

# 1372 встречи в дороге

Вдохновение для путешествий

By Roleplaying Tips Publishing

# 1,372 Roadside Encounter Ideas

## Inspiration for your game's travels

By Johnn Four

Основано на идеях, которые предложили читатели Roleplaying Tips

Оригиналы советов: [RoleplayingTips.com](http://RoleplayingTips.com)

Обложку нарисовал J. Michael Koontz

Связь с автором: ([указать на ошибки](#))

### Об авторских правах

Файл опубликован под Creative Commons License:



**1,372 Roadside Encounter Ideas** by [Johnn Four](#) is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License](#). Based on a work at [www.roleplayingtips.com](http://www.roleplayingtips.com).

Вы можете свободно копировать, распространять и передавать этот PDF-файл, особенно Мастерам, которым нужно немного вдохновения.

В тех случаях, когда я добавил ссылки на веб-сайты, игры, фильмы и книги, любые ошибки в URL-адресах являются моими ошибками.

Некоторые ссылки ведут на Amazon.com, RPGNow.com или другие сайты и могут быть партнерскими ссылками. Это означает, что Roleplaying Tips получает несколько серебряных монет, если вы совершаете покупку.

Названия продуктов, логотипы, бренды и другие товарные знаки, представленные или упомянутые в этой электронной книге, являются собственностью соответствующих владельцев товарных знаков. Эти владельцы товарных знаков не связаны с Roleplaying Tips. Они не спонсируют Roleplaying Tips или эту электронную книгу.



## Больше штук для Мастера от Roleplaying Tips

### Быстрый бой



Конец мучениям. Первый в мире онлайн-курс для Мастеров, который научит вас, как вдвое сократить время боя, добавив в два раза больше истории и восторга. Позвольте мне показать вам шаг за шагом, как именно освоить ведение потрясающих боев.

[Подробнее »](#)

*“Мне очень нравится курс Faster Combat. Он на самом деле работает, потому что \*действительно\* начинается с азов”*

- Ria Hawk

### Амулет ассасина - Жизнь - опасное дело



Как провести лучшие столкновения и стычки с ассасинами в своей жизни. И как добавить такую глубину в свою кампанию, что игроки будут аплодировать вам. 300 страниц, включая карты, планы зданий, раздаточный материал, описание локаций и НИП, советы Мастеров и новые магические предметы, включая предметы Наследия!

[Узнать, что же там ещё есть »](#)

*“Если вы думаете добавить ассасинов в свою игру или хотите играть за них и быть кем-то кроме хладнокровного убийцы-наемника, то я настоятельно рекомендую эту книгу”* - Brady Boothe

### Мастерство рассказчика: Основы НИП



ПОЛНЫЙ справочник о том, как создавать НИП, обладатель Gold ENnie. Эта книга поможет вам создать незабываемых персонажей. Списки, таблицы и пошаговые инструкции помогут вам на всем пути. Рейтинг 5/5 звезд от оценщиков.

[Купить тут »](#)

*“Эта книга, безусловно, одна из лучших покупок, которые я сделал на RPGNOW”*

- Christopher Sargent

### Ведение кампании



Водите игры на высоте, не потая. Следите за всем своим миром, контролируйте каждую кампанию и каждое приключение.

[И как же получить такие чудесные способности? »](#)

*“Я пробовал другие способы и программы, но эта справляется со своей задачей лучше всех прочих”*

- Johnn Four

## **Добро пожаловать**

Иногда Мастеру нужно немного вдохновения. Особенно чтобы описать, "а что случилось, пока мы были в пути?" Эта книга дает подсказки, чтобы ответить на этот вопрос.

Roleplaying Tips провело конкурс, на который читатели отправляли свои идеи для интересных дорожных встреч. Их набралось более 2000. Сейчас вы читаете результат многих часов отбора и редактуры.

Благодарим всех, кто прислал свои идеи!

Огромная благодарность добровольцам-редакторам.

Roleplaying Tips планирует проводить ещё конкурсы, так что советуем подписаться и получить множество подсказок и советов для Мастеров (правда, [они там на английском](#)).

А теперь перейдем к идеям!

