

100

RENCONTRES DANS LA JUNGLE

Lancez 1d100

- 1 Le groupe tombe sur une grotte remplie de champignons qui émettent une étrange lueur bleue.
- 2 Celui qui est le dernier du groupe sent un petit tiraillement sur la jambe de son pantalon. Quand il regarda, un Chwinga lui offre un petit collier fait de coquillages.
- 3 Quelques babouins commencent à hurler sur le groupe en-dessous. Cela attire l'attention d'un ennemi proche.
- 4 Un groupe d'une tribu chasse un grand dinosaure à proximité. Ils n'ont pas repéré le groupe et il semble qu'ils pourraient avoir besoin d'aide.
- 5 Les bruits d'animaux se calment alors que les branches au-dessus de vous bougent et tremblent comme si quelque chose bougeait à travers elles. Les sons normaux reprennent quelques minutes plus tard.
- 6 Vous voyez les os d'une créature. Ils ont été nettoyés par des charognards.
- 7 Au repos, un petit essaim de grenouilles qui coassent bruyamment traverse le camp. Quiconque est touché par les grenouilles fait des rêves prophétiques cette nuit-là.
- 8 En se déplaçant à travers une rivière, quelques sangsues légèrement brillantes s'attachent, mais ce n'est pas du sang qu'elles drainent, mais de la magie elle-même.
- 9 Un épais rideau de vignes pend avant de bloquer le chemin. Si vous regardez attentivement, de petites créatures de la jungle peuvent être vues enlacées. Une fois coupées, les vignes frappent rapidement comme des serpents qui tentent de piéger le groupe.
- 10 Soudain, une clairière vide apparaît, avec rien d'autre que des arbres squelettiques gris secs recouverts d'une mousse jaune.
- 11 Le long du chemin, des marqueurs primitifs sont espacés tous les 15 m, commençant par des formes humanoïdes, chacun semble plus démoniaque.
- 12 Une hutte de roseaux délabrée se trouve sur le chemin, à l'intérieur d'un Tabaxi à fourrure grise rase lentement ses bras avec ses griffes, murmurant les yeux vides et la gueule rougeoyante.
- 13 Il y a un arrangement de fleurs autrefois aux couleurs vives, fanées, épinglées à un arbre devant avec le nom d'un étranger gravé en dessous.
- 14 Un halètement peu profond peut être entendu vers la droite. Cela conduit à un animal gravement blessé incapable de courir.
- 15 Un singe-araignée saute sur l'épaule d'un membre du groupe en tapant sur son sac à dos pour avoir de la nourriture, en échange de nourriture, le singe revient plus tard dans la journée et laisse tomber une pierre polie sur laquelle un visage fronçant les sourcils est dessiné.
- 16 Un essaim d'insectes entoure et suit le groupe, ce n'est pas dangereux mais rend toutes les tâches plus difficiles en raison du bourdonnement, des morsures et des difficultés pour voir.
- 17 Un journal en cuir patiné est retrouvé couvert de petites rayures. C'est le journal d'un chasseur de trésors. L'écriture se transforme rapidement en gribouillis illisibles après que le chasseur pense qu'il a trouvé quelque chose.
- 18 Vous voyez un oiseau aux couleurs vives voler à travers les arbres devant vous, croassant et pleurant dans l'air de la jungle. Il atterrit sur une branche et vous hurle dessus avant de s'envoler.
- 19 Vous rencontrez les restes pourris d'une charrette, aux côtés d'une armure rouillée et d'os fétides. Une bannière en lambeaux et illisible est accrochée à l'avant de la procession. La ligne de cadavres, de charrettes et d'ossements s'étend sur près d'un mile de long à travers la forêt. Il ne reste que des os et de la pourriture.
- 20 Le groupe passe devant un vieil arbre avec des dizaines de mélodies anciennes et de sculptures gravées sur la surface de son écorce. Parfois, l'une des runes brille d'un bleu doux, envoyant des étincelles nacrées mais inoffensives, avant de redevenir sombre.
- 21 Un trio de chats de la jungle ronger le corps d'une créature non identifiable. Ils se dispersent dans les bois à l'approche du groupe.
- 22 Un homme qui devait être en vie quelques heures auparavant, est mort dans la chaleur de la jungle. Il ne porte aucune armure, mais est couvert de blessures profondes et sanglantes, et un poison remplit ses veines.
- 23 Au crépuscule, une jeune voix implorant de l'aide chuchote à un membre du groupe. La voix semble provenir des arbres eux-mêmes.

