- 15 Couvre sol de trèfles de quatre feuilles
- 16 Un pendu à une arbre
- 17 Un condamné à mort pendu dans une cage en fer à un arbre. Il est encore vivant
- 18 Ruine d'un ancien temple
- 19 Ruine d'une ancienne auberge
- 20 Ruine d'un ancien village
- 21 Un ami d'un personnage passe non loin
- 22 Un ennemi d'un personnage passe non loin
- 23 Un membre de la famille d'un personnage passe non loin
- 24 Un cheval sauvage croise la route des personnages
- 25 Une caravane gitane croise la route des personnages (2d6 chariots)
- 26 Les personnages admirent un magnifique couché de soleil
- 27 Un accouchement sur le bord du chemin.

Évènements table 3 (Id100)

- 28 Pont de bois ou de pierres branlant et peu sur. Les personnages oseront ils traverser ?
- 29 Un cavalier surgit au loin. Il s'arrête, semble observer en direction des personnages et repart. Qui est-il ? A-t-il vu les personnages et que leur veut-il ?
- 30 Un chat noir traverse devant les personnages...
- 31 Un lièvre traverse devant les personnages !
- 32 Les personnages aperçoivent un nid d'oiseaux avec des œufs...
- 33 Un daim, un chevreuil ou un cerf traverse devant les personnages !
- 34 Une ruche sauvage dégorge lentement son miel
- 35 Un cadavre est dévoré par les vers sur le bord de la route
- 36 Un paysan local croise le chemin des personnages. Il est méfiant.
- 37 Des mendiants ou des lépreux abordent les personnages
- 38 Les personnages croisent une troupe de chasseurs
- 39 Un fuyard croise nos personnages. Qui et pourquoi fuit il ?
- 40 Campement avec des tonneaux de vin de bonne qualité
- 41 Une dague en bon état au sol. Quelqu'un l'aura perdue...
- 42 Animal mort hors dans son milieu naturel
- 43 Entrée d'une mine de fer abandonnée
- 44 Au moment où les joueurs s'appêtent à dresser le campement, ils remarquent qu'il y a de la musique et des sons qui semblent traduire une festivité dans les environs.
- 45 Vous tombez nez à nez devant un groupe de quelques centaines de personnes. Ce sont des exilés. Ils fuient leur village de quelque chose d'incompréhensible.
- 46 Le groupe tombe sur des hommes voulant voler leurs affaires, il semble quelque peu décontenancés et peu habitués de la manœuvre.
- 47 Un homme en armure court après quelque chose.
- 48 Deux enfants viennent à leur rencontre en pleurant mais ils parlent une langue qui leur est inconnue. Ils montrent du doigt quelque chose au loin.
- 49 Un braconnier passe avec un panier rempli d'une espèce protégée d'insectes.
- 50 Une pancarte, indiquant le nord, écrit en langue ancienne.
- 51 Un incendie de forêt se propage vers les personnages
- 52 Un heaume est à terre. La tête de son ancien propriétaire est encore dedans.
- 53 Les personnages surprennent un couple qui folâtraient dans les buissons
- 54 Des écureuils lancent des noisettes sur les personnages
- 55 Un objet apparemment anodin est à terre (c'est un objet magique !)
- 56 Un arbre est en fruit alors que ce n'est pas la saison
- 57 Un bosquet de framboisiers ou de muriers ! C'est le moment de faire la cueillette !
- 58 La brume tombe soudainement et sans explication réelle...
- 59 Un bébé monstre appelle ses parents. Viendront-ils ?
- 60 Un piège à loup est dissimulé sous des feuilles. Les personnages le verront-ils à temps ?
- 61 Œuf de monstre abandonné
- 62 Des inconnus prennent un bain dans une mare non loin
- 63 Cache de vêtements et d'armes
- 64 Cerf-volant dans un arbre
- 65 Un ancien repaire de contrebandiers. Y-a-t'il encore des choses intéressantes ?
- 66 Site parfait pour une embuscade
- 67 Une bouteille est enfichée dans le sol. Il y a un liquide dedans...
- 68 Une enfant vêtue de rouge porte un pot de beurre et une galette à sa mère-grand
- 69 Un homme à installer un péage. La route passe sur ses terres
- 70 La route devient difficilement praticable en cheval et cariole
- 71 Étrange... il reste encore deux bonnes heures de voyage, pourtant le point de destination est à l'horizon
- 72 Un homme surgit d'un bois. Affable, il demande s'il peut voyager en compagnie des PJ
- 73 Un relais de voyageur non répertorié se dresse sur le bord de la route
- 74 Mais d'où vient cette odeur nauséabonde ? De l'un des PJ ?

