

## TABLES D'INSPIRATION

Tirellon : Par-delà les Cartes

### TABLE 1 - ANOMALIES DU FLUX (1d20)

Quand le Flux se manifeste subtilement.

1. Une brise murmure des mots incompréhensibles
2. Des ombres apparaissent légèrement décalées
3. Une eau calme reflète un ciel différent
4. Une boussole cesse de répondre
5. Une sensation de déjà-vu collectif
6. Un objet devient anormalement froid
7. Des rêves partagés par plusieurs personnes
8. Une lumière sans source claire
9. Un silence total dans une zone précise
10. Des traces qui disparaissent lentement
11. Une rumeur locale évoque un "retour"
12. Un animal observe les PJ fixement
13. Des pas entendus sans présence visible
14. Une vieille pierre semble vibrer

15. Un parfum lié à un souvenir ancien
16. Une fatigue soudaine sans cause
17. Une voix entendue par un seul PJ
18. Une sensation d'être observé
19. Un symbole ancien aperçu brièvement
20. Un lieu semble "hors du temps"

#### TABLE 2 - DÉCOUVERTES EN EXPLORATION (1d20)

1. Une borne cartographique oubliée
2. Des ruines partiellement enfouies
3. Un ancien campement abandonné
4. Une carte incomplète laissée sur place
5. Un marqueur de territoire contesté
6. Un objet rituel brisé
7. Une inscription dans une langue rare
8. Un lieu évité par les locaux
9. Une stèle commémorative effacée

10. Un passage dissimulé
11. Un symbole de guilde ancien
12. Des restes d'expédition disparue
13. Une construction à l'architecture étrange
14. Un objet provenant d'un autre continent
15. Un journal de voyage fragmentaire
16. Un site que les cartes ignorent
17. Une tombe isolée
18. Un ancien relais de voyageurs
19. Un artefact incompris
20. Une zone volontairement non cartographiée

### TABLE 3 - COMPLICATIONS POLITIQUES (1d20)

1. Une guilde revendique le site
2. Deux factions donnent des versions opposées
3. Un émissaire surveille les PJ
4. Une information doit rester secrète

5. Une maison noble s'intéresse au lieu
6. Une dette politique refait surface
7. Un traité local limite l'accès
8. Une rivalité ancienne ressurgit
9. Un ordre religieux intervient
10. Un messenger apporte un avertissement
11. Une autorité locale exige un rapport
12. Un contact trahit une information
13. Une découverte dérange un équilibre
14. Une rumeur déforme la vérité
15. Une archive contredit les faits
16. Une guilde veut exploiter le site
17. Une protection officielle est imposée
18. Un conflit territorial apparaît
19. Un document disparaît
20. Quelqu'un veut étouffer l'affaire

#### TABLE 4 - RUMEURS & MYSTÈRES (1d20)

1. "Le lieu change selon qui le regarde."
2. "Une expédition n'est jamais revenue."
3. "Les cartes mentent parfois."
4. "Un ancien serment protège cet endroit."
5. "Le Flux y est instable."
6. "Les anciens évitaient ce site."
7. "Quelqu'un veut le retrouver."
8. "Ce lieu n'existait pas avant."
9. "Une archive en parle à demi-mot."
10. "Un chroniqueur a effacé son récit."
11. "Une version officielle cache autre chose."
12. "On y entend des voix la nuit."
13. "Un symbole interdit y apparaît."
14. "Un objet y attire certains voyageurs."
15. "Une maison noble le revendique."
16. "Un peuple ancien y passait."

17. "Une dette y est liée."

18. "Une carte brûlée en parlait."

19. "Un témoin a disparu."

20. "Le lieu attend d'être compris."