



AIDE DE JEU – TABLES DE RENCONTRES ALÉATOIRES

Ce document présente un ensemble de règles pour gérer les **rencontres aléatoires en pleine nature dans Donjons et Dragons 5^{ème} édition**.

Il présente des tables adaptées aux **Colonies Septentrionales dans les Terres de Grörst**, mais pourrait être adapté assez facilement à d'autres localisations.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

OBJECTIFS DE L'AIDE DE JEU

OBJECTIFS FONCTIONNELS

Cette aide de jeu permet au Maître du Jeu de gérer les **rencontres aléatoires en extérieur**.

Elle est conçue pour être utilisée aussi bien **lors de la partie** pour rajouter des **rencontres imprévues** pour les joueurs, que pour être utilisée par le Maître du Jeu **lors de la préparation d'un scénario**.

Elle propose un **ensemble de tables de rencontres** associées à différents **types de terrain**.

L'aide de jeu permet également de **déterminer les circonstances de la rencontre** : selon l'allure de déplacement et l'heure de la journée, les PJs peuvent être surpris par la rencontre, passer à côté, ou la repérer avec plus ou moins de facilité.

Cette aide de jeu est complétée par une **version tableur (Excel)** qui permet d'automatiser la recherche dans une approche « Maître du Jeu assisté par Ordinateur ».

Le fichier est disponible au téléchargement [ici](#).

GERER LA SURVIE

Cette aide de jeu répond à une volonté d'intégrer des éléments de « **jeu de survie** » à une campagne Donjons et Dragons.

L'objectif est de **placer les personnages dans un environnement relativement hostile**, ou monter un camp pour la nuit, s'orienter, trouver de quoi manger et de quoi faire du feu n'est **pas forcément évident**.

Elle est complétée par d'autres aides de jeu (publiée ou à paraître sur [Lignes d'Orages](#)) permettant de gérer :

- [La recherche de plantes médicinales.](#)
- [La cueillette de plante, recherche d'eau et de bois de chauffage.](#)
- [La chasse, pêche et trappe d'animaux.](#)
- La gestion de la météo et de la température corporelle.
- La cartographie et navigation.

Ce mode de jeu est plutôt destiné à des personnages de bas niveau (niveau 1 à 3). L'idée est de **leur faire sentir dans**

les premiers niveau l'hostilité du monde, afin de n'en rendre que plus épique leurs futurs exploits.

PRINCIPE GENERAL

L'aide de jeu fonctionne à l'aide d'un système à trois étapes :

CIRCONSTANCES DE LA RENCONTRE

Une première table permet de déterminer si les PJ's rencontre quelque chose et s'ils sont surpris ou pas.

Le MJ's lance 1d20, et applique des modificateurs selon l'allure de déplacement des PJ's et les conditions visuelles.

La table fournit un résultat qui peut être :

- **Surpris** : les PJ's seront surpris par la rencontre.
- **Pas de rencontre** : Inutile de lancer les jets suivants, les PJ's ne font pas de rencontre.
- **Une valeur numérique** qui indique le DD de **Perception Passive** pour repérer la rencontre.

TYPE DE RENCONTRE

Une fois les circonstances de la rencontre déterminée, une seconde table permet d'identifier le type de rencontre que feront les PJ's.

Le MJ's lance à nouveau 1d20, et applique des modificateurs en fonction de l'heure de la journée.

La table fournit un résultat indiquant le type de table de rencontre à utiliser : Créature Nocturnes, Point d'Intérêt, Créature Sauvage ou Humanoïdes.

TABLE DE RENCONTRE

Une fois le type de table de rencontre déterminée, une dernière table permet d'identifier la rencontre faite par les PJ's.

Pour cela, le MJ lance 1d100 et consulte la table appropriée. La table indique le type et le nombre exact de créature, d'humanoïde ou de point d'intérêt rencontré.

UTILISATION RECOMMANDÉE

Lorsque j'ai créé ces tables je pensais surtout à une utilisation durant les parties.

Elles sont en effet bien utiles lors des activités annexes des joueurs lors d'un voyage en pleine nature. Par exemple si un joueur (ou sous-groupe) décide de partir chercher du bois ou de l'eau pour le campement du soir, ou faire une tournée de relève des pièges posés. Ou encore pour déterminer si la nuit de camp des PJ's sera troublée par une éventuelle rencontre.

Mais à l'usage, je trouve aussi que ces tables sont particulièrement utiles lorsque je prépare les scénarios.

Elles me permettent d'ajouter des rencontres sur le chemin, sans rapport nécessaire avec l'intrigue principale. Ces rencontres ne donnent pas forcément lieu à des combats, mais elles « peuplent » l'aventure, rendant le monde plus vivant.

Dans ce cas-là, je m'autorise assez souvent des « re-roll » sur la table de rencontre (en lançant par exemple 3d100), cela me permet de considérer différentes options de rencontres et de choisir celle qui me plaît le plus.

Bref ces tables sont avant tout un outil pour nourrir la créativité du Maître du Jeu, plutôt qu'un ensemble de règle fixe à suivre absolument de façon rigide.



