

Table de rencontres aléatoires et d'événements divers

Ce tableau permet d'animer les aventures de vos randonneurs en Pays Sauvage et de casser la monotonie d'une longue randonnée.

Fonctionnement :

Lancer 1d100 puis reportez-vous au numéro et sa description.

Certains choix sont multiples (6 autres sous-rencontres) ; vous pouvez alors choisir celui qui correspond à l'environnement et votre envie ou relancer 1d6 pour laisser le hasard décider.

1 Buissons :

Sur 1d6 :

- 1 - épineux
- 2 - impénétrables
- 3 - vivants et mauvais
- 4 - qui se couvre de fleurs et s'écarte
- 5 - couvert de baies comestibles

Sur 1d6 :

- 1 - framboises
 - 2 - myrtilles
 - 3 - prunelles
 - 4 - mures
 - 5 - nèfles
 - 6 - baies de canneberge
- 6 - couvert de petits fruits toxiques

Sur 1d6 :

- 1 - mortels
- 2 - diarrhéiques
- 3 - furoncles
- 4 - hallucinogènes
- 5 - ankylosant
- 6 - surdité (1d6 jours)

2 Parasites :

Sur 1d6 :

- 1 - tiques
- 2 - puces
- 3 - poux
- 4 - fourmis
- 5 - moustiques
- 6 - taons

3 Équipement égaré par un joueur :

Sur 1d6 :

- 1 - perdu en route mais sera retrouvé
- 2 - perdu mais retrouvé abîmé
- 3 - irrémédiablement égaré
- 4 - dans le bec d'une pie perchée (petit) ou dans la tanière d'un blaireau (gros)
- 5 - perdu et retrouvé entre les mains d'une clique de voleurs
- 6 - subtilisé par une Harpie

4 Problème technique :

Sur 1d6 :

- 1 - mécanisme d'arme brisé ou lame ébréchée
- 2 - sangle d'arme déchirée
- 3 - sangle de sac ou sacoche usée qui cède
- 4 - nœud d'un arc, dont le bois éclate
- 5 - tonnelet de poudre ou carquois qui se brise
- 6 - semelle de chaussure décollée

5 Monture défaillante :

Sur 1d6 :

- 1 - piquée par un taon, affolée
- 2 - épine infectée, boiteuse
- 3 - malade 1d4 jours
- 4 - assoiffée
- 5 - fatiguée, refuse d'avancer
- 6 - crise cardiaque

6 Désagrément de la nature :

Sur 1d6 :

- 1 - fiente d'oiseau
- 2 - bourrasque de vent, objets légers (parchemin) ou avec prise au vent (tente) s'envolent
- 3 - grêle
- 4 - gelée matinale
- 5 - pluie
- 6 - tempête orageuse

7 Nourriture transportée :

Sur 1d6 :

- 1 - périmée (goût désagréable)
- 2 - avariée, gastro sur 1 jour
- 3 - infectée, intoxication alimentaire sur 1d4 jours
- 4 - contaminée, furoncles
- 5 - volée par un écureuil
- 6 - attire un animal affamé

Sur 1d6 :

- 1 - ours affamé
- 2 - ratel
- 3 - blaireau
- 4 - vieux loup
- 5 - sanglier
- 6 - rongeur

8 Contenant transporté, percé :

Sur 1d6 :

- 1 - outre ou gourde d'eau
- 2 - flacon d'un magicien ou fiole d'un soigneur
- 3 - bouteille d'huile ou de combustible
- 4 - bourse de pièces de monnaie
- 5 - sac à dos
- 6 - carquois, étui de dague ou tonnelet de poudre

9 Mouches, moustiques, selon climat

10 Nuée d'insectes :

Sur 1d6 :

- 1 -papillons
- 2 -essaim d'abeilles
- 3 -fourmilière
- 4 -nuée de hannetons
- 5 -nuage de moucheron
- 6 -nid de frelons

11 Pièges de chasseur :

Sur 1d6 :

- 1 -collet
- 2 -fosse de chasseur 1d4 mètres de profond
- 3 -cage 1d4 mètres
- 4 -filet de chasseur
- 5 -corde (nœud coulissant tendu pour suspendre par le pied)
- 6 -mâchoire à renard