Évènements table 3 (1d100)

- 75 Contre toute attente, le groupe semble perdu... Mais où se sont-ils trompé ?
- 76 Un arbre centenaire s'écroule à une quinzaine de mètres devant les personnages
- 77 Un cri strident et terrifiant surgit des alentours. Qu'est-ce que c'était ?
- 78 Changement radical de météo. La situation s'améliore grandement
- 79 Changement radical de météo. La situation se détériore grandement
- 80 Une procession de prêtres en pénitence croisent les personnages
- 81 Des prisonniers sous bonne garde croisent les personnages sur la route de leur travail
- 82 Un homme est à terre, la nuque dans une position improbable. A ses vêtements, c'est un noble. Son cheval pait paisiblement à une centaine de mètres de lui.
- 83 Quatre individus passent à tabac un cinquième au détour d'un virage
- 84 Un étrange papillon noir volète autour des personnages
- 85 Un couple batifole nus dans des buissons voisins
- 86 Une odeur de brûlé parvient aux nez des personnages...
- 87 Une procession de scarabées bleus traverse la route dans un sens alors qu'une autre de scarabées rouges traverse en sens contraire.
- 88 Zone de magie entropique. Pourvu que les personnages ne se servent pas de magie.
- 89 Chariot d'aventurier avec mules et provisions
- 90 Cabane d'ermite, de trappeur ou de bûcheron vide, mais pas abandonnée
- 91 Des miaulements désespérés indiquent qu'un chat s'est bloqué en haut d'un arbre
- 92 Parmi un fouillis de racines massives, une porte miniature mène dans le tronc d'un arbre
- 93 Quelqu'un a fabriqué des attrape-rêves à partir d'os et de plumes, et les a pendus aux arbres
- 94 Le groupe traverse une pépinière avec ses arbres alignés méticuleusement
- 95 Un pendentif en argent pend à une branche. À l'intérieur se trouve les portraits de deux enfants
- 96 Les feuilles sous les pieds des personnages sont tachées de sang
- 97 Le groupe passe devant la mue d'un énorme serpent
- 98 Les personnages aperçoivent au loin se qui semble être un rituel dédié à un dieu sombre
- 99 Une arme à terre : Choisir ou déterminer au hasard une arme dans une table d'équipement
- 100 Lancez 2d100 sur cette table

Évènements table 4 (1d100)

- 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 Un étrange cimetière de croix improvisées a été installé ici
- 7 Le groupe entend un petit rire derrière un tronc, mais il n'y a personne derrière.
- 8 Un mille-pattes grimpe sur le pied d'un des personnages.
- 9 Une horrible odeur avertit les personnages de la présence d'un cadavre de hibours découpé en deux par quelque chose d'encore plus gros.
- 10 Une mère ours et ses petits se promènent parmi les arbres.
- 11 Des champignons poussent sur le tronc d'un grand tronc d'arbre au sol. Un personnage qui maîtrise la bonne compétence sait qu'ils sont toxiques à moins d'être cuisinés correctement.
- 12 Quelque chose a été récemment enterré ici, la terre a été fraîchement retournée.
- 13 Au loin, un renard urine sur un arbre pour marquer son territoire puis continue sa route.
- 14 Le groupe découvre les restes d'un feu de camp. Dans les cendres, ils peuvent retrouver des bouts d'un parchemin encore lisibles.
- 15 Les arbres semblent malades : leurs feuilles sont flétries et ont pris une teinte brune-orangée.
- 16 Les personnages tombent sur les restes d'un pique-nique, dont des os de poulet.
- 17 Quelqu'un a gravé ses initiales dans l'écorce d'un arbre.
- 18 Le groupe aperçoit une petite hutte dont la cheminée crache une colonne de fumée. Une chèvre est attachée à l'extérieur.