- 24 Le groupe est réveillé par un cri aigu venant apparemment des arbres environnants, puis le silence.
- 25 Une vieille carte est retrouvée enroulée. C'est une grande carte de la jungle avec des «mensonges» écrits à plusieurs reprises avec du sang séché dessus.
- 26 Un petit groupe de chasseurs gobelins agressifs poursuivant un animal croise le chemin des joueurs.
- 27 Le pied d'un jeune stégosaure est pris au piège entre deux arbres tombés. Il crie pour appeler son troupeau.
- 28 Un draconien tribal est affalé contre un arbre tenant son abdomen éviscéré, dans un grognement, il dit «ouverts, par le souffle des bahamuts, ils les ont tous ouverts!»
- 29 Un grand puits en pierre est recouvert de vignes et de mousse. À l'intérieur, on dirait qu'il est rempli d'eau. Un test en survie vous dira qu'elle ressemble à de l'eau potable.
- 30 Une hutte de sorcière se trouve dans une petite clairière. Lorsqu'elle est approchée, la cabane se dresse sur des cuisses de poulet géantes et s'enfuit.
- 31 Vous entrez dans une clairière et des hurlements commencent. Une parcelle de plantes Criardes se trouve quelques mètres plus loin. Le son atteint tout ce qui se trouve à moins de 10 m.
- 32 Vous sentez votre coude gauche s'accrocher à quelque chose de collant. Une toile d'araignée géante attrape votre bras. Les yeux d'une araignée géante se fixent sur vous à une distance de 20 mètres.
- 33 Un autre aventurier est repéré à travers les feuilles luttant contre une créature. En se rapprochant, on voit l'homme se faire étrangler et emporter par un serpent constricteur géant. Son épée et son bouclier sur le sol où il se tenait.
- 34 En passant devant une grande fleur violette, une bouffée de spores presque invisibles (test en perception ou nature) se libère, pendant les 5 minutes suivantes, chaque membre entend la voix d'un proche murmurer que le chemin qu'il emprunte mène à la mort.
- 35 Vous trouvez cinq cadavres suspendus par leurs pieds à l'arbre au-dessus de vous. Toute la peau a été retirée de leur corps. Quelques objets jetés jonchent le sol sous eux. L'un de ces objets est un badge appartenant à un soldat nommé Capitaine Seeyi Hopper. Si des joueurs ont des antécédents de soldat, ils reconnaissent le nom comme quelqu'un avec qui ils ont déjà servi.
- 36 Un Tigre-Garou apparaît comme s'il sortait de l'ombre. Il pointe sa tête de lance dorée sur la gorge d'un membre du groupe "vous empiétez sur un sol sacré, vous avez jusqu'à ce que la lune montre son visage, puis que la chasse commence".
- 37 Vous tombez sur une statue couverte de mousse, tombée et montrant le passage des siècles. Un groupe de lémuriens se blottit en dessous pour attendre la soudaine averse.
- 38 Une tête de pierre géante, renversée d'un long perchoir, se trouve devant vous. Dans ses yeux, une lumière scintille faiblement. Quelque chose pourrait-il être à l'intérieur ?
- 39 Une flaque de goudron bouillonnant est devant vous. Vous voyez un animal entrer et hurler de douleur, puis le silence. Soudain, le squelette de la créature recouvert de goudron se pavane et pénètre dans la jungle comme si de rien n'était.
- 40 En vous frayant un chemin à travers des fourrés de vignes, vous êtes égratigné par de longues épines jaunes (tests en Dex, Con ou Nature pour éviter) bien que sans douleur, les veines près de la griffure ont viré à l'orange vif.
- 41 Un oiseau joliment coloré imite le groupe avec une précision étonnante, il copie tout ce qui a été dit, mais sur un ton condescendant et pleurnichard.
- 42 Des fruits blancs charnus pendent à un arbre au-dessus du groupe, dégageant un arôme sucré et épicé, mordre dedans et vous libérerez des milliers de minuscules araignées.
- 43 Après un sentier, des empreintes de pas peuvent être vues d'abord griffées, puis enfoncées, humanoïdes mais d'oiseau, il n'y a que 4 empreintes avant qu'elles ne se soient déplacées.
- 44 Une piscine rose vif se trouve paisiblement à l'ombre, sentant le fromage fort. Distiller l'eau et les algues feront une puissante potion de guérison.
- 45 Le chemin devient soudainement blanc et crayeux mais les plantes prospèrent, au-dessus des chauves-souris géantes sont perchées.
- 46 La jungle s'ouvre sur une gorge avec un étroit pont de corde sur toute sa largeur. À mi-chemin, des tambours commencent à battre leur rythme insidieux.
- 47 La jungle s'ouvre sur une gorge étroite. Quand la première créature traverse, un filet de sangles jaillit de la gorge pour les piéger, les entraînant vers le bas.
- 48 La jungle s'ouvre sur une large gorge. Les murs sont raides et ce qui semble être des entrées de grotte jonchent les côtés.
- 49 Le groupe tombe sur un lit de rivière qui s'est asséché. Des morceaux d'un chariot en bois traînent dans la saleté sèche. Le bois est vieux et endommagé par l'eau, mais montre une attaque par des créatures de la forêt.

