



Tables des rencontres curieuses

Est-il réaliste que les personnages rencontrent tous les jours (et parfois plus d'une fois par jours) d'effroyables créatures maléfiques qu'ils doivent vaincre s'ils souhaitent poursuivre leur voyage? Vos joueurs rencontrent tellement de monstres hostiles que l'on peut parfois être amené à penser que pour survivre dans un monde de Donjon & Dragon, il faut des aventuriers. Les tableaux qui suivent réajustent l'équilibre entre les rencontres aléatoires de créatures et toutes les autres péripéties, pas forcément mortelles, qui peuvent survenir aux voyageurs.

Le tableau des rencontres aléatoire devait être utilisé chaque fois que le MD détermine qu'une rencontre ou un événement aléatoire doit avoir lieu. Forcément, trois chances sur vingt peuvent ne pas sembler énormes. Mais si l'on calcule le potentiel de rencontre que peuvent faire un groupe par exemple en une semaine dans une forêt (tableau 56 du Guide du Maître de la deuxième édition), on obtient 6 jets de 1d10 par jours où il faut obtenir 1 ou 2 sur le dé (6x7). On pourra estimer que les joueurs auront au moins une rencontre aléatoire par jours (et le plus souvent, cette rencontre ce sera soldée par une bataille). Les points d'expériences montent en flèche mais l'intérêt et l'imagination du MD risque de baisser avec le temps.

Avec les tableaux qui suivent, le MD se retrouve devant une panoplie de petits événements qui peuvent être très cocasses pour le groupe (tout particulièrement quand un résultat dans le tableau des curiosités font croire aux PJ que la rencontre à un certain rapport avec leur aventure principale).

Rencontres aléatoires 1d20

- 1-8 : Nuisances communes
- 9-10 : Curiosité I
- 11-12 : Curiosité II
- 13-14 : Rien de spécial
- 15-16 : Lancer les dés deux fois, mélanger les résultats des deux jets
- 17-20 : Créature appropriée au terrain

Nuisances communes : 1d20

- 01: Épine, écharde
- 02: Tiques
- 03: Puces
- 04: Perte d'équipement
- 05: Une courroie ou roue de chariot brise
- 06: Monture boiteuse
- 07: Une souris dans un sac-à-dos ou sacoche
- 08: Nid d'abeille, guêpe ou frelon(normal)
- 09: Fiente d'oiseau
- 10: Nourriture avarié
- 11: Contenant percé(perde de liquide)
- 12: Moucheron
- 13: Moustiques
- 14: Raton laveur dans sac-à-dos
- 15: serpent dans sac de couchage ou tente
- 16: Attaque d'animal enragé
- 17: Le campement est inondé