12 Corps ou restes :

Sur 1d6 :

- 1 -Humain
- 2 -Elfe
- 3 -Nain
- 4 -Orque
- 5 -Gobelin
- 6 -Troll

13 Nuisibles :

Sur 1d6 :

- 1 -groupe de rats 1d10
- 2 -nuée de souris 1d100
- 3 -groupe de Harpies voleuses 1d10+5
- 4 -Sédentaire 1d10+5
- 5 -colonie de scorpions 1d20+5
- 6 -Rats des Rochers 1d10+5

14 Vieille route abandonnée (1d20+5m)

15 Découverte morbide :

Sur 1d6 :

- 1 -homme pendu à un arbre (depuis 1d6+1 jours)
- 2 -cage scellée et suspendue avec un cadavre à l'intérieur
- 3 -tête coupée
- 4 -bras tranché ou arraché
- 5 -tronc à moitié dévoré
- 6 -cadavre empalé

16 Découverte morbide :

Sur 1d6 :

- 1 -reste d'ossements
- 2 -crâne d'humanoïde géant fendue d'une hache
- 3 -Pierre avec des doigts coupés
- 4 -un pied suspendu au dessus d'une fosse
- 5 -un homme enterré jusqu'au cou, la tête dévorée, les yeux mangés
- 6 -une main tranchée en putréfaction, dans un piège à ours

17 Matériel :

Sur 1d6 :

- 1 -chariot abandonné
- 2 -roue brisée
- 3 -tente abandonnée
- 4 -sac de pêcheur
- 5 -lance à pointe d'acier fichée dans un arbre
- 6 -cadavre avec un glaive à la main (1d6 semaines)

18 Arbre de forme étrange :

Sur 1d6 :

- 1 -tortueux
- 2 -aux fruits étranges

Sur 1d6 :

- 1 -hallucinogènes
- 2 -savoureux
- 3 -toxiques

Sur 1d6 :

- 1 -mortels
 - 2 -diarrhéiques
 - 3 -furoncles
 - 4 -calvitie totale pendant 1d10 jours
 - 5 -somnifères
 - 6 -surdité totale pendant 1d4 Tours
- 4 -magiques, +10% à une capacité/1d4 jours
 - 5 -maléfiques, -10% à une capacité/1d4 jours
 - 6 -s'envolent
- 3 -dont les branches bougent sans qu'il n'y ai de vent
 - 4 -avec des yeux
 - 5 -sculpté de formes humaines
 - 6 -tronc rampant

19 Grosse pierre enchâssée dans un granit de 1d10x10kg :

Sur 1d6 :

- 1 -rouge, Tourmaline
- 2 -translucide, cristal de quartz
- 3 -verte, Jade
- 4 -phosphorescente, Rubis
- 5 -noire, Onyx
- 6 -bleue, Aigue-marine

20 Événement anodin :

Sur 1d6 :

- 1 -arbre à moitié coupé avec une hache
- 2 -tas de bûches empilées
- 3 -table de jardin en fer et ses trois chaises, tasses et théière, recouvertes de lierre
- 4 -oriflammes fiché en terre
- 5 -peau tendues en train de sécher
- 6 -hutte avec 1d4 fourrures et 1d4 peaux

21 Événement géologique :

Sur 1d6 :

- 1 -petite secousses telluriques
- 2 -petite crevasse
- 3 -coulée de boue
- 4 -sables mouvants
- 5 -émanation de soufre
- 6 -éboulement

22 Événement astronomique :

Sur 1d6 :

- 1 -Pluie d'étoiles filantes (nuit suivante)
- 2 -Comète éblouissante (jour suivant)
- 3 -Éclipse solaire (jour suivant)
- 4 -Pleine lune (nuit suivante)
- 5 -Aurores boréales (nuit suivante)
- 6 -Orage d'altitude

23 Comète (nuit) ; météorite (jour)

24 Une cité antique abandonnée

25 Étrange monture dans le ciel

26 Nuage de forme ou de couleur étrange

27 Plante rare :

Sur 1d6 :

- 1 -Alfunas
- 2 -Argos
- 3 -Belladone
- 4 -Ciguë
- 5 -Sommeil du Mage
- 6 -Trainasse

