

100

RENCONTRES EN FORÊT

Lancez 1d100

- 1 Un grand élan/cerf/caribou regarde le groupe de loin. On dirait presque qu'il porte une couronne faite de brindilles et de vignes.
- 2 Un membre du groupe voyage sur un rocher caché. En tombant, ils ont l'impression d'être «attrappé» avant de toucher le sol. Un ent à proximité utilise ses vignes pour attraper le joueur avant qu'il ne se blesse.
- 3 Un bricoleur gnome passe devant le groupe allant dans la direction opposée. Il apparaît toutes les trois heures de voyage jusqu'à ce que le groupe lui achète quelque chose.
- 4 Deux elfes sylvains sont en train de tendre des pièges pour les braconniers. Si le groupe s'avère être des amis de la forêt, les elfes les emmèneront dans une réserve naturelle extradimensionnelle pleine de créatures éteintes et surdimensionnées.
- 5 Un élémentaire d'eau et un élémentaire de terre sont vus essayant de faire des bébés végétaux.
- 6 Un vieil arbre tordu se trouve à proximité du chemin. Il irradie une énergie sombre. Si l'arbre est endommagé, il commencera à laisser échapper un monstre qui pousse à la suite d'une pollution artificielle (nous sommes en train d'arracher Fern Gully ici).
- 7 3d6 elfes, gnomes, humains et enfants jouent au un jeu de "touché" dans la forêt.
- 8 Comme le groupe approche, il voit un faon, un lapin et une mouffette s'enfuir pour se cacher dans les buissons (Bambi).
- 9 Il fait noir comme la nuit sous un grand arbre, partout ailleurs la lumière passe normalement.
- 10 Une ombre des roches grignote un petit ours.
- 11 Un nid d'araignée-piégeuse géante camouflé, de 5 m de diamètre.
- 12 Vous avez traversé une section stérile de la forêt qui a été endommagée il y a une dizaine d'années par un incendie de forêt. Au milieu de cette relative désolation, vous trouvez un cercle d'arbres qui semble intact par le feu qui a détruit les environs.
- 13 Un groupe de gobelins se disputant sur la direction à suivre.
- 14 Un arbre éveillé se tient immobile jusqu'à ce qu'il soit à portée pour frapper le groupe ! Qui ou qu'est-ce qui a donné vie à cet arbre ?
- 15 Un groupe de guerriers tribaux qui sautent sur le groupe dans la forêt. Tous les guerriers sont nus et portent de la peinture corporelle pour marquer le nombre de leurs victimes.
- 16 Dans les hautes cimes des arbres de la forêt, un ennemi inconnu attend d'attaquer la créature la plus faible par surprise. La panthère est noire avec des taches blanches sur la tête et attaquera tout ce qui bouge.
- 17 Un satyre a invité le groupe à un festival. Si l'invitation est acceptée, le groupe peut boire de la bière au miel et manger du poisson et des fruits cuits au feu de camp avec le satyre et ses 2 amis.
- 18 Un dragon féérique est attaqué par un lémurien. S'il est aidé, le dragon récompensera le groupe avec 15 po chacun et un petit pot de miel.
- 19 Le groupe trouve un oursin-hibou blessé, effrayé, caché sous un grand buisson. Le groupe peut choisir de le laisser, ou de le garder et de le soigner.
- 20 Un énorme chien de chasse arrive, suivi de peu par un guerrier épuisé tenant une laisse attachée à un collier cassé.
- 21 Le groupe trouve un puits avec un panneau indiquant «Pour un souhait : insérez de l'argent pour la fortune». Chaque po lancée (niveau PJ) ajoute le don "chanceux" pendant une heure, ou jusqu'à ce qu'il soit utilisé.
- 22 Un goblin Neutre Mauvais est piégé dans une toile d'araignée géante. Si les joueurs s'approchent, le goblin se démêle et attaque comme un druide aux côtés des araignées.
- 23 Une porte debout dans d'épais buissons complètement ignorée par la nature. Si un joueur ouvre la porte, un petit intérieur de cabine est trouvé et un léger parfum de viande cuite flotte.
- 24 Un membre du groupe jure qu'il peut entendre les corbeaux marmonner des mots réels de temps en temps. Si le groupe se calme suffisamment, le membre du groupe entendra que les mots sont des directions cardinales. Si on en tient compte, les corbeaux continueront de guider le groupe vers un corbeau géant dormant sur un trésor.