Évènements table 4 (Id100)

- 19 L'écorce d'un arbre ressemble étrangement à un visage.
- 20 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.
- 21 Un menhir trône au milieu des arbres.
- 22 Le groupe entend le son caractéristique d'un pic vert.
- 23 Une voix tonitruante résonne au fin fond de la forêt « Ils sont fou ces Romains ! »
- 24 Les feuilles d'un arbre émettent une lueur bleue quand on les touche.
- 25 Alors que la nuit tombe les personnages aperçoivent un bosquet d'arbres légèrement phosphorescents
- 26 Une série de bougies fondues sont figées sur une bûche au sol.
- 27 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.
- 28 La route change pour un moment, devenant un chemin de pierre, régulièrement marqué par des bornes couvertes de mousse.
- 29 Deux enfants jouent près d'un ruisseau.
- 30 Une vieille femme récolte de la mousse en se parlant à elle même.
- 31 Une jeune dryade observe timidement le groupe, cachée derrière un petit arbre.
- 32 Des panaches de fumée provenant d'une petite hutte portent une odeur de viande grillée aux narines des personnages.
- 33 Une nuée d'abeilles vole devant le groupe. Y aurait-il un essaim gorgé de miel non loin ?
- 34 Une statue décapitée se tient parmi les arbres.
- 35 Dans la terre glaiseuse, les personnages découvrent un petit coffret en bois verrouillé.
- 36 Quelqu'un a taillé un grand trône à partir d'une souche.
- 37 Un jeune homme passe d'arbre en arbre en collectant du petit bois pour un feu.
- 38 Les arbres s'écartent pour laisser place à un ravin rempli de lianes, impraticable.
- 39 Alors que la nuit tombe, le groupe aperçoit un groupe de personnes dansant silencieusement dans une clairière.
- 40 Le groupe de personnage est atteint d'une mystérieuse impression de déjà vue. Cette impression dure le restant de la journée. Ils arriveront à destination avec un jour de retard.
- 41 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.
- 42 Un arbre paraît être fait de cuivre, et ses feuilles sont délicatement ciselées.
- 43 Un personnage trouve dans un buisson une poupée représentant un orc dans une robe estivale.
- 44 Dans une clairière, le groupe découvre un énorme cadran solaire gravé en Géant.
- 45 Un objet perdu à terre : choisir ou déterminer aléatoirement un objet dans une table d'équipement.
- 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 Devant vous, un cercle de champignons envahit la route.
- 54 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.
- 55 Quelqu'un a caché un journal intime dans une cavité d'un arbre nouveau.
- 56 Une souche creuse contient quelques douzaines de chauve-souris mécontentes.
- 57 Il y a ici un arbre immense et creux ! On pourrait y entrer une maisonnette sans mal !
- 58 Une missive est coincé entre deux roches. Elle commence ainsi : "Au secours Obéwain Kanébi, vous êtes mon seul espoir !"
- 59 Le groupe passe devant un amas rocheux qui a apparemment servi de dépotoir à bouteilles de vin.

Évènements table 4 (1d100)