С наилучшими пожеланиями,

JohnnFour

[johnn@roleplayingtips.com](mailto:johnn@roleplayingtips.com)

## Roleplaying Tips Presents: 1,372 Roadside Encounter Ideas

1. Когда группа проходит под большим дубом, выросшим над дорогой, ветка наклоняется и выхватывает рюкзак у одного из персонажей. Дерево выглядит раздраженным, когда вы пытаетесь вернуть его, и перебрасывает сумку с одной ветки на другую.
2. Пышный сад манит спелыми фруктами.
3. Демон марширует по песчаной дюне всего в полдюжине шагов от вас.
4. Королевский шериф держит красочный плакат о розыске. Он внимательно изучает группу, когда она проходит мимо.
5. Один из персонажей замечает ключ. От чего он?
6. Молодой мужчина и женщина едут верхом на лошади без седла, не готовые к путешествию, и в спешке проезжают мимо вас. Если их спросить, они скажут вам, что они влюбленные, спасающиеся от своих враждующих семей, живущих в деревне перед вами.
7. Улыбающийся придорожный торговец жарит на палочках крыс, лягушек и белок.
8. Дорога проходит через каньонное болото, наполненное ядовитым горючим газом.
9. Одиноким ребенком перегораживает впереди мост, каждый путник должен отгадать ее загадку.
10. Местный дворянин выскакивает из леса и падает лицом вниз с ножом в спине. Его охранники показываются из-за поворота и восклицают: «Вы, стоять!»
11. За группой увязался болтливый бард.
12. Из кустов исходит странный запах.
13. У обочины дороги стоят мавзолеи. В них покоятся давно умершие купеческие семьи. Некоторые из них, похоже, взломаны, а двери свободно висят на ржавых петлях.
14. Персонажи натываются на место резни. Лежат тела мертвых жаболюдов. Группа слышит плач и может найти маленького ребенка-жаболюда. «Мои родители мертвы, — хрипит она, — убиты человеческими солдатами. Помогите мне вернуться в мое племя», — умоляет она.
15. Мигрирующая сотня черепах покидает пляж, когда вы приближаетесь.
16. Придорожный храм местного божества — место ужасного убийства. Мертвая женщина, одетая в окровавленное белое одеяние, лежит посреди дороги, как будто ее туда приволокли. Вы видите кровавые следы, уходящие от трупа в сторону леса.

17. Группа фермеров чинит забор.
18. Лиственный куст слева от дороги начинает светиться радужным оттенком.
19. Вы натываетесь на маленькое святилище, посвященное покровителю путешественников. Посреди святыни вы видите статуэтку со сложенными ладонями, куда можно бросить монетку на удачу.
20. Туземцы обвиняют группу в святотатстве и осквернении, их древнее захоронение разрушено.
21. Вереница утят следует за уткой по оживленной дороге.
22. Ухоженная крапчатая лошадь привязана к ближайшему дереву. На лошади элегантное, но пустое седло.
23. Вы приближаетесь к каравану с верблюдами. Он движется в том же направлении, и лидер приглашает вас сопровождать его в качестве охраны.
24. Дорога проходит через разрушенный, сгоревший город, который кажется заброшенным.
25. Сильный шторм заставил вас ютиться в единственном доступном убежище - доме пожилой пары, в каждой комнате которого стоит множество открытых чашек с едкой эссенцией корня гибискулипта. Подогретые чашки над плитой усилили запах. Даже теперь, спустя несколько дней после стирки (нескольких стирок), вы все еще чувствуете резкий запах своего снаряжения и одежды.
26. Вы замечаете три маленьких кувшина, стоящих посреди дороги. Один открыт. Вы также видите раздутое тело, лежащее спиной к вам. Приблизившись, вы слышите громкое гудение из ближайших кустов.
27. На перекрестке сидит тощий мужчина. Он предлагает сны по выгодной цене. Чтобы убедить вас в правдивости своих слов, он достает бутылку, внутри которой клубится пурпурный туман.
28. По дороге бредет погребальная процессия, священнослужители умоляют всех встречных сделать пожертвования на нужды верующих.
29. Человек в мантии преграждает путь и требует пошлины, бахвалясь своей великой волшебной силой.
30. Группа натывается на паломников, идущих к религиозной святыне. В конце концов, вы узнаете, что на самом деле это представители противоположной религии, которые планируют осквернить святыню.
31. Голый менестрель просит подвезти до ближайшей таверны, где он оставил свою одежду и деньги, которыми заплатит за ваши хлопоты.
32. Герои путешествуют по области, страдающей от жары. Полуденное солнце утомляет и сказывается на них.