- 25 Un membre du groupe trébuche et tombe contre un arbre, mais au lieu de faire un bruit sourd de bois, une réverbération creuse se fait entendre. Une inspection plus poussée conduira le groupe à découvrir que l'arbre est creux avec une petite boîte en métal à l'intérieur, contenant des objets qu'ils avaient perdus.
- 26 Le groupe tombe sur un arbre épais, rempli de 2d6 grosses ruches de guêpes. S'ils restent trop longtemps, ils sont attaqués par le même nombre d'essaims de guêpes.
- 27 Le groupe rencontre une rivière remplie de piranhas. Il n'y a pas de pont, malheureusement.
- 28 Un orage d'éclairs commence et plusieurs arbres sont frappés par la foudre. Cependant, certains d'entre eux ne brûlent pas, au lieu de cela, ils deviennent simplement électrifiés, et les créatures qui les entourent reçoivent aléatoirement de petites décharges, subissant 1d6 dégâts électriques par tour. Le groupe est ensuite attaqué par des monstres.
- 29 Un mammoth se fait entendre, barrissant, courant et renversant des arbres à proximité. Il attaquera le groupe à vue, s'il ne parvient pas à se cacher. S'ils choisissent d'enquêter, ils découvriront que les chasseurs ont tué le reste du troupeau pour prendre l'ivoire.
- 30 Le groupe tombe sur une auberge par hasard. S'ils choisissent d'entrer, elle prendra feu, en plein milieu de ce qu'ils faisaient là-bas.
- 31 Une femelle Aasimar pâle et 7 mineurs nains mâles rentrent chez eux. Ils n'arrêteront pas de chanter et elle jure que c'est platonique.
- 32 Une fille émotionnellement perturbée avec une cape à capuche rouge vous propose de vous vendre une peau de loup terrible pour 20 po ou l'acte de propriété de la maison de sa grand-mère décédée pour 500 po.
- 33 Vous rencontrez un camp de bûcherons avec un géant des tempêtes, il a une grande hache comique et un boeuf bleu.
- 34 Une meute de gobelins à dos de loup court vers le groupe trop effrayés pour s'arrêter, suivie de deux ours et de deux druides à leur poursuite.
- 35 Un druide surgit d'un arbre en criant : «Quelqu'un veut-il acheter de la sauge ou des champignons ?!» Ce n'est pas de la sauge, mais les champignons sont pourtant normaux.
- 36 Le groupe trouve un chariot avec une roue cassée. L'ancien propriétaire a laissé son cheval, Ed, attaché à la charrette pour mourir. Ed parle le commun. Il y a un baril d'eau, quatre bouteilles de vin, deux tapis, des casseroles, des poêles et du foin avec des carottes pour Ed à l'arrière. La roue peut être temporairement fixée avec une ceinture ou une corde.
- 37 Une volée d'oiseaux bleu-vert qui tentent de conduire le groupe vers un sanctuaire oublié à un esprit mineur de la nature.
- 38 Un cerf grand et fort apparaît, plein de délicieuse venaison qui ne demande qu'à être réclamée par votre groupe. Une fois que la créature est abattue et récupérée, sa peau résistante est prête à être retirée. Une petite incision révèle cependant quelque chose de vraiment horrible. Son corps a été bourré des œufs d'une vile créature ! Soudain, des craquements spongieux se font entendre et la carcasse commence à se tordre lentement...
- 39 Un renard et un dogue courent devant vous. Le groupe peut voir qu'ils sont les meilleurs amis.
- 40 Vous trouvez un homme endormi et couvert de toiles d'araignées. Il est là depuis un moment. Apparemment, il a perdu un concours d'alcool contre un lutin il y a 25 ans.
- 41 Vous voyez une humaine piégée dans un piège à ours. À sa libération, elle se transforme en ours et s'enfuit.
- 42 Un troupeau de chevaux sauvages et de centaures est vu courant à travers une clairière.
- 43 Un nain mâle et son cougar sortent des buissons devant la fête. Il dit «Salut» au groupe.
- 44 Un archer, un clerc, un voleur et un grand barbare tentent de voler le groupe. Ces brigands sont gentils si vous entendez bien.
- 45 Le parti voit une maison faite de bonbons juste à côté du chemin. Vous entendez la sorcière à l'intérieur se lamenter de l'avoir construite si profondément dans la forêt.
- 46 Un groupe de fées tourmente une paire de loups orphelins. Le groupe peut effrayer les fées assez facilement, mais les chiots ont besoin de quelqu'un pour s'occuper d'eux.
- 47 Le groupe remarque une fissure à 3 mètres dans un arbre... remplie à ras bord d'une ruche d'abeilles anormalement grande et pleine de miel.
- 48 Le groupe rencontre un village entièrement peuplé de lutins bleus. Celui avec le chapeau rouge et la barbe semble être le chef. Ils vivent dans des champignons sacrés.
- 49 Vous voyez un garçon paralysé tiré sur un traîneau par un demi-géant. Il est accompagné de trois autres enfants. L'un est son petit frère et ils se dirigent vers le nord après que leur famille ait été massacrée.
- 50 Vous rencontrez une archère humaine aux cheveux roux. Elle vous traite d'idiots et continue de dire : «Quand je trouverai ces salauds... je vais les tuer !»