- 60 Un chien de chasse surgit devant le groupe et renifle les personnages, avant qu'une voix tremblante ne le rappelle.
- 61 Les personnages entendent des chansons à boire naines résonner à travers la forêt.
- 62 Un gnome distille de l'alcool de contrebande dans un bosquet.
- 63 Le glouglou d'un ruisseau émet un son qui ressemble au chant d'une femme.
- 64 Deux arbres ont grandi ensemble et forment un passage voûté.
- 66 Un mariage elfique à lieu non loin
- 67 Les personnages remarquent des empreintes profondes et massives dans la glaise.
- 68 Le groupe entend des adolescents glousser dans un buisson.
- 69 Des esprits de la forêt dansent et s'amuse à proximité. Les personnages iront-ils danser avec eux... Pour l'éternité !?
- 70 Un tamia se perche sur une bûche et glapit en direction des personnages avec une détermination étonnante.
- 71 Les personnages voient une forme blanche passer au loin. Une licorne ?
- 72 La forêt devient de plus en plus silencieuse. Étrange, pour une forêt.
- 73 Les personnages découvrent une barque coincée dans les branches d'un arbre, sans aucun indice permettant d'expliquer sa présence ici.
- 74 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.
- 75 Un homme incroyablement âgé est assis sur une bûche, et taille patiemment un cheval en bois.
- 76 Un singe maigre vêtu d'un costume de cirque déchiré observe les personnages depuis une branche.
- 77 Le groupe passe devant les ruines d'un vieil amphithéâtre de pierre.
- 78 Huit panneaux sont disposés en cercle autour d'une zone apparemment vide. Sur chacun d'entre eux, il est écrit "Défense d'entrer".
- 79 Une horde de centaures galope devant les personnages, se taquinant et jouant entre eux.
- 80 Une jeune femme court, traînant derrière elle une bûche, tandis que son mentor la fixe sans ciller.
- 81 Une jeune elfe assise sur une branche basse jette ses talons en l'air, apparemment désespérée.
- 82 Une branche tombe au sol juste derrière les personnages.
- 83 Le groupe passe devant un arbre noirci qui semble avoir été frappé par la foudre.
- 84 Un homme conduit un chariot rempli de bûches tiré par une mule sur un chemin boueux.
- 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 grimpantes aux fleurs blanches.
- 93 Une vieille dent humanoïde et pourrie tombe sur un personnage. Mais d'où vient-elle ?
- 94 Dans un bassin ombragé, des sylves tressent les cheveux des unes et des autres.
- 95 Un chevalier en armure rouillée est projeté par-dessus sa selle lorsque son cheval se penche pour brouter.
- 96 Un jeune homme adossé contre un tronc écrit frénétiquement dans un livre, ses jambes couvertes de boules de papier froissé.
- 97 Une créature vaporeuse semble chercher quelque chose ou quelqu'un. Elle rencontre les personnages, les observe un instant... Puis repart. Serait-ce judicieux de l'attaquer ?
- 98 Un chien se met à suivre les personnages en battant la queue
- 99 Une diseuse de bonne aventure se propose de lire les lignes de la main d'un personnage contre menue monnaie.
- 100 Lancez 2d100 sur cette table

Évènements Majeurs Table 1 (Id20)

- 1 Au fur et à mesure de votre marche vous remarquez que le terrain devient instable, craquelé ici, distordu ailleurs, évoluant sous vos yeux. A quelques dizaines de mètres vous apercevez un gigantesque animal recouvert d'une matière étrange, mouvante. Celle-ci semble le rendre agressif.
- 2 La nuit, après avoir posé le campement vous remarquez que la lumière naturelle qui vous berçait s'amenuise petit à petit, se faisant, des voix commencent à se faire entendre autour de vous. Ce sont des créatures se nourrissant de lumière !
- 3 En plein jour, vous apercevez un groupe de personne assis en cercle. Si vous vous approchez vous remarquez qu'aucun d'eux n'a de visage.