CIRCONSTANCES DE LA RENCONTRE

La première étape est de **déterminer les circonstances de la rencontre**. Cette table permet de déterminer si les PJs vont : **faire une rencontre ou non**, et s'ils seront **surpris ou non** par cette rencontre.

PRINCIPE

Pour déterminer **les circonstances de rencontre**, on va considérer la **vitesse** de déplacement des PJs, leur valeur de **Perception Passive**, ainsi que les **conditions de visibilité**.

Le principe retenu est que **plus les PJs se déplacent rapidement** et plus **ils prennent le risque d'être surpris** par une rencontre.

Pour utiliser cette table : **lancer 1d20** et consulter le résultat dans la colonne correspondant à **la vitesse de déplacement**.

En cas de condition de **visibilité limitée** (nuit / crépuscule) on peut ajouter un **malus de -2 à -5 sur la table**, à la discrétion du MJ.

SIGNIFICATION DES RESULTATS

- **« Surpris »** : les PJs font une rencontre et ils seront surpris. Faire un jet sur la table de Type de Rencontre pour déterminer le type de rencontre qu'ils feront.
- **« Pas de Rencontre »** : Le processus de rencontre s'arrête, les PJs n'ont rien rencontré.
- **Valeur numérique** : Cette valeur correspond à la valeur de **Perception Passive** nécessaire pour repérer la rencontre.
Si les PJs ont une valeur de Perception Passive supérieur ou égale à cette valeur, ils voient la rencontre, si leur valeur de Perception Passive est inférieure, ils ne repèrent pas la rencontre et seront surpris.

INTERPRETER LES RESULTATS

Si les PJs ne sont **pas surpris**, ils peuvent **décider d'éviter la rencontre**. On considère qu'ils ont repéré de suffisamment loin la rencontre et qu'ils ont le temps de se **cacher ou de l'esquiver**.

De même, **une valeur « Surpris »** ne débouchera sur une rencontre que s'il y a un **effort conscient de la chose rencontrée pour se rapprocher des PJs**.

Donc dans le cas où la table de Type de Rencontre indique un « Point d'Intérêt » dans le paysage, **les PJs ne repéreront pas**.

Dans le cas où la table de rencontre résulte en un petit animal craintif, celui-ci ne se montrera pas...

In fine, **le MJs devra donc estimer si la rencontre a lieu ou non**.

TABLE DE CIRCONSTANCES DE RENCONTRE

Table de circonstances de rencontre			
1d20	Vitesse de Déplacement		
	Lente / Arrêt	Normale	Rapide
1	Surpris	Surpris	Surpris
2	Surpris	Surpris	Surpris
3	Pas de Rencontre	Surpris	Surpris
4	Pas de Rencontre	Surpris	Surpris
5	Pas de Rencontre	Pas de Rencontre	Surpris
6	Pas de Rencontre	Pas de Rencontre	Surpris
7	14	Pas de Rencontre	Pas de Rencontre
8	12	Pas de Rencontre	Pas de Rencontre
9	10	19	Pas de Rencontre
10	8	17	Pas de Rencontre
11	6	15	24
12	5	13	22
13	3	11	20
14	2	10	18
15	1	8	16
16	0	7	15
17	0	6	13
18	0	5	12
19	0	4	11
20	0	3	10



TYPE DE RENCONTRE

La seconde étape est de déterminer le **type de rencontres** que les PJs feront.

PRINCIPE

Cette table permet de déterminer si la rencontre des PJs aura lieu avec **une créature, un humanoïde** (ou une créature qui leur est généralement associée), ou **un point d'intérêt**.

Pour déterminer le type de rencontre, on va prendre en compte essentiellement **l'heure de la journée**. On considère alors qu'il y a plus de chance de rencontrer **des créatures la nuit que le jour** et inversement pour les humanoïdes : ils sont plus **souvent visibles de jour que de nuit**. Les périodes d'Aube et de Crépuscule constitue un entre deux.

Enfin bien souvent, les PJs ne rencontre **pas nécessairement de créature vivante**, mais vont plutôt observer un point d'intérêt pendant leur voyage : une **formation rocheuse étrange**, un **arbre isolé**, des **ruines** ou les **traces de passage** d'une créature. Toutes ces rencontres sont catégorisées comme étant des « Points d'Intérêts ».

POURCENTAGES DE RENCONTRE

Pour être plus concret, la table suivante a été conçue avec les principes suivants :

- Quel que soit l'heure, **50% des rencontres** sont des « **Points d'Intérêts** ».
- De jour, il y a **25% de chance** de rencontrer un **humanoïde** et **25% de chance** de rencontrer une **créature sauvage**.
- **A l'aube et au crépuscule**, les chances de rencontrer un **humanoïde** baissent à 20%, pour les créatures sauvages, il y a **10% de chance** que ce soit une **créature nocturne** et **20% de chance** que ce soit une **créature diurne**.
- La nuit, **les chances de rencontrer un humanoïde baissent à 10%**, il y a **25% de chance** de rencontrer une **créature nocturne** et **15% de rencontrer une créature diurne**.