100

RENCONTRES EN FORÊT

Lancez 1d100

- 51** Vous trouvez la vieille hutte d'un ermite mort toujours dans son lit. Son chien, Meko, a besoin d'un nouveau maître.
- 52** Une bande d'elfes des bois perdue vous propose un échange de fournitures et de rations.
- 53** Le dieu Solonor Thelandira apparaît et donne des cadeaux à tous les elfes ou demi-elfes du groupe.
- 54** Le groupe s'approche d'un camp de 5 kobolds morts. Ils semblent avoir cherché leurs armes. Étrangement, il n'y a pas de coupures ou de bleus. Si le groupe y reste plus d'une heure, 1D4 rôde-dessus descendent des arbres et les assaillent. S'ils y passent la nuit, ils seront réveillés par une attaque des 1d8 rôde-dessus ainsi qu'un essaim de rats qui ont été tués par les rôde-dessus
- 55** Un enfant elfe court vers le groupe en pleurant. Un groupe de 1d6 prêtres et de 1d4 cultistes s'approche du groupe. L'un des membres de la secte exige que le groupe leur restitue leur sacrifice.
- 56** Un gnome très sympathique qui tient une petite boutique accueille le groupe. Il dit qu'il a utilisé un sort de réveil sur les fleurs qu'il vend. Il les vend en grappes pour 25 po chacune. Il vend également des lucioles dans des bocaux pour 15 po chacun ainsi que des coléoptères géants dans des bocaux pour 20 po chacun
- 57** Un ours-garou portant une paire de jeans et un chapeau de garde forestier avec «SMOGGY» écrit dessus s'approche du groupe et leur fait une conférence de 1d10 heures sur la façon dont ils doivent être prudents en utilisant des sorts de feu ou d'incendie dans les zones forestières. Une fois terminé, il dit au groupe : «VOUS seul pouvez empêcher un incendie de forêt.» et se met à monter sur le dos d'un hibou.
- 58** Un grand arbre très large, avec une ouverture creuse de plus de 20 m de haut. Si un joueur regarde à l'intérieur, il ne voit rien dans le trou. Quelques instants plus tard, ils sont poussés dans le creux par un ennemi invisible. L'arbre est infesté d'araignées de phase.
- 59** Une tribu de Firbolg disparaît dans un arbre. Ils ont l'air tristes et pressés de partir
- 60** Vous voyez une dryade invoquer trois vrilles de bois épineuses et enroulées de 9 mètres et frapper un imitateur à mort.
- 61** Vous voyez un gnome dans la bouche d'un ours. Il crie : «Ce n'est pas ce à quoi ça ressemble !». Alors qu'ils courent tous les deux dans les buissons.
- 62** Un halfelin et treize nains sont poursuivis par des araignées géantes. Si vous les aidez, ils peuvent vous donner quelque chose de précieux pour eux.
- 63** Vous voyez une bande de corbeaux mangeant de la chapelure. Au loin, un frère et une sœur orphelins. Ils vous supplient d'assassiner leur belle-mère car c'est la troisième fois qu'elle oblige leur père à faire ça.
- 64** En entrant dans une partie marécageuse de la forêt, vous trouvez un nid de rats terribles. Mis à part les rongeurs de taille inhabituelle, les gaz des marais éclatent au hasard, faisant 1d4 dégâts de feu
- 65** Tout en veillant, vous apercevez quelque chose de blanc flottant entre les arbres dans le coin de l'œil. Vous vous tournez pour regarder mais c'est parti. Sentant les poils de vos bras se hérissier, vous vous tournez pour voir une femme triste et sale vêtue d'une robe blanche déchirée se tenant au bord de votre campement. Elle ouvre la bouche hideusement pour crier, mais seul le sang coule de ses lèvres, tachant ses vêtements blancs. En un éclair, elle vole vers vous avec les bras tendus. Une secousse traverse votre corps alors que vos yeux s'ouvrent et que vous vous rendez compte que vous avez acquiescé..
- 66** Un groupe composé d'humains et d'elfes vit dans un arbre.
- 67** Un prince elfe, un humain et un nain sont à la recherche d'un certain magicien
- 68** Un Forgelier tenant une hache a rouillé près d'un arbre abattu. Si seulement quelqu'un pouvait trouver un bidon d'huile et le libérer...
- 69** Un troupeau de 500 rennes et leurs gardiens nomades demi-elfes les conduisent vers le nord. Ils peuvent échanger des fourrures, de la viande, des montures de rennes et des vêtements pour temps froid.
- 70** Vous voyez un ent coincé entre deux rochers. En le libérant, il vous accorde les 2 heures de Peau d'écorce
- 71** Vous rencontrez une cérémonie de mariage entre un elfe et un humain. Il est tenu secret à cause de la haine entre leurs deux familles.
- 72** Vous trouvez quatre halfelins agrippés par les racines d'un arbre éveillé. Ils vous donneront une récompense précieuse s'ils sont sauvés.