33. Мимо группы скачет лошадь без всадника, ее седло изодрано когтями.
34. Внезапно погода изменяется, и воцаряются тихие сумерки и мертвый штиль.
35. Перевернутая повозка пассажиры мертвы. Или это нежить?
36. Группа находит простое стальное кольцо, которое заставляет владельца изменить мировоззрение на противоположное.
37. На кладбище около дороги обитают измученные духи убитых. В полнолуние они встают в виде скелетов и призраков и нападают на путешественников, затягивая их в катакомбы вниз.
38. Небольшая группа коленопреклоненных, похожих на живые статуи, застыли в страхе или мольбе.
39. Дорога ведет через туннель. На полпути группа обнаруживает, что стены и потолок обвалились, открывая большой проход с мерцающими огнями.
40. Стая из пяти диких щенков поедает труп кобальда на перекрестке. Им меньше года, и это порода терьеров, предназначенная для охоты. Вожак стаи ест больше всех и не испугается группы, если та подойдет слишком близко к еде стаи.
41. Мост охраняют подозрительные типы, которые утверждают, что они «сборщики подати».
42. Разгромленные остатки военной группы просят игровых персонажей о помощи.
43. Рядом с телегой со сломанным колесом сидит здоровенный мужчина. Он машет руками в отчаянии, когда замечает вас.
44. Пара грифонов, изгнанная бехолдером из их логова в горах.
45. Рядом с дорогой мужчина, называющий себя Удивительным Стивом, спрашивает группу, не хотят ли они увидеть выступление его дрессированных питомцев. Малейший утвердительный ответ приведет к тому, что Стив засвистит и внезапно появится огромный рой прожорливой саранчи.
46. Мужчина спотыкаясь бредет по дороге, явно раненый, за ним следует десяток ворон.
47. Обоз, остановившийся на дороге, блокирует движение, пока караванщики кормят своих животных и наполняют бурдюки водой в ручье.
48. Необычно зеленый и заросший участок дороги. Бандиты, обвитые лианами, молят освободить их.
49. Частичное солнечное затмение.
50. Станный знак, вырезанный на дереве рядом с вами, кажется свежим.
51. Башня на склоне холма рушится и засыпает дорогу огромными камнями.
52. Толстый монах спешит мимо игровых персонажей, бормоча: «Это несправедливо».
53. Дорогу пересекает множество звериных следов.

54. Злой волшебник привязан к столбу, тело все еще дымится.
55. Странствующий торговец продает оживленные игрушки.
56. Сначала слышится плач. Затем показывается рыдающий ребенок – один посреди дороги.
57. Светящийся туман окутывает дорогу.
58. Проезжает одинокий рыцарь из далеких земель.
59. Землетрясение сбрасывает группу и большой участок дороги в яму или пропасть.
60. Чужая собака или другое животное следует за вами на расстоянии.
61. Дорога покрыта зыбучими песками.
62. После того, как кто-то из группы вступает во что-то липкое, животные начинают с любопытством следить за ним.
63. Две группы паломников из соперничающих религий блокируют дорогу, вступая в агрессивные дебаты. Каждая сторона обращается к героям за помощью.
64. Большая толпа, убегаящая от чего-то, направляется к вам.
65. Трое молодых людей пытаются разрушить жилую хижину.
66. У моста осталось всего две опорные балки.
67. Странствующий точильщик предлагает группе специальную сделку по улучшению их магического оружия, но позже персонажи обнаружат, что магия в оружии, похоже, исчезла.
68. Высокая скала возвышается над дорогой. Когда группа проходит мимо, грязный отшельник бормочет пророчества и бросает в них гнилую еду.
69. Группа разгневанных крестьян линчевала кого-то. Он свисает с дерева у дороги.
70. Блеск на дороге привлекает внимание вашего разведчика. Маленький святой символ лежит под открытым небом.
71. Люди короля ремонтируют дорогу следующие 5 миль.
72. Массивное перо спускается по спирали с неба и приземляется на дорогу, а над головами пролетает огромная тень.
73. Расползающаяся воронка разрушает дорогу, делая близлежащий ландшафт небезопасным.
74. Дорога усеяна гигантскими выбоинами. Из одной из ям доносятся звуки царапанья и возни.
75. В ржавых доспехах поселилось что-то странное.
76. У моряка, возвращающегося домой с сундуком, случился сердечный приступ.