TABLE DE CIRCONSTANCES DE RENCONTRE

Type de Rencontre			
1d20	Nuit	Aube / Crépuscule	Journée
1	Créature Nocturnes	Créature Nocturnes	Point d'Intérêt
2	Point d'Intérêt	Point d'Intérêt	Créatures Sauvages
3	Créature Nocturnes	Point d'Intérêt	Point d'Intérêt
4	Point d'Intérêt	Créature Nocturnes	Point d'Intérêt
5	Créature Nocturnes	Point d'Intérêt	Point d'Intérêt
6	Créature Nocturnes	Point d'Intérêt	Point d'Intérêt
7	Point d'Intérêt	Créatures Sauvages	Créatures Sauvages
8	Point d'Intérêt	Point d'Intérêt	Humanoïdes et associés
9	Créature Nocturnes	Point d'Intérêt	Humanoïdes et associés
10	Point d'Intérêt	Point d'Intérêt	Créatures Sauvages
11	Point d'Intérêt	Point d'Intérêt	Humanoïdes et associés
12	Créatures Sauvages	Créatures Sauvages	Créatures Sauvages
13	Point d'Intérêt	Humanoïdes et associés	Humanoïdes et associés
14	Point d'Intérêt	Humanoïdes et associés	Point d'Intérêt
15	Point d'Intérêt	Créatures Sauvages	Point d'Intérêt
16	Point d'Intérêt	Humanoïdes et associés	Point d'Intérêt
17	Créatures Sauvages	Créatures Sauvages	Point d'Intérêt
18	Humanoïdes et associés	Humanoïdes et associés	Humanoïdes et associés
19	Humanoïdes et associés	Point d'Intérêt	Créatures Sauvages
20	Créatures Sauvages	Point d'Intérêt	Point d'Intérêt

POINTS D'INTERET

La table suivante fournit des **options aléatoires de points d'intérêts** que les PJs peuvent rencontrer lors de leur voyage.

PRINCIPE

Cette table regroupe toutes les rencontres **d'éléments de terrain, de curiosité botanique et géologiques, de traces de passages des habitants, et autres éléments aléatoires.**

On utilise cette table **en lançant 1d100.**

Elle ne contient que **quelques « créatures »** et uniquement des créatures qui pourraient, de loin, **passer pour des éléments de décor inertes.**

Dans certain cas, elle peut demander de faire un **jet final sur une autre table** (Créatures Sauvages, Humanoïdes, Babioles, Recherche de Bois ou de Nourriture) pour obtenir l'ensemble des précisions sur l'élément rencontré.

Note : Pour les effets de **la consommation d'eau sale ou contaminée**, se référer à l'aide de jeu : [La cueillette de plante, recherche d'eau et de bois de chauffage.](#)

TABLE DES POINTS D'INTERET

1d100	Point d'Intérêt
1 - 4	Trace de passage d'animal (terre retournée, branche cassées)
5 - 10	Terrier / Habitat d'animal (faire un jet sur tables des créatures)
11 - 15	Cadavre d'Animal (faire un jet sur tables des créatures)
16 - 20	Crottes d'Animal (faire un jet sur table des créatures)
21 - 23	Trace de passage d'humain (sentier, traces, branche cassées)
24	Cadavre d'humanoïde à l'air libre (1d10 jours)
25 - 26	Tombe d'humanoïde (pierres, tumulus, reste bucher)
27 - 28	Déchets abandonnés d'humain (petits : reste repas, bouteilles, poterie)
29 - 30	Déchets abandonnés d'humain (gros : chariot, tonneaux, caisses)
31	Ruine habitation en pierre abandonnée / récente
32	Ruine habitation en pierre abandonnée / ancienne
33	Ruines d'habitation en bois abandonnées
34	Ruines brûlées

35 - 37	Reste d'un feu de camp
38	Objet perdu (babiole)
39	Habitation inoccupée
40	Habitation occupée
41 - 42	Ruisseau, eau sale
43 - 45	Ruisseau, eau propre
46 - 47	Source, contaminée
48 - 49	Source, eau sale
50 - 52	Source, eau propre
53 - 55	Marre, contaminée
56 - 58	Marre, sale
59 - 60	Marre, propre
61 - 62	Colline / Promontoire Rocheux, massif et solitaire
63 - 65	Pierre remarquable (pierre dressée, formation rocheuse)
66	Entrée d'une petite grotte
67	Entrée d'une grande caverne
68	Fillon affleurant (métal, pierre, charbon...)
69	Entrée d'une mine abandonnée
70	Elémentaire de terre mineur x1d4
71	Statue isolée (soldat, femme, animal)
72	Gargouille
73	Terre sacrée
74	Terre profanée
75	Gouffre, profondeur 1d6 x3m.
76 - 77	Marécage
78 - 79	Zone boueuse
80	Tourbière
81	Arbuste éveillé
82	Arbre éveillé
83 - 84	Zone pelée, sans végétations sur un rayon de 1d10 x 100m.
85 - 88	Arbre remarquable (souche, isolé, foudroyé, grand, petit, mort)
89 - 92	Tas de bois coupé (2d8 sur la table de recherche de bois)
93 - 96	Nourriture abandonnée, 2d12 sur la table de recherche de nourriture.
97 - 00	Petit bois isolé ou clairière.

CREATURES NOCTURNES

La table suivante fournit des **options aléatoires de créatures nocturnes** que les PJs peuvent rencontrer lors de leur voyage.