28 Phénomènes soudains :

Sur 1d6 :

- 1 -arbre mort barrant la route
- 2 -volée de flèches
- 3 -attaque d'un ours
- 4 -éboulis de rochers
- 5 -effondrement du sol 1d4 de large et 1d4 de profond
- 6 -grêle de taille 1d4 cm

29 Ancien site :

Sur 1d6 :

- 1 -feu de forêt
- 2 -bûcheronnage
- 3 -minage
- 4 -charbonnage
- 5 -four à chaux
- 6 -campement

30 Campement abandonné :

Sur 1d6 :

- 1 -Humains de 1d10 mois
- 2 -race humanoïde de 1d10 mois
- 3 -1d4 tentes vides
- 4 -cadavres humains de 1d10 mois
- 5 -cadavres gobelinoïdes de 1d10 mois
- 6 -1d4 tentes, nourriture et matériel de campement en bon état

31 Champ abandonné :

Sur 1d6 :

- 1 -en friche depuis 1d10 mois
- 2 -blé
- 3 -orge
- 4 -courges
- 5 -verger
- 6 -en friche depuis 1d6 années

32 Découverte morbide :

Sur 1d6 :

- 1 -cadavre percé de trois couteaux de lancer (1d6 semaines)
- 2 -tête fichée sur un pique (1d6 mois)
- 3 -femme dans une caisse coupée en deux
- 4 -reste de festin animal, os, poil, etc.
- 5 -pendu à un arbre mort (1d4)
- 6 -ancienne tombe, vieux casque posée sur une épée rouillée fiché en terre

33 Incendie (forêt ou champ)

34 Traces de combats (sang, bois cassé)

35 Champignons comestibles :

Sur 1d6 :

- 1 -trompettes de la mort
- 2 -bolets
- 3 -cèpes
- 4 -morilles
- 5 -rosés
- 6 -girolles

36 Champignons non comestibles :

Sur 1d6 :

- 1 -mortels
- 2 -diarrhéiques
- 3 -vomitif
- 4 -hallucinogènes
- 6 -somnifères
- 7 -cécité

37 Bruits étranges :

Sur 1d6 :

- 1 -chant d'oiseau curieux
- 2 -feulement au loin
- 3 -grognement à deux pas
- 4 -hurlement de loup lointain
- 5 -craquement de branche
- 6 -brame de cerf

38 Animal sauvage piégé :

Sur 1d6 :

- 1 -oiseau dans une cage
- 2 -furet dans une nasse
- 3 -poissons dans un filet, 1d6
- 4 -renard piégé dans une mâchoire
- 5 -lapin dans un collet
- 6 -loup dans une fosse

39 Faune :

Sur 1d6 :

- 1 -plusieurs corbeaux perchés à un arbre
- 2 -troupeau de chevreuils
- 3 -faisan
- 4 -renard argenté
- 5 -chat sauvage
- 6 -perdrix

40 Trace :

Sur 1d6 :

- 1 -déchets de repas
- 2 -herbe couchée
- 3 -arbuste taillé, cassé
- 4 -pas de paires de bottes, 1d10
- 5 -roue de chariot
- 6 -sabot ferré, 1d10

41 Rencontre étrange :

Sur 1d6 :

- 1 -arbre décoré avec des crânes humains
- 2 -monticule de cailloux empilés
- 3 -cible de paille avec des flèches
- 4 -totem druidique
- 5 -statue ancienne elfique
- 6 -troll pétrifié

42 Animal domestique abandonné :

Sur 1d6 :

- 1 -chien
- 2 -chat
- 3 -chèvre
- 4 -mouton
- 5 -poney
- 6 -poule

43 Étendue d'eau :

Sur 1d6 :

- 1 -cours d'eau asséché
- 2 -source
- 3 -marre d'eau stagnante
- 4 -étang, 1d100 mètres x 1d100 mètres
- 5 -cascade
- 6 -ruisseau, 1d4 mètre de large

44 Campement :

Sur 1d6 :

- 1 -camp de trappeurs utilisé mais vide
- 2 -camp d'Hommes-bêtes mais vide
- 3 -camp de bûcherons mais vide
- 4 -campement de Gobelins mais vide
- 5 -camp d'Orques mais vide
- 6 -campement de marchands mais vide