- 18: Monture malade
- 19: Lierre empoisonné (poison contact)
- 20: Pou





Curiosité I

1d100

- 1: Piège de chasseur(fosse de 1m recouverte)
- 2: Animal ou monstre noyé sur la berge d'une rivière
- 3: Collet de chasseur
- 4: Poste d'observation
- 5: Signe de territoire humanoïde
- 6: Obélisque de pierre
- 7: Site d'excavation de mine abandonné
- 8: Monument funèbre humanoïde
- 9: Piège à ours en fer
- 10: 10-20 mètre d'une vieille route abandonnée
- 11: Fosse profonde(5-10 mètre de profond)
- 12: Squelette dans une cage en bois suspendu à une branche d'arbre
- 13: Chariot abandonné, 50% vide ou complètement vide
- 14: Cabane dans les arbres
- 15: Arbre dont une des branches a été aménagé pour s'y asseoir
- 16: Pierres aux formes bizarres
- 17: Arbre coupé à moitié avec une hache rustique
- 18: Totem en bois ou en pierre
- 19: Terrier, occupé ou inhabité
- 20: Statue à demis complète
- 21: Cible d'archer
- 22: Cabane de sorcière ou magicien abandonné
- 23: Nid de monstre abandonné
- 24: Plante ou herbe rare
- 25: Poste de passage
- 26: Squelette ou cadavre d'une créature géante
- 27: Arbre mort barrant la route
- 28: Ancien site d'un feu de forêt
- 29: Fiente de créature
- 30: Puits en pierre contenant eau potable
- 31: Clairière
- 32: Cercle de pierre imposant
- 33: Arbre mort en partie ou entier
- 34: Étang et source naturel
- 35: Cercle de pierre
- 36: Vieux campement
- 37: Brouillard
- 38: Jardin, moisson ou champ abandonné
- 39: Taillis ou arbre fruitier
- 40: Arbre déraciné
- 41: Cabane de chasseur, trappeur ou braconnier
- 42: Carcasse d'humanoïde, animal ou monstre
- 43: Tombe d'humanoïde ou monstre
- 44: Cache de rations séchées de rôdeur
- 45: Squelette d'humanoïde ou monstre
- 46: Geysier
- 47: Feu de forêt naturel ou accidentel
- 48: Tombe conventionnel
- 49: Tente(s) abandonnée(s)
- 50: Lieu sacré d'une tribus
- 51: Site où il y a eu bataille
- 52: Cimetière oublié
- 53: Débris d'un site de combat
- 54: Cercle de champignon
- 55: Étang
- 56: Arbre infesté de pourriture
- 57: Ruisseau
- 58: Boue ou fosse de goudron
- 59: Terrain marécageux(petite étendue)
- 60: Source d'eau minéral
- 61: Corniche
- 62: Baies dans un buisson(empoisonné ou pas)
- 63: Terre éboulé
- 64: Lieu de pêche miraculeuse
- 65: Entrée de caverne en forme de gueule monstrueuse
- 66: Champ de fleurs sauvages
- 67: Passerelle en bois très étroite
- 68 : Pierre tombale anonyme
- 69: Passerelle ou pierres empilées
- 70: Chaloupe ou canoë
- 71: Chemin bloqué par une avalanche
- 72: Chute d'eau
- 73: Petit lac
- 74: Pont en corde, coupé ou intact
- 75: Un homme ou un cerf pétrifié
- 76: Animal sauvage pris dans un piège
- 77: Piège fendu en deux
- 78: Plusieurs corbeaux silencieux perché dans un arbre
- 79: Feu de camp avec des lapins grillés
- 80: Cabane en rondins
- 81: Déchets ou ordures
- 82: Autel en plein air
- 83: Cheval avec une selle usé
- 84: Fosse remplis d'eau
- 85: Objet ou être vivant pris dans un lasso
- 86: Fondation de château abandonné
- 87: Bouclier en bois pour géant
- 88: Bateau avec la coque fracassé
- 89: Empreinte près d'une cabane brûlé
- 90: Étang pollué
- 91: Cache de bandit abandonné
- 92: Tour de guets abandonné
- 93: Site parfait pour une embuscade
- 94: Œuf de monstre abandonné
- 95: Charrette pillé, volé
- 96: Palissade de bois
- 97: Arbre décoré avec des crânes humains



- 98: Animal domestique abandonné
- 99: Objet maudis abandonné ou laissé comme piège
- 00: Relancer deux fois et combiner si possible