PRINCIPE

Cette table regroupe différents **types de créatures nocturnes**.

On l'utilise en lançant **1d100**.

Les créatures rencontrées ne doivent **pas être considérées comme systématiquement hostile**. Le MJ devrait adapter le comportement des créatures pour le rendre réaliste.

La plupart des petits animaux chercheront donc plutôt à **éviter une rencontre avec des PJs**, mais certains pourraient être intéressés pour essayer de **voler de la nourriture** dans un bivouac non gardé, ou pour **attaquer un PJ isolé**.

Certaines de ces créatures **ne se montreront même pas** et ne devrait être perceptible de nuit que **sous la forme de bruits** plus ou moins éloigné et plus ou moins inquiétant (cri de chouette, coassement de grenouilles, etc.).

Certaines créatures (loups, gobelins, etc.) sont en revanche **des prédateurs** qui attaqueront les PJs s'ils en ont l'occasion. Mais ils pourront néanmoins chercher à **prendre la fuite** s'ils constatent que les PJs représente un danger.

Note : Les tables suivantes fournissent des liens vers les descriptifs des créatures sur aidedd. Lorsqu'il n'y a pas de profil de créature strictement identique, on utilise des profils proches (par exemple écureuil = rat), au MJ d'adapter...

TABLE DES CREATURES NOCTURNES

1d100	Créature Nocturne
1	Belette x2
2	Renard x2
3 - 4	Belette
5 - 6	Fouine
7 - 8	Hermine
9 - 10	Chat sauvage
11 - 12	Renard
13 - 14	Chat
15	Chat x2
16	Grenouille x1d4
17	Grenouille x1d6
18	Grenouille

19	Rat
20	Rat x1d4
21	Rat x1d6
22 - 24	Chacal isolé
25 - 30	Blaireau
31 - 36	Hérisson
37 - 42	Chauve-souris
43 - 51	Chouette
52 - 53	Belette géante
54	Chacal groupe x4+1d4
55 - 56	Rat géant
57	Loup meute x4+1d4
58	Sanglier harde 4+1d6
59	Panthère mère +1d4 jeunes
60	Chauve-souris géante
61 - 62	Loup isolé
63 - 64	Nuée de corbeaux
65 - 66	Panthère
67 - 68	Grenouille géante
69 - 70	Chouette géante
71 - 72	Blaireau géant
73 - 75	Sanglier seul
76 - 78	Nuée de rats
79 - 84	Nuée de chauves-souris
85	Loup sanguinaire isolé
86	Loup sanguinaire meute x4+1d4
87	Gobelin, chef + 4d4 gobelins grand raid.
88	Chien du trépas
89	Chien du trépas meute: 2+1d6
90	Crapaud géant
91 - 92	Gobelin, chef + 2d4 gobelins
93	Sanglier géant
94	Guenaude marine
95	Vissepince legacy
96	Ankheg
97	Serpent venimeux
98 - 99	Feu follet
00	Worg x1d6

HUMANOÏDES

Les tables suivantes concernent les options **de rencontres aléatoires avec des humanoïdes** ou des créatures qui leur sont souvent associées (animaux de fermes / familial).

Deux tables sont fournies : une concernant un environnement assez « **médiéval classique** » et un concernant des **terres plus sauvages**.

PRINCIPE

Les tables s'utilisent en lançant 1d100.

Le MJ doit choisir **la table qui correspond le mieux à l'environnement ou évolue les PJs**.

Note : Ce choix peut être fait « à priori » avant le lancé de dé. Mais une alternative peut aussi être de considérer les deux options de rencontre fournie par les deux tables pour après le jet de dé et de choisir en fonction de ce que le MJ préfère sur le moment.

Dans tous les cas **le comportement des créatures rencontrées doit être adapté** par le Maître du Jeu pour le rendre **réaliste**. La plupart des créatures rencontrées ne sont **pas hostile par défaut**. Mais certaines pourraient chercher à **profiter des PJs voir à les attaquer**.

Deux tables sont fournies :

TABLE « SUD DE LA FELLTELLE »

Cette table correspond à un **environnement médiéval fantastique assez classique**.

Les PJs vont y rencontrer des **animaux de ferme** et des **fermiers**, quelques **marchands** et **citoyens** égarés, quelques **personnalités locales** (chevaliers, prêtres...), des **bandits** occasionnels et parfois une incursion de **gobelins** ou **d'orcs**.

Dans le **Monde de Grörst**, cette table a été conçue pour les **Colonies Septentrionales**, et plus spécifiquement les territoires situés au Sud de la Felltelle, qui sont administrés comme les territoires féodaux des **Baronnies de Roche**.

Elle pourrait d'ailleurs assez bien correspondre également pour les **Baronnies de Roche**, voir pour la campagne des **Républiques de Technomagies**.

TABLE « NORD DE LA FELLTELLE »

Cette table correspond à un environnement médiéval fantastique plus orienté « **steppes sauvages** » / « **sword and sorcery** ».

Les PJs vont y rencontrer quelques **troupeaux et bergers**, mais aussi des « **barbares** » et tout un peuple de **bucheron**s et de **chasseurs** arpentant les terres sauvages. On pourra aussi y rencontrer des groupes de **bandits** plus ou moins organisés et quelques **gardes** tentant de contrôler les étendues sauvages.