45 Repère sauvage :

Sur 1d6 :

- 1 -nid de vipères 1d12
- 2 -meute de loups 1d6
- 3 -ours
- 4 -troupe de sangliers 1d20
- 5 -lynx
- 6 -puma

46 Repère de monstre(s) dont les occupants sont morts :

Sur 1d6 :

- 1 -Troll 1d4
- 2 -Gobelin 1d12+6
- 3 -Géant 1d3
- 4 -Ogre
- 4 -Orque 1d6+3
- 6 -Homme-bête 1d6+3

47 Baies comestibles :

Sur 1d6 :

- 1 -framboises
- 2 -myrtilles
- 3 -mures
- 4 -canneberges
- 5 -fraises des bois
- 6 -airelles

48 Bosquet avec des fruits :

Sur 1d6 :

- 1 -noix
- 2 -noisettes
- 3 -pommes de rainette
- 4 -faines (fruits du hêtres)
- 5 -merises
- 6 -nèfles

49 Pile de cadavres de 1d12 jours :

Sur 1d6 :

- 1 -gibiers
- 2 -humains
- 3 -Gobelins
- 4 -bovins
- 5 -chevaux
- 6 -Orques

50 Bruits inquiétants :

Sur 1d6 :

- 1 -tambour de guerre au lointain
- 2 -combat à 100 mètres
- 3 -grognement de loup à 50 mètres
- 4 -ricanement de vieille femme à 20 mètres
- 5 -tir de flèche à 50 mètres
- 6 -déplacement et froissement de feuilles dans les arbres

51 Traces d'un sort lancé récemment (table, parchemins)

52 Sac à dos avec des rations de fer 1d4+1

53 Traces :

Sur 1d6 :

- 1 -pas humains, 1d6+1
- 2 -empreintes de gibiers, 1d4+1
- 3 -empreintes de chaussures cloutées, 1d100+1
- 4 -marques de fers à cheval, 1d10+5
- 5 -empreinte(s) d'ours, 1d2
- 6 -empreintes de loup, 1d10+10

54 Coffre déterré et ouvert

55 Symbole gravé sur un arbre :

Sur 1d6 :

- 1 -Chaos
- 2 -direction
- 3 -initiales
- 4 -Elfe
- 5 -magique
- 6 -gobelinoïde

56 Trousse de premier secours, près d'un cadavre

55 Essence d'arbre :

Sur 1d6 :

- 1 -chêne séculaire
- 2 -pin monumental
- 3 -cèdre gigantesque
- 4 -bosquet de bouleaux
- 5 -arbre creux

Sur 1d6 :

- 1 -vide
- 2 -un sac vide
- 3 -avec le squelette d'un Nain
- 4 -un coffre rempli :

Sur 1d6 :

- 1 -1d6 pièces de cuivre
- 2 -sable
- 3 -vieux plan
- 4 -livre :

Sur 1d6 :

- 1 -vierge
- 2 -très abîmé
- 3 -recettes de cuisine
- 4 -1d4 parchemin magie commune
- 5 -rars récits de bataille du Mordor
- 6 -notes cabalistiques obscures

5 -dague

6 -rations de fer 1d10 dont 1d4 périmée

5 -un nid de mulot

6 -chouette hulotte

6 -Arbre foudroyé

56 Objets :

Sur 1d6 :

- 1 -cerf-volant dans un arbre
- 2 -flèche fichée dans un arbre
- 3 -chaîne de fer accroché à un pieu et anneau de fer
- 4 -épée rouillée dans une hutte
- 5 -tonnelet de cervoise sous un aplomb rocheux
- 6 -cruche scellée, à moitié remplie d'eau de vie

57 Arbre :

Sur 1d6 :

- 1 -criblé de trous de dagues
- 2 -lacéré de coups de griffes
- 3 -de forme humaine
- 4 -qui semble respirer
- 5 -cabane dans les branches à 1d4+2 mètres de haut :

Sur 1d6 :

- 1 -vide
 - 2 -habité par un ermite
 - 3 -nid de Harpie, 1d10
 - 4 -laboratoire d'un mage
 - 5 -pourrie et s'effondre
 - 6 -antre d'un Hiboux Géant
- 6 -mauvais et hypnotisant