77. Тела нападавших валяются на дороге, а раненый курьер борется до последнего, чтобы доставить свое сообщение.
78. Банда орков бежит к группе. Они оглядываются и пытаются пробежать мимо. Что-то ужасное напугало их, и это что-то – на пути группы.
79. Древние ворота рухнули, обломки преграждают дорогу.
80. Засада: позади группы загорается костер. Скрытая угроза: враги сгоняют с дороги ездовых и вьючных животных, лучники на деревьях.
81. Группа встречает странствующего торговца, идущего той же дорогой. Торговец спрашивает, может ли он отправиться с ними хотя бы в следующую деревню. Ночью торговец попытается украсть у каждого персонажа. Утром, если никто не заметит кражу, он попытается уйти.
82. Вы идете по темной тропе через лес, с одной стороны над деревьями появляется светящаяся колесница.
83. Знак впереди гласит: «Дорожные работы не завершены».
84. (Невиновный) сбежавший заключенный умоляет группу помочь ему спрятаться.
85. Остатки бродячего цирка.
86. Ярко-желтый знак с черными отметинами, кажется, изображает человека, держащего какой-то инструмент.
87. Персонажи видят группу путешественников, окруженных и атакованных мелкими монстрами. Вьючные животные и кони потерялись, выжившие укрылись на большой скале.
88. Бродячая труппа. Они могут развлечь персонажей за плату, ограбить их или рассказать о большом событии, происходящем дальше по дороге.
89. Впереди перевернулся фургон. Судя по всему, на нем перевозили четыре больших металлических контейнера, которые теперь разбросаны неподалеку. Возница лежит мертвый, на его обнаженной коже видны ужасные нарывы. Из одного контейнера течет какая-то жидкость.
90. Старая каменная хижина, заросшая кустами и травой, кажется крепкой, но заброшенной.
91. Гигант стоит у дороги, помогая прохожим преодолеть каменный завал за скромную плату.
92. Группа подходит к торговому посту в дикой местности. Сварливый старожил, управляющий им, предлагает награду за скальпы.
93. Загадочная пара монахов, отказывающихся замечать персонажей.

94. Съезжая с главной дороги, персонажи чувствуют, что за ними следят. Кто на них охотится?
95. Раненому убийце нужно место, где можно восстановить силы, прежде чем продолжить свой путь.
96. Толстая веревка лежит на дороге.
97. Три разных вида мяса висят над костром в импровизированном лагере. Вы пытаетесь убедить себя, что готовится животное, а не гуманоид.
98. Заснеженная дорога скрывает обрушившуюся воронку, из-за которой группа скатывается вниз по склону горы. На их пути – большие заостренные выступы.
99. Всадник останавливается, чтобы спросить дорогу. Если ему ответят, он поблагодарит и помчится вперед. Когда персонажи доберутся до следующего города, они найдут там новые плакаты «Разыскивается» со своими лицами и обвинениями в гнусных преступлениях. Местные все смотрят на группу.
100. Красноречивый багбир, одетый в прекрасные кожаные доспехи с шипами, застрял под упавшим деревом. Он умоляет группу помочь ему.
101. На реке со слегка затопленным бродом табличка гласит: «Остерегайтесь Зеленозубых».
102. Бесконечное стадо животных пасется посреди дороги.
103. Обветренный обелиск стоит у дороги. Кто-то недавно вырезал на нем послание на древнем языке.
104. Острые камни откололись от обрыва и упали на открытую дорогу.
105. Рядом ведется незаконная вырубка или добыча полезных ископаемых.
106. Вы видите цыпленка на одной стороне дороги, застенчиво глядящего на другую сторону.
107. Героев поджидает мина.
108. Однажды ночью к лагерю группы подходит рейнджер и рассказывает им о близлежащей тропе, местах для лагеря и таверне, где они могут получить хорошие деньги, если упомянут его имя. Все его советы хороши, но если его имя упоминают в таверне, группе говорят, что этот рейнджер умер много лет назад на той самой дороге.
109. Список зелий для покупки лежит на земле.
110. Король ввел налог за проход по мосту. Несколько крестьян не знали об этом и теперь не могут заплатить за проход. Они обращаются к персонажам, требуя, а затем умоляя о помощи.