100

RENCONTRES DANS LA JUNGLE

Lancez 1d100

- 50** Pendant que le groupe marche le long du chemin, il rencontre un couple de chats de la jungle blessés. L'un est en train de mourir tandis que l'autre se tient au-dessus pour le protéger. Ils n'attaqueront pas le groupe s'il se retire.
- Le long du chemin, le groupe entend le bruit de gens qui se disputent. Un petit rassemblement de personnes est à l'origine du bruit et après une inspection plus approfondie, le groupe découvre que le groupe se dispute au sujet de la garde d'hier soir. Il semble que pendant la nuit, quelqu'un ait relâché son devoir de garde et qu'il manque maintenant quelque chose d'important.
- 51** Une grotte carrée de 3 m par 3 m peut être vue à l'avant, en y regardant de plus près, c'est la bouche d'une énorme statue primitive couverte de vigne.
- 52** Une ruche bourdonnante peut être vue suspendue bas dans un arbre, l'intérieur contient un miel si délicieux qu'il est presque addictif.
- 53** En faisant un faux pas, un membre du groupe marche sur un nid d'insectes, ce qui semble au premier abord être des fourmis sont en fait une petite espèce de monstre rouilleux, agissez rapidement ou vous perdrez tout métal.
- 54** Vous arrivez dans une zone noircie de jungle, tout semble brûlé mais épineux, si ces épines répandent du sang, les plantes revivent presque instantanément.
- 55** Le groupe est tombé sur une grande fleur maintenant brune et cassante, il semble que cela ferait un excellent amadou, faites juste attention à la glande de poison qui se cache au centre.
- 56** Un léger éclaboussement retentit près du chemin choisi par le groupe, à leur arrivée, l'étang est propre et clair et débordante de gros poissons, étrangement la cascade monte vers le haut.
- 57** Suspendu par une cheville liée, un Noble furieux vêtu du meilleur équipement d'expédition (et surtout inutile) peut acheter son décrochage.
- 58** Une chose étrange à propos de ces jungles, bien que pour la plupart sèches, vous pouvez trouver des cavernes profondes à n'importe quel instant.
- 59** Des gourdes gonflées pendent mûres dans un arbre et sur le sol autour de lui, c'est dommage que les grenouilles venimeuses aient des marques similaires.
- 60** Un chat de la jungle regarde ses petits tenter de tuer un gobelin solitaire.
- 61** Le groupe tombe sur une zone de jungle où toute la végétation est en décomposition et les bêtes jonchent le sol mortes. Curieusement, aucune n'a été récupérée.
- 62** Vous tombez sur une clairière. Un oiseau de paradis rouge-jaune-bleu danse et agite ses plumes pour tenter d'attirer un compagnon. Si un membre du groupe porte une combinaison de rouge/jaune, rouge/bleu ou jaune/bleu, l'oiseau tentera de «séduire» le joueur. Si un membre du groupe décide d'engager l'oiseau de paradis dans une «danse», le membre du groupe peut «gagner» s'il maîtrise la compétence ET réussit un test de Dextérité.
- 63** Le groupe arrive près d'enfants qui jouent à cache-cache et sont invités à jouer. S'ils acceptent (en tant que chercheurs), les tests de compétence sont étonnamment élevés. Les enfants utilisent la magie pour se déguiser en arbres, arbustes, fleurs, etc...
- 64** Un elfe solitaire est assis sur une souche d'arbre, jouant de la flûte. Quelques animaux inoffensifs parsèment la zone autour de l'elfe. Écouter la musique donne des bonus au groupe lors de la prochaine rencontre.
- 65** Un grand arbre qui parle. L'arbre demande de l'aide pour enlever un hôte parasite et propose des champignons qui font rétrécir/grandir le consommateur.
- 66** Un troll stupide nommé Gnasher tente de sauver son sanglier de compagnie nommé Snouts d'être mangé par un grand dinosaure carnivore. S'ils aident le troll à sauver son animal de compagnie, il peut les conduire dans l'un des endroits cachés de Chult.
- 67** Vous trouvez un halfelin endormi avec une canne à pêche sur ses genoux.
- 68** Vous trouvez un groupe de kobolds détruisant la forêt pour le plaisir.
- 69** Vous trouvez un couple riche en train de pique-niquer.
- 70** Vous tombez sur une section de forêt qui sent la chair rance avec plus de cent squelettes de kobold et de gobelin suspendus aux branches.
- 71**