58 Phénomène climatique :

Sur 1d6 :

- 1 -arc-en-ciel
- 2 -orage en été-automne ou tempête de neige en automne-hiver
- 3 -pluie 1d4 jours
- 4 -vent
- 5 -grêle
- 6 -brouillard

59 Plante inhabituelle :

Sur 1d6 :

- 1 -trèfle à 4 feuilles
- 2 -racine comestible, 1d6
- 3 -iris
- 4 -lavande
- 5 -pavot
- 6 -aubépine en fleur

60 Malchance :

Sur 1d6 :

- 1 -pied gauche dans une déjection animale
- 2 -chute et cote fêlée
- 3 -cheville foulée
- 4 -écharde dans la main
- 5 -piqûre de guêpe
- 6 -chiure d'oiseau

61 Maison forestière abandonnée

62 Luciole (nuit) ou papillons multicolores (jour)

63 Lueur étrange (nuit) ou Ombre inquiétante dans le ciel (jour)

64 Averse torrentielle (printemps) ; averse d'orage (été) ; pluie lourde (automne) ; pluie glaçante (hiver)

65 Giboulée (printemps) ; pluie rafraîchissante (été) ; courte averse (automne) ; neige floconneuse (hiver)

66 Source d'eau claire

67 Puits géologique :

Sur 1d6 :

- 1 -petite soufrière
- 2 -geyser d'eau bouillante
- 3 -eau thermale chaude
- 4 -source d'eau ferrugineuse
- 5 -source d'eau gazeuse
- 6 -source avec croûte de calcite (chaux)

68 Zones :

Sur 1d6 :

- 1 -clairière dans une forêt
- 2 -bosquets d'arbres dans une plaine
- 3 -oasis ou source dans une étendue sèche
- 4 -monticule rocheux de 1d10 mètres de haut
- 5 -marre d'eau boueuse
- 6 -trou de 1d10 mètres de profond

69 Bois étrange :

Sur 1d6 :

- 1 -arbre noueux
- 2 -arbres griffus et hostiles, 1d6
- 3 -arbre hypnotique et dangereux, 1d4
- 4 -bois avec toiles d'araignées
- 5 -pinède sombre aux bruits étranges
- 6 -sombre bois désorientant

70 Forêt enchantée :

Sur 1d6 :

- 1 -bois avec petites fées accueillantes
- 2 -lieu boisé apaisant
- 3 -forêt de lutins (Bons)
- 4 -forêt de Ents (Neutres)
- 5 -forêt d'arbres dorés et étincelants (magiques)
- 6 -bois d'if magiques (+1 en archerie)

71 Marécage

72 Tertre :

Sur 1d6 :

- 1 -ancienne tombe abandonnée
- 2 -ancienne tombe avec gardien fantôme (Neutre)
- 3 -ancienne tombe d'un seigneur tourmenté
- 4 -ancienne tombe, repère de Troll, 1d4
- 5 -ancienne tombe oubliée et inviolée
- 6 -ancienne tombe, repère d'un vieil ermite

73 Grotte :

Sur 1d6 :

- 1 -libre
- 2 -habitée par un ours
- 3 -habitée par une colonie de chauve-souris
- 4 -hantée
- 5 -grotte du temps -> 1d4 jours en arrière puis le lieu disparaît
- 6 -tanière d'un sanglier solitaire et taciturne

74 Maison forestière :

Sur 1d6 :

- 1 -abandonnée depuis des années
- 2 -fermée à clef et inoccupée
- 3 -habitée
- 4 -colonisée par des araignées géantes, 1d6+2
- 5 -hantée
- 6 -vermoulue et s'effondre

75 Fontaine :

Sur 1d6 :

- 1 -source naturelle
- 2 -source magique (+1 pv/jour)
- 3 -tarie
- 4 -poissons dorés
- 5 -lumineuse (nuit)
- 6 -source elfique (endurance augmentée de +10% pendant 1d4 jours)

76 Arbrisseau couvert de baies comestibles :

Sur 1d6 :

- 1 -framboises
- 2 -myrtilles
- 3 -prunelles
- 4 -mures
- 5 -nèfles
- 6 -baies de canneberge

77 Tour de pierre :

Sur 1d6 :