Dans le **Monde de Grörst**, cette table a été conçue pour les **Colonies Septentrionales**, et plus spécifiquement les territoires situés au Nord de la Felltelle, qui sont des terres mal contrôlées par les barons et chevaliers.

TABLE « SUD DE LA FELLTELLE »

1d100	Humanoïdes et associés
1	Chèvre + humain
2	Chèvre isolée
3	Chèvre petit troupeau (5 + 1d10)
4	Chèvre petit troupeau (5 + 1d10) + berger adulte
5	Chèvre petit troupeau (5 + 1d10) + berger enfant
6	Mouton grand troupeau (30 + 2d10)
7	Mouton grand troupeau (30 + 2d10) + molosse
8	Mouton grand troupeau (30 + 2d10) + molosse + berger adulte
9	Mouton isolé
10	Mouton petit troupeau (10 + 1d10)
11	Mouton petit troupeau (10 + 1d10) + berger adulte
12	Mouton petit troupeau (10 + 1d10) + berger enfant
13	Mouton petit troupeau (10 + 1d10) + molosse
14	Bœuf + humain
15	Bœuf grand troupeau 10 + 1d6
16	Bœuf grand troupeau 10 + 1d6 + humain
17	Bœuf isolé
18	Bœuf petit troupeau 3 + 1d6
19	Bœuf petit troupeau 3 + 1d6 + humain
20	Cochon isolé
21	Cochon troupeau 6+1d6
22	Cochon troupeau 6+1d6 + enfant
23	Cochon troupeau 6+1d6 + humain
24	Molosse
25	Molosse + enfant
26	Molosse + humain
27	Molosse x 1d4
28	Mule + humain
29	Mule isolée

30	Poney + enfant
31	Poney + humain
32	Poney isolé
33	Berserker, isolé
34	Bandit barbare, capitaine + 2d4 bandits
35	Bandit barbare, capitaine + 2d4 bandits + 1d4 malfrats
36 - 40	Fermier, seul
41 - 43	Citadin égaré
44 - 48	Fermiers x1+1d4, famille.
49 - 51	Marchand, seul
52 - 56	Petit groupe de marchands 2+1d4
57	Espion
58	Bandit, capitaine + (1d4-1) Malfrats
59	Fanatique (Fils de la Guenaude)
60	Prêtre (du Desséché)
61	Archer legacy
62	Chevalier
63	Vétéran
64	Éclaireur x1d4 (Chasseurs)
65 - 68	Malfrat x1d4
69	Acolyte (Prêtre du Desséché)
70	Apprenti magicien legacy (Technomage)
71 - 75	Bandit x1d6
76	Cultiste x1d4 (Fils de la Guenaude)
77 - 78	Garde de la ville, égaré
79	Petit Noble égaré
80 - 81	Garde patrouille 2+1d4
82 - 84	Groupe de marchands: 1d4 roturier + 1d4 gardes
85	Petit Noble sur ses terres, avec 1d6 gardes
86	Gobelin, chef isolé
87	Matriarche gobeline Jeune - isolée
88	Hobgobelin, capitaine, 2hobgob (état major)
89	Hobgobelin 1+1d4 chasse partie
90	Hobgobelin et 1d6 gobelins raid
91	Hobgobelin isolé
92	Worg + chevauteur gobelin, isolé
93	Gobelin, éclaireur

94	Gobelins, fourageur de champignons x1d4
95	Gobelins, petit raid x2+1d4
96	Orc, chamane, +2 orcs
97	Orog champion orc + 1d6 orcs (petit raid)
98	Orog champion orc isolé
99	Orc, éclaireur
00	Orcs, petit raid 2+1d4

TABLE « NORD DE LA FELLTELLE »

1d100	Humanoïdes et associés
1	Chèvre + humain
2	Chèvre isolée
3 - 5	Chèvre petit troupeau (5 + 1d10)
6	Chèvre petit troupeau (5 + 1d10) + berger adulte
7	Mouton grand troupeau (30 + 2d10) + molosse
8	Mouton grand troupeau (30 + 2d10) + molosse + berger adulte
9	Mouton isolé
10	Mouton petit troupeau (10 + 1d10)
11	Mouton petit troupeau (10 + 1d10) + berger adulte
12	Mouton petit troupeau (10 + 1d10) + molosse
13	Bœuf petit troupeau 3 + 1d6 + humain
14	Cochon isolé
15	Cochon troupeau 6+1d6
16	Cochon troupeau 6+1d6 + humain
17 - 20	Molosse
21 - 23	Molosse + humain
24 - 26	Molosse x 1d4
27	Mule + humain
28	Mule isolée
29	Poney + humain
30	Poney isolé
31 - 35	Berserker, isolé
36	Bandit barbare, capitaine + 2d4 bandits
37	Bandit barbare, capitaine + 2d4 bandits + 1d4 malfrats