- 4 Un point d'eau, posée sur un nénuphar, paresse rêveusement une créature d'une laideur incomparable. Si vous lui parlez il cherchera à savoir à quel point il est beau, si vous le flattez il vous offre un objet de petite valeur particulièrement laid. Dans le cas contraire, ceux ayant été trop honnêtes se verront enlaidir par une magie qu'il aura utilisé après avoir été vexé. L'un des moyens pour revenir à la normale est de vaincre ladite créature pour la contraindre à lever son sort.
- 5 Le groupe revient inlassablement devant une vieille bâtisse. Le groupe doit absolument résoudre une situation en lien avec ce lieu, sinon chaque soir ils aboutiront au même endroit, et ce, indéfiniment.
- 6 Au coucher du soleil, vous tombez sur une silhouette grossière, transparente et changeante, celle-ci cherche son chemin, en réfléchissant un peu, elle ne sait même plus pourquoi elle est là.
- 7 Durant leur sommeil, le groupe est happé dans le rêve d'un monstre qui dormait dans les environs.
- 8 Le groupe croise un voyageur solitaire qui marche dans leur direction, s'ils s'en approchent, ils remarquent qu'il est dans un état second et présente une blessure étrange, telle une marque ancienne.
- 9 Le groupe aperçoit un commerçant itinérant installé sommairement sur le bord de la route. S'ils décident de lui acheter quelque chose il ne vous proposera que des choses absurdes, mais peut-être peuvent-elles avoir un sens dans leur récit.
- 10 En début de journée, un objet volant, immense, semblant appartenir à un pays très éloigné, fend le ciel et vient s'écraser à quelques centaines de mètres de leur position. Il semblerait qu'il soit doté d'une forme de conscience...
- 11 Au cours de la journée le groupe tombe nez à nez avec un autre groupe qui leur ressemble à l'identique, cependant en entamant une discussion ils se rendent compte qu'ils sont particulièrement idiots ! Il semblerait qu'il y ait de la magie derrière tout ça...
- 12 Un homme se présente au groupe et explique qu'il est en train d'étudier un phénomène étrange : l'eau est en train de changer de couleur et d'aspect depuis quelques jours.
- 13 La nuit, le sol commence à émettre une douce lueur, ce sont des centaines de fleurs qui s'ouvrent avec en leurs centres la source de la lumière. La scène est captivante. Des dizaines d'esprit s'amassent autour d'eux. Ils sont innombrables...
- 14 Tout d'un coup le sol s'ouvre sous les pieds du groupe, après une chute sur une dizaine de mètres, ceux qui n'ont pas réussi à rester à la surface remarquent qu'il y a de nombreuses galeries autour d'eux. A proximité, une salle semble avoir été mise en évidence, en regardant de plus près, celle-ci semble être un genre de chambre funéraire.
- 15 Un chamane excentrique propose son aide grâce à des esprits...
- 16 Une pierre souriante sur le bord de la route demande à être remise à sa place, elle désigne un trou dans la paroi d'une falaise. Si les joueurs exaucent son souhait, la pierre s'encastre et émerge un golem en pierre qui se réjouit de pouvoir se faire la main sur du menu fretin.
- 17 Une statue dans une posture grotesque, affligée d'une grimace effrayante, affiche la direction. En s'en approchant trop, elle se met à hurler sur le groupe. Si les joueurs parviennent à le calmer, celui-ci raconte qu'il était à la base un être humain qui s'était vu transformer de la sorte après avoir offensé d'une certaine façon l'esprit des bois environnants.
- 18 Un fantôme timide et mutique que l'on peut suivre jusqu'à une maison d'hôte pour ses semblables. Celle-ci est tenue par une femme à l'allure étrange qui semble particulièrement cupide.
- 19 Les joueurs aperçoivent une paysanne au sol, à une centaine de mètres, appelant à l'aide. En arrivant à proximité, les joueurs se rendent compte que c'est en fait un pantin désarticulé animé par de la magie et servant d'appât. Mais alors, qui anime le pantin ?
- 20 Le magicien chargé de peindre les collines, sur une surface inconnue, afin d'entretenir leurs formes. On a fait appel à lui suite à la disparition récente de l'esprit des collines.