- 73** Le groupe rencontre 1d4 éclaireurs worgs. Si ce n'est pas tué en 5 rounds, 1d4 gobelins montés sur des worgs arrivent en renfort.
- 74** Le groupe rencontre trois ours en train de manger le cadavre d'une femme blonde. Ils reprennent forme humaine une fois qu'ils meurent et leur chalet récemment mis à sac se trouve à proximité.
- 75** Alors que le groupe voyage à travers la forêt, un hurleur retentit. Un voyou saute devant le groupe, il n'a que des vêtements ordinaires et une dague. Il est très facile à persuader, et encore plus facile à intimider.
- 76** Le groupe tombe sur un petit jardin clôturé, où sont cultivées des carottes et des pommes de terre. L'odeur du ragoût emplit l'air, et un gnome apparaît et vous invite à prendre un repas.
- 77** Une tortue incroyablement grande est maintenue en place par des cordes apparemment mises en place par des chasseurs, elle regarde le groupe avec des yeux tristes mais remarquablement intelligents
- 78** Vous rencontrez une dryade alors qu'elle traverse le chemin entre les fourrés. Elle se tourne pour vous regarder. Dans ses bras se trouve un demi-orque roucoulant joyeusement.
- 79** Un ours à trois bras se promène en rugissant, il panique à la vue des humanoïdes. Si vous pouvez vous rapprocher, vous pouvez voir que la troisième patte est ensanglantée à cause d'un gros éclat.
- 80** Le groupe rencontre 1d4 druides qui se transforment en loups et courent lorsqu'ils sont surpris.
- 81** Un lutin lance une bombe à poussière scintillante sur le membre le plus petit du groupe et disparaît. Cette nuit-là, une lionne de montagne se blottit contre lui et est très sympathique. Trop amical...
- 82** Dans une vieille partie des bois, quatre femmes tréants sont retenues captives par un trio de sorcières. Si elles sont sauvées, elles offrent un médaillon primal qui permet à un joueur de créer 1 arbuste éveillé par jour.
- 83** Un groupe de Firbolgs s'occupe d'un ami blessé. Les esclavagistes orques morts ont dû penser qu'il n'y en avait qu'un seul.
- 84** Au fond des bois, vous trouvez une épée logée dans une pierre entourée de vignes épineuses d'où goutte du poison.
- 85** Le groupe tombe sur une pépinière Treant. Ils sont mignons, mais vous avez trois minutes avant l'arrivée de leurs mères.
- 86** Un petit élémentaire déclenche un feu de forêt qui embrase rapidement la forêt.
- 87** Un grand hibou et un grand écureuil poursuivent un goblin terrifié