38	Traqueur Barbare seul
39	Malfrat barbare, seul
40 - 42	Malfrat barbare, +2 bandits
43	Traqueur Barbare groupe 1+1d4
44	Traqueur Barbare chasse partie +1d6 chasseurs
45	Barbare chasseur, seul
46	Fermier, seul
47	Citadin égaré
48	Fermiers x1+1d4, famille.
49	Marchand, seul
50	Petit groupe de marchands 2+1d4
51	Espion
52 - 56	Bandit, capitaine + (1d4-1) Malfrats
57	Fanatique (Fils de la Guenaude)
58	Prêtre (du Desséché)
59	Archer legacy
60	Chevalier
61	Vétéran
62 - 66	Éclaireur x1d4 (Chasseurs)
67 - 69	Éclaireur x2d4 (Chasseurs)
70	Éclaireur x3d4 (Chasseurs)
71	Éclaireur x4d4 (Chasseurs)
72 - 76	Malfrat x1d4 (buchérons)
77 - 79	Malfrat x2d4 (buchérons)
80	Malfrat x3d4 (buchérons)
81	Malfrat x4d4 (buchérons)
82	Acolyte (Prêtre du Desséché)
83	Apprenti magicien legacy (Technomage)
84 - 86	Bandit x1d4
87 - 89	Bandit x1d6
90 - 92	Bandit x2d4
93	Bandit x4d4
94	Cultiste x1d4 (Fils de la Guenaude)
95	Garde de la ville, égaré
96 - 99	Garde patrouille 2+1d4
00	Groupe de marchands: 1d4 roturier + 1d4 gardes



CREATURES SAUVAGES

Les tables suivantes concernent les options **de rencontres aléatoires avec des créatures sauvages**.

Cinq tables sont fournies, correspondant à cinq environnements différents : **Steppes, Plaines cultivées, Forêts, Collines, et Montagnes**.

PRINCIPE

Les tables s'utilisent en lançant 1d100.

Le MJ doit choisir **la table qui correspond le mieux à l'environnement ou évolue les PJs**.

Pour définir les biotopes, on utilise les **cinq biotopes suivants** :

- Steppe
- Plaines Cultivées
- Forêts
- Collines
- Montagnes

Note : Je me suis limité à 5 biotopes, d'autres biotopes (arctique, désert, marais, garigues, etc..) pourraient être intéressants selon les campagne D&D. Dans ce cas je recommanderai simplement au MJ de changer les noms des biotopes. La possibilité de circuler entre 5 biotopes différents devrait être suffisant pour la plupart des campagnes.

Dans tous les cas **le comportement des créatures rencontrées doit être adapté** par le Maître du Jeu pour le rendre **réaliste**. La plupart des créatures rencontrées ne sont **pas hostile par défaut**. Mais certaines pourraient chercher à **profiter des PJs voir à les attaquer**.

TABLE STEPPES

1d100	Créatures des Steppes
1	Chien esquiveur
2	Demi-troll des collines x1d4
3	Biche isolée
4	Biche x1d4
5	Cerf
6	Bison fétide
7	Auroch couple
8	Élan géant
9	Ours noir
10	Bison isolé
11	Bison x1d4
12	Bison x1d6
13	Bison x2d4

14	Bison x2d8
15	Élan x1d4
16	Élan x3d4
17	Loup isolé
18	Loup x1d4
19	Loup meute 3+1d4
20	Sanglier isolé
21	Sanglier x1d6
22	Loup sanguinaire isolé
23	Araignée-loup géante isolée
24	Araignée-loup géante 1+1d4
25	Loup arctique
26	Nuée de vers putrides legacy sur un cadavre
27	Worg x1d4
28	Worg 2+1d4
29	Chien du trépas
30	Feu follet
31	Aigle
32	Nuée de corbeaux
33	Nuée de corbeaux x2
34	Nuée de corbeaux x1d4
35	Corbeau
36	Corbeau sur un cadavre
37	Faucon
38	Faisan x1d4
39	Merles x1d4
40	Grives x1d4
41	Palombe
42	Faisan
43	Vautour
44	Autrache x1d6
45	Aigle géant
46	Vautour géant
47	Nuée de palombes
48	Nuée de Merles
49	Nuée de Grives
50	Faucon de sang
51	Grenouille

52	Crapaud
53	Grenouille
54	Campagnol
55	Campagnol x1d4
56	Campagnol x1d6
57	Campagnol x2d4
58	Rat
59 - 60	Hérisson
61	Hérisson x2
62	Campagnol géant
63	Araignée
64 - 65	Ecureuil
66 - 68	Nuée de Campagnols
69	Nuée de serpents venimeux
70	Nuée de Guêpes
71	Nuée d'Abeilles
72	Ecureuil géant
73 - 75	Serpent venimeux
76 - 77	Belette
78	Belette x2
79	Belette x1d4
80 - 81	Renard
82	Renard x2
83	Fouine
84	Hermine
85	Chat sauvage
86	Chacal isolé
87	Chacal x1d4
88	Chacal x2d4
89	Blaireau
90	Blaireau x1d4
91 - 92	Lièvre
93	Lièvre x1d4
94	Lièvre x1d6
95	Lièvre x2d4
96	Lièvre x2d6
97	Chien sauvage dominant
98	Chien sauvage