- 72** Vous avez l'impression que quelque chose bouge, juste au-delà de votre vision. Quand vous regardez derrière vous, vous pourriez jurer que le terrain était un peu différent. On dirait presque que c'était... réorganisé.
- 73** Un vieil arbre pourri dégage une aura de nausée et de paranoïa. En vous rapprochant, vous pouvez presque distinguer une mélodie de flûte discordante.
- 74** Une seule fleur aux couleurs vives parmi une parcelle de fleurs fanées. Elle semble presque se redresser à mesure que vous vous approchez.
- 75** Alors que les personnages traversent un lit de rivière ou une vallée, une crue éclair éclate sur la zone. Les personnages doivent faire un test de survie pour se mettre dans un endroit sûr.
- 76** Le groupe tombe sur un chariot abandonné dans la jungle. Il regorge de rations et de fournitures.
- 77** Le groupe arrive à un poste relais dirigé par des indigènes. Ils échangeront contre des rations, de la nourriture et des fournitures d'aventuriers.
- 78** Un totem de 3 m sculpté pour ressembler à un spectateur suivi d'un rok et enfin un ver pourpre avec un grand cristal serti dans sa bouche marque l'entrée d'une grotte.
- 79** Le groupe pénètre dans une zone d'arbres étranges n'ayant presque pas de feuilles du tout, un test de perception pour voir le thri-kreen furtif, il ressemble plus à un phasme qu'à une mante.
- 80** En voyageant à travers la jungle, le groupe trouve des centaines de trous d'un mètre de diamètre.
- 81** Sur une pierre surélevée couverte de vignes rampantes reposent 5 cubes d'or empilés au hasard, les vignes ne les ont pas touchés.
- 82** Vous tombez sur un groupe de contrebandiers qui se disputent à propos de l'arbre sous lequel ils ont enterré leur trésor. Il semble qu'ils ne vous aient pas remarqué.
- 83** Alors que le groupe avance à travers la forêt, un lent sifflement d'une voix peut être entendu par le membre principal «quuuuittteeeeeez leeee chhhhheeeemiiiiinnn».
- 84** En traversant un lit de rivière asséché, de plus en plus de boue se rassemble autour des jambes du groupe, réduisant la vitesse de 1 m jusqu'à un court repos.
- 85** Une cabane isolée se dresse dans une clairière. Un humanoïde portant un masque aux couleurs vives remue un pot bouillonnant. Pour certains ingrédients rares, il vous échangeera de ses potions.
- 86** Le groupe arrive dans une gorge étroite faite d'argile rouge poussiéreuse. Des chasseurs peints avec de l'argile sont prêts à tendre une embuscade à un groupe ou à un animal distrait.
- 87** Un petit nombre de pierres précieuses bleues est enchâssé à la surface d'un mur de pierre, essayez de les faire sortir, dispersera le petit essaim de scarabées saphir.
- 88** Une statue tribale se tient haute et armée, mais la mousse a recouvert toute la pierre lisse à l'exception de sa tête de hache en pierre qui possède toujours un bord méchant.
- 89** Une pierre fissurée et érodée a été laissée à la naissance de la jungle, des plantes grimpantes recouvrent presque toute la pierre tachée de sang.
- 90** Le chemin devient soudain plus clair, presque entretenu. Des pièges bordent le chemin.
- 91** Des flèches peintes mènent à travers les arbres, dans une impasse, faites une sauvegarde de Dex pour éviter le piège à rochers.
- 92** Une douce mélodie suit le groupe, un oiseau chanteur semble vouloir quelque chose que le groupe a.
- 93** L'air humide a fait des ravages, le groupe doit s'occuper de son équipement avant qu'il ne rouille.
- 94** Depuis les arbres derrière le groupe, l'un des membres du groupe tombe clairement blessé, il désigne son sosie "vous avez un imposteur avec vous, imbéciles".
- 95** Une dispersion de pièces d'or et d'outils rituels jonchent l'entrée d'un temple.
- 96** Le groupe tombe sur une cache d'armes oubliée depuis longtemps. La plupart des armes banales ont longtemps rouillé, mais une seule arme se trouve au fond de la cache et semble toute neuve. Peut-être un objet magique ? Maudit ?
- 97** Le groupe ressent une agréable brise fraîche, qui est un moment bienvenu dans la chaleur intense de la jungle. Si les personnages le repèrent, l'air vient de deux curieux Chwingas cachés à proximité.
- 98** Un stégosaure prend un repas au milieu du chemin. Il n'a pas encore vu le groupe.
- 99** Un groupe d'aventuriers a fait le camp, et si le groupe est gentille, les invitera à camper avec eux. Ce sont des aventuriers expérimentés qui connaissent un emplacement à proximité dans la jungle.
- 100** Le groupe entend un puissant rugissement. Derrière eux, un Tyrannosaurus Rex se dirige vers eux. Ils n'ont que quelques secondes pour réagir avant qu'il ne les atteigne.