- 1 -envahie de lierre
- 2 -colonisée par des corbeaux
- 3 -antre d'une colonie d'abeilles géantes
- 4 -relais de trappeurs
- 5 -à moitié effondrée
- 6 -tanière d'un vieil Orque Shaman

78 Ferme :

Sur 1d6 :

- 1 -abandonnée depuis des années
- 2 -mirage
- 3 -accueillante et en activité puis abandonnée depuis des années, le lendemain au réveil des aventuriers
- 4 -dans un autre plan, havre de paix
- 5 -antre d'un sorcier fou et d'un démon mineur
- 6 -fortifiée et en activité

79 Verger abandonné :

Sur 1d6

- 1 -pommiers
- 2 -poiriers
- 3 -noyers
- 4 -cognassiers
- 5 -cerisiers
- 6 -pruniers

80 Feu de campement vieux de 1d10 jours

81 Animal affamé :

Sur 1d6 :

- 1 -ours affamé
- 2 -ratel
- 3 -blaireau
- 4 -vieux loup
- 5 -sanglier
- 6 -rongeur

82 Volatil :

Sur 1d6 :

- 1 -vol de tourterelles
- 2 -vol de perdrix
- 3 -vol de canards
- 4 -nuée d'étourneaux
- 5 -troupe de hérons
- 6 -paon albinos

83 Déboulé d'une harde de sangliers

84 Bruits étranges :

Sur 1d6 :

- 1 -corne longue et sinistre au lointain
- 2 -hurlement guttural à 100 mètres
- 3 -coup de hache sur un arbre
- 4 -bruits de clochettes
- 5 -chant de flûte mélodieux
- 6 -Lourds battements d'ailes impressionnants dans le ciel

85 Arbrisseau couvert de baies toxiques :

Sur 1d6 :

- 1 -mortels
- 2 -diarrhéiques
- 3 -furoncles
- 4 -hallucinogènes
- 5 -ankylosant
- 6 -surdité (1d6 jours)

86 Vieux tonneau dans une cavité :

Sur 1d6 :

- 1 -vide
- 2 -vipère
- 3 -rat
- 4 -hérisson
- 5 -squelette
- 6 -parchemin

Sur 1d6 :

- 1 -vierge
- 2 -carte indiquant un lieu
- 3 -parchemin de magie mineure
- 4 -page 107 des Chroniques de Borwo
- 5 -recette d'alchimie
- 6 -symbole du Chaos

87 Zone géologique :

Sur 1d6 :

- 1 -étendue de sable
- 2 -marre d'eau soufrée
- 3 -tourbière
- 4 -gouffre, 1d100 mètres
- 5 -cheminée de gaz
- 6 -marre de goudron

88 Carrière :

Sur 1d6 :

- 1 -abandonnée et de quartz
- 2 -abandonnée et de granit
- 3 -en activité par des Nains (mine de cuivre)
- 4 -en activité par des Nains (mine de pierres de construction)
- 5 -en activité par des Nains (pierres précieuses)
- 9 -en activité par des Nains (argent, or)

89 Bosquet avec des fruits :

Sur 1d6 :

- 1 -noix
- 2 -noisettes
- 3 -pommes de rainette
- 4 -faines (fruits du hêtres)
- 5 -merises
- 6 -châtaigniers

90 Un monastère :

Sur 1d6 :

- 1 -abandonné
- 2 -habité par des moines cénobites
- 3 -repère de Morts-Vivants 1d10
- 4 -en ruine
- 5 -prêtresses de Verena
- 6 -prêtresses de Shallya

91 Bruits :

Sur 1d6 :

- 1 -sifflement strident dans le lointain
- 2 -craquement de branche
- 3 -galop
- 4 -chute de pommes de pin
- 5 -croassement de grenouilles
- 6 -cris de rapaces

92 Bruits :

Sur 1d6 :

- 1 -hurlement d'un loup dans le lointain
- 2 -Grogement d'une bête sauvage tout près d'ici
- 3 -échanges d'épées à 50 mètres
- 4 -souffle d'une corne de chasseur au loin
- 5 -coups contre un tronc difficile à situer
- 6 -pleurs à deux pas

93 Campement abandonné :

Sur 1d6 :