99	Chien sauvage x1d4
00	Chien sauvage x2d4

TABLE PLAINES CULTIVEES

1d100	Créatures des Plaines Cultivées
1 - 2	Chat
3	Chèvre isolée
4	Chèvre x1d4
5	Mouton perdu
6	Mouton petit troupeau (10 + 1d10)
7	Bœuf isolé
8	Cochon isolé
9	Cochon x2d4
10	Mule isolée
11	Farfadet
12	Guenaude verte
13	Biche isolée
14	Biche x1d6
15	Biche x2d4
16	Cerf
17	Chevreuil
18	Chevreuil x1d6
19	Chevreuil x2d4
20	Ours noir
21	Loup isolé
22	Loup x1d4
23	Loup meute 4+1d4
24	Sanglier isolé
25	Sanglier x1d4
26	Sanglier x2d4
27	Loup sanguinaire isolé
28	Crapaud géant
29	Ankheg
30	Feu follet
31	Aigle
32	Nuée de corbeaux
33	Nuée de corbeaux x1d4
34	Nuée de corbeaux x2

35	Corbeau
36	Corbeau x2
37	Corbeau sur un cadavre
38	Faucon
39	Merles x1d6
40	Faisan x1d4
41	Grives x1d6
42	Palombe
43	Palombe x1d4
44	Faisan x1d4
45	Vautour
46	Nuée de palombes
47	Nuée de palombes x1d4
48	Nuée de Merles
49	Nuée de Grives
50	Faucon de sang
51 - 53	Grenouille
53 - 54	Crapaud
55	Campagnol
56	Campagnol x1d4
57	Campagnol x1d6
58	Campagnol x2d4
59	Rat
60	Rat x1d6
61 - 62	Hérisson
63	Hérisson x2
64	Campagnol géant
65	Araignée
66	Ecureuil
67	Ecureuil x2
68	Ecureuil x1d6
69	Nuée de campagnols
70	Nuée de rats
71	Nuée de serpents venimeux
72	Nuée de guêpes
73	Nuée d'abeilles
74	Ecureuil géant
75	Serpent venimeux

76 - 77	Belette isolée
78	Belette x2
79	Belette x1d4
80 - 81	Renard isolé
82	Renard x2
83	Renard x1d4
84	Fouine
85	Fouine x2
86	Chat sauvage
87	Chacal isolé
88 - 89	Blaireau
90	Blaireau x2
91	Blaireau x1d4
92	Blaireau géant
93	Lièvre
94	Lièvre x1d4
95	Lièvre x2d4
96	Lièvre x1d6
97	Lièvre x2d6
98	Chien sauvage dominant
99	Chien sauvage
00	Chien sauvage x1d4

TABLE FORETS

1d100	Créatures des Forêts
1	Esprit follet x1d4
2	Pixie x1d4
3	Dryade x1d6
4	Troll des marais
5	Biche isolée
6	Biche x1d4
7	Biche et 1d4 faon
8	Biche x1d6
9	Biche x2d4
10	Cerf
11	Cerf et 1d8 biches
12 - 13	Chevreuil x1d4
14 - 15	Chevreuil x2d4

16	Ours brun
17	Ours noir
18	Ours noir x2
19	Ours noir x1+1d4 petits
20	Élan
21	Loup meute x1d4
22	Loup meute x2+1d4
23	Sanglier harde x1d4
24	Sanglier harde x1d6
25	Sanglier harde x2d4
26	Sanglier harde 4+1d6
27	Panthère x1d4
28	Loup sanguinaire isolé
29	Sanglier géant
30	Araignée-loup géante
31	Araignée géante
32	Araignée de phase
33	Guêpe géante
34	Serpent venimeux géant
35	Feu follet
36	Chouette
37 - 38	Nuée de corbeaux
39	Corbeau x1d4
40	Corbeau sur un cadavre
41	Faucon
42	Merle x1d4
43	Merle x1d6
44	Grives x1d4
45	Grives x1d6
46	Palombe x1d4
47	Faisan x1d4
48	Autrache x1d6
49 - 50	Nuée de palombes
51 - 52	Grenouille
53 - 54	Crapaud
55	Campagnol x1d4
56	Campagnol x1d6
57 - 58	Hérisson

59	Hérisson x2
60	Campagnol géant
61	Araignée x1d4
62	Araignée x2d4
63 - 64	Écureuil x1d4
65 - 66	Écureuil x2d4
67	Écureuil x1d6
68	Nuée de campagnols
69 - 70	Nuée de serpents venimeux
71	Nuée de Guêpes
72	Nuée d'abeilles
73	Écureuil géant
74	Serpent venimeux
75	Serpent venimeux x1d4
76 - 77	Belette
78 - 79	Belette x2
80	Belette x1d4
81 - 82	Renard
83	Renard x2
84	Renard 1d4
85	Fouine
86	Hermine
87	Chat sauvage
88	Chat sauvage x1d4
89	Blaireau
90	Belette géante
91	Castor isolé
92	Castor x1d4
93	Castor groupe 2+1d4
94	Lièvre x1d4
95 - 96	Lièvre x1d6
97	Lièvre x2d4
98	Chien sauvage dominant
99	Chien sauvage
00	Chien sauvage x1d6