Évènements Majeurs Table 2 (1d20)

- 1 Un cavalier sans tête aurait besoin d'une tête pour un rendez-vous galant, il vous promet de vous la rendre ensuite...
- 2 Un être d'une dizaine de centimètres, enflammé, passe devant le groupe en demandant de libérer le chemin. S'il est interrogé il explique qu'il est en route vers les bois les plus proches afin d'y allumer un incendie. Puis, il dit qu'il n'a pas le temps car il est sur le point de s'éteindre.
- 3 Les voyageurs arrivent devant un village qui est pris d'assaut par des ombres. Il semblerait qu'ils soient attirés par quelqu'un ou quelque chose.
- 4 Une femme dont les souvenirs appartiennent à une autre époque mais sa mémoire s'estompe. C'est une divinité en transition qui cherche à rejoindre le sommeil du Dieu mais risque de disparaître. Pour lui permettre d'entamer son dernier voyage, il faut lui rappeler sa fonction primordiale.
- 5 Dans un village, ces dernières nuits, d'étranges chants amènent les enfants à perdre petit à petit chacun de leurs sens. Au centre du village, un arbre semble croître et certains l'entendent murmurer les douleurs du monde alentour.
- 6 Des morts reviennent à la vie avec certains dons et semblent avoir eu des visions. Ils appellent à brûler les anciennes idoles pour vénérer un nouveau culte.
- 7 Une fanfare composée d'êtres étranges. Ils peuvent apparaître n'importe où et lorsqu'ils jouent, tous les habitants sont en quelque sorte amenés dans un gigantesque bacchanal.
- 8 Une lune rouge est apparue dans le ciel progressivement, comme si elle avait toujours été cachée par une étrange brume. Elle semble flotter à quelques centaines de kilomètres du sol.
- 9 Une brume épaisse s'installe puis se dissipe. L'atmosphère est pâle et terne, voire cendrée. Le paysage est quelque peu différent mais semble en même temps identique. Le groupe croise trois soldats en train de déjeuner. Leur tenue est totalement inconnue, leur langue est la même que des personnages avec quelques différences notables cependant. Le groupe a fait un bond de 300 ans en arrière. C'est le théâtre d'un champ de bataille entre les hommes et un dragon. Il est possible d'influencer le cours des événements et d'empêcher la disparition du dragon, ce qui aura pour effet de faire apparaître le paysage en question dans le présent. Mais on peut aussi aider les hommes à le vaincre et conserver ainsi la situation connue des personnages.
- 10 Quelque chose luit au loin. Il semblerait que ce soit un objet inconnu d'une certaine valeur. Si le groupe le garde, la nuit venue, son propriétaire cherchera à le récupérer par tous les moyens.
- 11 Le groupe entre dans une ville dont les bâtiments semblent dater d'une autre époque. Tout autour, les maisons semblent habitées, agitées par d'étranges sorcelleries. Dans les maisons, des êtres aux apparences humaines, du moins ce qu'il en reste, piégées dans des positions et des actions épouvantables. Il y a bien longtemps un être, peut-être magique, voire divin, a subi d'atroces sévices ici.
- 12 Une gare en plein milieu de la forêt et un train dont les passagers n'ont rien d'humain.
- 13 D'étranges spores flottent dans l'air formant un nuage translucide. Leurs propriétés semblent contaminer la chair au contact. Au bout de quelques jours la peau des pauvres êtres qui auraient été en contact avec ces spores, se met à durcir puis se craqueler pour finir par tomber comme une chrysalide. Ce qui en sort est épouvantable à voir, et la chrysalide vient à son tour former de nouveaux champignons à spores.
- 14 Une créature a pris possession d'une auberge et se fait servir... Servilement !
- 15 Une maison que les habitants ne veulent plus approcher. Une famille y est enfermée depuis une dizaine de jours avec un enfant dont on rapporte des faits de cannibalisme étrange.
- 16 Une vive lumière descend du ciel dans la nuit depuis le ciel. Une douzaine de créatures humanoïdes semblent descendre de cette lumière. Leurs corps gris est filiforme avec de grands yeux tout noirs en amande et pas de bouche. Ces êtres ne sont pas de ce monde, cela ne fait pas de doute.
- 17 Sur le bord de la route, une personne est assise (homme / femme) la tête entre les mains, elle semble désespéré(e). Cette personne est totalement amnésique. Elle ne sait plus rien d'elle. Elle s'est réveillée à cent mètres de là, sur un lit de mousse. L'inspection de cet endroit n'apportera pas grand-chose. Angoissée et perdue, elle demandera l'autorisation de suivre les personnages. Cet événement est une opportunité pour le meneur de compliquer, ou de faciliter, la vie des personnages. Cette personne peut être la pire des crapules ou le meilleur des alliés. Au meneur de faire son choix...
- 18 Un homme frêle et à l'air hagard se tient sur le bord de la route. Il tient un coffret sous le bras. Lorsque les personnages passent il s'interpose. Il dit qu'il doit remettre ce coffret à « nommer un personnage du groupe ». Il attend depuis presque huit ans... Le personnage osera-t-il prendre possession du coffret ? Et que contient-t-il ?
- 19 Au détour d'un chemin les personnages rencontrent un(e) enfant qui les suit en trotinant et leur adresse la parole. Rapidement, les personnages s'aperçoivent qu'il(elle) sait tout d'eux ! Pourtant, elle ne semble pas vouloir quoi que ce soit...
- 20 Un jeune couple se cache maladroitement lorsque les personnages passent. Si les personnages les interpellent, ils essaient de fuir ! S'ils sont rattrapés et arrêtés, le couple expliquera qu'ils se cachaient de peur que les personnages soient mal attentionnés. La vérité est toute autre : Malgré sa tenue simple, la jeune femme est en vérité la fille d'un noble local très influent. Elle fuit son père qui veut la marier de force. L'homme avec elle est simplement son palefrenier. La jeune noble le manipule, le laissant croire à son amour pour qu'il l'aide à s'enfuir. Ses intentions sont de tuer (ou faire exécuter) le jeune homme lorsqu'ils seront arrivés en sécurité dans le royaume où elle souhaite se rendre.