- 1 -camp de trappeurs utilisé mais vide
- 2 -camp abandonné depuis 1d10 mois
- 3 - camp de bûcherons mais vide
- 4 -campement de Gobelins mais vide
- 5 -camp d'Orques mais vide
- 6 -campement de marchands mais vide

94 Étendue d'eau :

Sur 1d6 :

- 1 -ruisseau
- 2 -source
- 3 -marre d'eau boueuse
- 4 -étang, 1d100 mètres x 1d100 mètres
- 5 -grotte avec rivière souterraine
- 6 -rivière, 1d4+4 mètres de large

95 Sons :

Sur 1d6 :

- 1 -musique de harpe, mélodieuse, difficile à situer
- 2 -tintement de clochette à 100 mètres
- 3 -chant mélodieux, et impossible à situer
- 4 -clapotis d'eau
- 5 -cascade
- 6 -gazouillis d'oiseaux bruyants

96 Un étang :

Sur 1d6 :

- 1 -avec une colonie de Cols-Verts
- 2 -poissonneux
- 3 -avec une cabane de pêcheur vide
- 4 -normal le jour; hanté la nuit (brume inquiétante, feux follets, spectres, etc.)
- 5 -un îlot au milieu avec un saule
- 6 -repère de moustiques

97 Donjon antique, sur un éperon rocheux :

Sur 1d6 :

- 1 -envahie de lierre et de goules 1d6+4
- 2 -colonisée par des corbeaux avec une immense salle abandonnée
- 3- antre d'un Vampire
- 4 -nid d'un Amphisbaenas
- 5 -à moitié effondré
- 6 -palais d'un vieux magicien

98 Evénement étranges :

Sur 1d6 :

- 1 -deux lutins, portant un gros champignons, passent en sifflant devant le groupe et disparaissent dans un épais buisson
- 2 -un énorme lézard, en train de dévorer un cerf et tout occupé à son repas
- 3 -une plante étrange, avec une grande fleur, dispersant des pollens multicolores
- 4 -un squelette assis en position pouce levé avec un panneau de bois sur lequel est écrit La Comté
- 5 -un monticule de terre qui se dresse soudainement devant les joueurs, prenant forme humaine, puis s'effondrant en un tas informe de mottes de terre et d'herbe
- 6 -le vol d'une créature fantastique, mi-aigle mi-lion

99 Evénement étranges :

Sur 1d6 :

- 1 -une petite fille qui court et passe devant le groupe en riant puis disparaît...
- 2 -une dame blanche lumineuse, qui sourit au groupe puis disparaît (nuit suivante)
- 3 -une licorne immaculée qui galope, s'arrête, puis s'approche de l'un(e) joueu(se)r et disparaît dans un nouveau galop...
- 4 -un ménestrel élégamment habillé, jouant du luth et qui salut de son chapeau à plume, avant de disparaître comme dans un rêve
- 5 -une troupe de lutin sautillants qui passe en courant et en se querellant
- 6 -un homme ensanglanté et en guenilles qui déboule comme un fou en hurlant : « j'y suis presque, j'y suis presque... » et meurt dans les bras des joueurs en lâchant un « bha non j'y suis pas arrivé... Arrrg... »

00 Evénement étranges :

Sur 1d6 :

- 1 -un marchand ambulant qui propose des jus de fruits et de la glace pilée puis repart comme si de rien n'était
- 2 -un ours énorme qui se dresse sur ses pattes arrières, puis se transforme en homme hirsute, grand gaillard barbu, qui salut la troupe, puis repart en se muant en hérisson
- 3 -un concours de flèches de trois Gobelins rieurs, sur un jeune humain, attaché à un arbre, la pomme dans la bouche... et criblé de flèches
- 4 -le vol d'un dragon, qui envahit le ciel dans un silence total mis à part le bruit de ses ailes...
- 5 -une colombe blanche se pose sur l'épaule d'un joueur qui retrouve toutes ses capacités physiques
- 6 -un Zombie qui tourne les bras tendus devant lui, autour d'un arbre sans raisons...

Vous pouvez créer de nouveaux événements étranges et surtout les lier à vos aventures ; les événements récurrents, comme l'apparition d'un être particulier à intervalle régulier peut servir la trame du scénario.