TABLE COLLINES

1d100	Créatures des Collines
1	Satyre x1d4
2	Demi-troll des collines x1d4
3	Demi-troll des collines x1d6
4	Troll des collines x1d4
5	Géant des collines
6	Biche isolée x1d4
7	Biche isolée x1d6
8	Cerf
9	Chevreuil
10	Chevreuil x1d4
11	Chevreuil x1d6
12	Ours brun
13	Chèvre géante
14	Ours noir
15	Bouquetin isolé
16	Bouquetin x1d6
17	Bouquetin x2d4
18	Loup meute x1d4
19	Loup meute x2+1d4
20	Loup meute x4+1d4
21	Sanglier harde x1d6
22	Sanglier harde 4+1d6
23	Panthère mère +1d4-1 jeunes
24	Loup sanguinaire x1d4
25	Sanglier géant
26	Hippogriffe x1d4
27	Griffon
28	Loup arctique x1d4
29	Chèvre géante à deux têtes
30	Worg x1d6
31	Aigle
32	Nuée de corbeaux
33	Nuée de corbeaux x2
34	Nuée de corbeaux x1d4
35	Corbeau
36	Corbeau x1d4

37	Faucon
38	Merles x1d4
39	Grives x1d6
40	Faisans x1d6
41	Palombe x1d4
42	Vautour
43	Autrache x1d6
44	Autrache x1+1d4
45	Autrache x2d4
46	Aigle géant
47	Vautour géant
48 - 49	Nuée de palombes
50	Faucon de sang
51	Grenouille x1d4
52	Grenouille
53 - 54	Crapaud
55 - 56	Campagnol x1d4
57 - 58	Campagnol x1d6
59 - 60	Hérisson
61	Hérisson x2
62	Campagnol géant
63 - 64	Araignée
65	Araignée x1d4
66 - 68	Eureuil x1d4
69	Nuée de rats
70	Nuée de serpents venimeux
71	Nuée de Guêpes
72	Nuée d'Abeilles
73	Nuée de Frelons
74	Eureuil géant
75	Serpent venimeux
76 - 77	Belette
78 - 79	Belette x2
80	Renard
81	Renard x2
82	Renard x1d4
83	Fouine
84	Hermine

85	Chat sauvage
86	Chacal isolé
87	Chacal x1d4
88	Chacal x1d6
89	Blaireau
90	Castor isolé
91	Castor 1d4
92	Castor groupe 2+1d4
93	Lièvre x1d4
94	Lièvre x1d6
95	Lièvre x2d4
96	Lièvre x1d12
97	Chien sauvage dominant
98	Chien sauvage
99	Chien sauvage x1d4
00	Chien sauvage x1d6

21	Mouflon x2d6
22	Loup meute x1d4
23	Loup meute x2+1d4
24	Panthère
25	Panthère mère +1d4 jeunes
26	Loup sanguinaire x1d4
27	Harpie x1d6
28	Hippogriffe
29	Hippogriffe x1d8
30	Griffon
31	Péryton
32	Loup arctique x1d6
33	Yéti
34	Chèvre géante à deux têtes
35	Chèvre géante à deux têtes x1d6
36	Aigle
37	Aigle x1d4
38	Aigle x2
39	Nuée de corbeaux
40	Nuée de corbeaux x2
41	Nuée de corbeaux x1d4
42	Corbeau x1d6
43	Faucon
44	Faucon x2
45	Merles x1d6
46	Grives x1d6
47	Merles x1d6
48	Palombe x1d4
49	Vautour + cadavre
50	Vautour x1d4
51	Vautour
52	Aigle géant
53	Aigle géant x1d4
54	Vautour géant
55	Nuée de merles
56 - 57	Grenouille
58	Crapaud
59 - 60	Campagnol x1d4

TABLE MONTAGNE

1d100	Créatures des Montagnes
1	Satyre
2	Demi-troll des collines x1d4
3	Troll des collines x1d4
4	Géant des collines
5	Cyclope
6	Géant des pierres
7 - 8	Chevreuil x1d4
9	Chevreuil x1d6
10	Ours brun
11	Ours brun +1d4 petits
12	Chèvre géante x1d4
13	Bouquetin isolé
14	Bouquetin x1d6
15	Bouquetin x2d6
16	Chamois isolé
17	Chamois x1d6
18	Chamois x2d6
19	Mouflon isolé
20	Mouflon x1d6

61 - 62	Campagnol x1d6
63 - 64	Hérisson
65	Campagnol géant
66	Araignée
67	Ecureuil
68	Ecureuil x1d4
69	Ecureuil x1d6
70	Nuée de campagnols
71	Nuée de Guêpes
72	Nuée de Frelons
73	Ecureuil géant
74 - 75	Serpent venimeux
76 - 77	Belette
78 - 79	Belette x2
80 - 81	Renard
82	Renard x2
83	Chat sauvage
84	Chat sauvage x2
85	Chacal isolé
86	Chacal x1d4
87	Chacal x1d6
88	Castor isolé
89	Castor x1d4
90 - 91	Castor groupe 2+1d4
92 - 93	Lièvre x1d4
94 - 95	Lièvre x1d6
96	Lièvre x1d8
97	Chien sauvage dominant
98	Chien sauvage x1d4
99	Chien sauvage x1d6
00	Satyre x1d4

