

# Tables de rencontres



## Sur un lac ou la rive d'un fleuve

- Des anguilles électrique
- Des piranhas
- Un genasi de l'eau
- Une dame (du lac ^^)
- Les émissaires du peuples de l'eau
- Un monstre humanoïde de vase
- Un calamar géant
- Un poisson lanterne des abysses version XXL (cf tloz:ww)
- Un vortex d'eau qui abrite une pieuvre géante (RE-cf tloz:ww)
- Un poisson aux yeux globuleux qui ce moque de vous avec un large sourire (à caillasser).

## Une grande forêt ou une jungle

- Un tréant
- Un troll
- Une meute de loup
- Une dryade
- Un groupe de singe (genre guenon, c'est plus marrant)
- Une sorcière super belle qui joue les succubes
- Un jeune fomorian, orphelin et il vous adopte (ok, c'est moche mais c'est ça la vie)
- Un grand cerf blanc mystique avec un visage humain, une traîné de plantes et de fleurs poussent sur son chemin mais gare à celui qu'il attaque (cf Princesse Mononoké)
- Un totem d'ossements humains suivi de guirlandes de crânes annonçant le début d'un territoire d'anthropophages.
- Une araignée géant et son engeance (cf Harry Potter et la chambre secrète)

## Un désert

- Un lézard des sable, 12m et une bataille épique ou 12 cm et qui cause, pur moment de RP ^^.
- Un cactus vivant.
- Une tempête de sable (peu être vivante elle aussi ?).
- Un colosse enfouis et endormie. Ils sont peu-être monter un bivouac dans ses narines ou ses oreilles.
- Un temple caché par une dune.
- Les hommes bleus (mais vraiment bleus pour le coups :D).
- Une crevasse où grouille des centaines de serpents (cf Indiana Jones).
- Une auberge nommée « la pin-up rafraichissante », lorsque vous y accourrez elle disparaît. Une illusion ? (héhé, Bande de Soiffards)
- Un ver des sable géant (cf Dune, Bienvenue à Arakis).
- Une jeune pousse verte de deux cm, qui lorsqu'on la touche, sort du sol en vrille et dévoile un tronc couvert de bourgeons qui fleurissent subitement. Une large fente dans le tronc, qui en réalité un portail magique, vous mène vers une oasis très mystérieuse (voir visuel plus haut).

## Une grotte ou une mine

- Un Yéti (il vous invite à boire le thé de cinq heure entre gentlemen).
- Un cristal change-forme, quant vous le touchez, il vous assomme d'un choc électrique et prend votre apparence ainsi que votre vos souvenir et se prend pour vous.
- Des gobelins, classique mais efficace.
- Un nain ivre qui pionce. À son réveille, il vous accuse de l'avoir dépouillé.
- Un genasi de roche ou de lave.
- Une chauve-sourie vampire de trois mètres d'envergure.
- Un passage secret qui mène au non moins secret marché des trolls (cf HellBoy 2, Chageling:the lost).
- Un gouffre sans fond et une énigme pour le traverser. Il peut aussi avoir un fond peu accueillant (pointes, insectes, larves, fosse à lisier ou à chair humaine).

## Un bord d'un chemin ou un champs

- Des bandits embusqués.
- Une diligence de marchands.
- Un troll qui fait la manche.
- Le repaire, au allures d'auberge, d'un groupe de truands qui vous accueille comme si ils étaient tenanciers et clients pour mieux vous dépouiller.
- Une calèche à moitié éventrée. Des viscères et des membres de corps humain jonchent le sol et la calèche. Mystère...
- Un champs de plantes magiques (magiques dans le sens 'qui rend heureux, très heureux') et dont les effets se font vite ressentir.
- Une petite fille vêtue de haillons, sa poupée sous le bras gauche, joue à la marelle. Quant elle vous vois elle part encourant et entre dans une petite maisonnette de bois (non elle ne tombe pas dans la prairie). Dans la maisonnette, on ne trouve aucune traces de la gamine, ni de qui que ce soit. La demeure semble inhabitée depuis longtemps. (effets résiduels des plants magiques ?)
- Un vendeur de limonade ... sauf que les citrons ne poussent pas dans cette région.

Et pour ceux et celles qui sont atteint du syndrome de Perceval, il suffit de rajouter des vioques partout.