Curiosité II

1d100

- 01: Barrage de castor
- 02: Ruisseau ou lit de rivière asséchée
- 03: Monument commémoratif d'une guerre, n'importe quel race
- 04: Lieu de campement fréquemment utilisé
- 05: Bâtiment ou village incendié
- 06: Puits asséché
- 07: Repère d'animal dont les occupants sont mort
- 08: Repère de monstre dont les occupants sont mort
- 09: Feu de camp avec du bois entassé
- 10: Feu de camp recouvert de feuille avec un sanglier cuit
- 11: Chariot d'aventuriers avec mules et provisions
- 12: Familier perdu, blessé ou mourant
- 13: Campement avec des tonneaux de vin de pauvre qualité
- 14: Campement avec une tonneaux de vin empoisonné ou drogué
- 15: Buisson avec des baies (hors saisons)
- 16: Buisson de myrtille avec des baies empoisonnées
- 17: Buisson de framboises carnivores
- 18: Arbre fendu au milieu
- 19: Filet servant de piège
- 20: Pile de squelette
- 21: Pyramide de crânes
- 22: Os disposé au sol formant des signes de pistes
- 23: Sac contenant des éléments de sorts
- 24: Collection de crânes d'animaux
- 25: Collection de crânes humanoïdes
- 26: Signe de piste de rôdeurs
- 27: Signe de piste d'organisation secrète
- 28: Squelette crucifié sur un arbre
- 29: Autel religieux souillé et saccagé
- 30: Un arbre de brûlé
- 31: Chêne entouré de bois d'allumage
- 32: Collet de chasseur
- 33: Trou d'homme
- 34: Des coquillages forment un cercle sur le sol
- 35: Arbre avec des feuilles(alors que ce n'est pas la saison)
- 36: Sac à dos avec des rations
- 37: Falaise avec une corde et des pitons en fers
- 38: Traces de monstres ou humanoïdes, récentes ou vieilles
- 39: Traces d'animaux naturels, récentes ou vieilles
- 40: Coffre à moitié déterré avec des objets de valeurs
- 41: Coffre du trésor déterré et vide
- 42: Chêne contenant du guis
- 43: Arbre frappé par la foudre
- 44: Catacombes abandonné de créature
- 45: Bébé abandonné
- 46: Rangée de têtes plantées sur des poteaux
- 47: Coin de pêche avec un petite chaloupe
- 48: Enfant perdu de n'importe quelle race
- 49: Initiales gravées sur un arbre, ne n'importe quelle langue
- 50: Tête de bélier en fer rouillé
- 51: Catapulte, fonctionnelle ou non
- 52: Bosquets taillés, sculptés
- 53: Tombeau
- 54: Trou laissé par un éclair
- 55: Laboratoire souterrain
- 56: Squelette d'ours pris dans un piège en fer
- 57: Arbre avec une grosse cavité à l'intérieur
- 58: Deux rangées de roches formant un X sur le sol
- 59: Trousse de guérison
- 60: Chambre de torture souterraine
- 61: Squelette avec les hanches écrasées
- 62: Animal hors de son milieu naturel
- 63: Mare d'eau avec de la mousse sur les berges
- 64: Une barge abandonné dans une rivière asséché
- 65: Buisson décoré avec des guirlandes de fleurs
- 66: Un cerf est poursuivit par des loups
- 67: Chevalet avec une peinture terminé ou pas
- 68: Arbre décoré avec des armes
- 69: Arbre décoré avec des plumes, os d'animaux et petit cailloux.
- 70: Mare empoisonné
- 71: Pile d'arbre sablés
- 72: Gravure ou sculpture d'un arbre
- 73: Vieille cage en fer de taille humanoïde
- 74: Plusieurs chariot d'esclaves ou de prisonniers vides
- 75: Feu de camp de créature géante
- 76: Un arbre ou un roché sculpté en forme de trône
- 77: Météorite
- 78: Squelette en uniforme avec poche de messenger
- 79: Panier de fruit frais cueillis



80: Érables à sucres avec des gouttières et des sceaux(en automne)
81: Trou d'eau(petit mais très profond)
82: Habits de soldats lancés au bouts d'une perche
83: Cache de vêtements et armes
84: Cerf-volant dans un arbre
85: Anneau de bloc erratiques
86: Gros télescope rouillé
87: Lac ou mare d'eau salé
88: Dépotoir
89: Lac asséché avec des ruines de village aquatiques
90: Cabane en bois pour distiller l'alcool

91: Bosquet de druides
92: Flaque de sang séché laissé par un combat aérien
93: Champ de vigne
94: Site de fêtes de créatures sylvestres, abandonné ou pas
95: Arbre criblé de coup de dague
96: Une grosse marmite en fer sur un feu de camp
97: Bloc de sel à lécher
98: Arc-en-ciel
99: Forêt de jeunes arbres
00: Couvre sol de trèfles à quatre feuilles

Tiré de l'article "Miscellaneous Mishaps the great outdoors" par Dawn Ibach
Dragon® Magazine #259
Tableaux traduits par Ismu (Le trou du Gnoll) le 14/01/01