- 88** Vous rencontrez un vétéran elfe de la dernière guerre. Il est toujours en mode survie sous les ordres et c'est au groupe de le convaincre de rentrer chez lui.
- 89** Une caravane itinérante de sympathiques Tabaxi a mis ses chariots en cercle pour la nuit. Lorsque vous vous approchez et que vous vous asseyez près du feu, vingt autres Tabaxi descendent des arbres pour vous rencontrer. Ils sont armés jusqu'aux dents, mais amicaux. On dirait un endroit agréable et sûr pour dormir cette nuit.
- 90** Vous trouvez un ranger humain nommé John Ramco poursuivi par 1d4 Orques. Il a un couteau géant et vous demande de l'aider à tendre une embuscade.
- 91** Vous arrivez dans la maison d'un druide bien connu, Jëorn, connu pour s'être transformé en ours et avoir tué des meutes entières d'orques. Il vous propose l'hébergement pour la nuit, le lait, le fromage, le miel et la location de chevaux.
- 92** Un bricoleur Gnome et ses deux amis forgeliers ont créé une construction géante de dragon en bois. Ils prévoient d'effrayer la tribu locale des esclavagistes orques avec.
- 93** Vous trouvez 1d4 chèvres près d'un pont sur un ruisseau. Rencontre de troll en option.
- 94** Le groupe s'arrête juste à temps pour voir un troupeau d'aurochs en voie de disparition. Tous les 30 à 40 semblent déménager dans un autre vallon pour paître. Restez bas et taisez-vous.
- 95** Quatre adolescents et un chien qui parle le commun ont un minotaure ligoté. Ils retirent le masque pour révéler un vieux nain juste au moment où les gardes de la ville voisine arrivent pour l'emmener.
- 96** Vous trouvez un cercle de terre Genasi pétrifié vénérant un cristal rouge géant, flottant et brillant. Toute interférence fait que le cristal vous frappe avec des éclats de feu rouges et des éclats de foudre. Celles-ci feraient de superbes pointes de flèches...
- 97** Un paladin demi-elfe du serment des Anciens et ses 6 membres du groupe viennent d'éliminer un groupe de raid Drow. Il vous permet de piller les corps à condition que vous leur donniez un enterrement convenable.
- 98** Vous trouvez un groupe de 8 enfants drows échappés qui ont fui leurs esclavagistes. Ils sont fatigués, battus et affamés.
- 99** Vous vous approchez d'un arbre ayant servi de gibet qui a quatre hommes suspendus dans des cages et deux femmes dans des pilori à sa base. Ils implorent miséricorde, mais les gravures argentées sur les contraintes sont un message mortel, quelque chose ne va pas ici.
- 100** Le groupe tombe sur une ferme naine dans une petite vallée où ils récoltent du sirop d'érable.