111. Дорога ведет к ледяной арке, пересекающей глубокую пропасть, уходящую так далеко вниз, что не видно дна. Гладкая поверхность и сильный ветер представляют собой серьезную угрозу.
112. В разорванных остатках мешочка блестят разбросанные монеты неизвестного происхождения.
113. На мосту персонажи слышат рев воды намного громче, чем должен быть у реки, которую они пересекают. Затем уровень воды падает. Звуки боя выше по течению достигают ушей персонажей. На месте боя наемники пытаются захватить водяного элементаля. Элементаль доброго мировоззрения и обратится к группе за помощью. Наемники, если им помогут, не разделят свою награду от нанявшего их волшебника. Элементаль, если его спасут, вознаградит группу случайными сокровищами со дна реки, но персонажи приобретут врага в лице того волшебника.
114. К группе подбегает волшебник, бегущий быстрее лошади. Это заклинание скоро падет, и ему нужна компания, пока его магия не восстановится.
115. Группа детей, голодных и с больными ногами, искренне заявляют, что они отправляются в крестовый поход на Святую Землю.
116. Труп обезглавленного великана лежит через дорогу, загораживая ее.
117. Драка на голых кулаках в пыли у дороги. Размер толпы?
118. Группа начинает находить аккуратно отрубленные части тела, брошенные на дороге. Ухо, потом палец, потом язык.
119. Известно, что эта дорога ведет прямо в соседнюю деревню и не разделяется. Тем не менее, дорога разветвляется. Хорошо одетый слуга дает совет, какой путь выбрать.
120. У входа в серебряный рудник группа протестующих размахивает знаками и выкрикивает расистские оскорбления о дварфах, крадущих человеческие рабочие места. Пока вы смотрите, некоторые из протестующих нападают на группу дварфов, входящих в шахту.
121. Дюжина стрел издалека падает на дорогу.
122. Тысячи летучих мышей летят по небу, когда солнце исчезает из поля зрения.
123. Сорока налетает на группу.
124. Вдоль оживленной дороги предприимчивый торговец устроил небольшое казино. Игральные кости и карты есть, а вот лицензия на азартные игры?
125. Механизированная машина извергает дым из большой трубы и производит адский грохот. Она меняет курс и увеличивает скорость, когда пассажиры замечают группу.

126. Странно, улица пустынна. Никто не ходит по тротуарам, и мусор кружит на ветру. На улицу выкатывается пустая телега со скрипучими колесами.
127. Старуха предлагает путникам ночлег и бесплатную еду. Похоже, это счастливый день.
128. Группа слышит длинный поток оскорблений дальше по дороге. Затем они замечают на дороге голову — еще живого человека, похороненного по шею.
129. Дорога завалена опавшими листьями, которые прикрывают новую яму-ловушку.
130. Медвежья туша преграждает дорогу.
131. Небольшой грубый знак с надписью «Природные горячие источники», написанной углем, указывает на восток.
132. Крестьянская семья предлагает всем путешественникам бесплатный ночлег в конюшнях.
133. Армия нежити марширует по дороге.
134. Крестьяне радуются весеннему дождю.
135. По небу летит дракон.
136. Сторожевое животное, птица, собака или грызун, поднимает тревогу.
137. Двое мужчин неподалеку дерутся. Каждый обвиняет другого в краже семейной реликвии.
138. Гуманоид мертвый на обочине дороги с ножом в спине.
139. Человек бьет осла веткой и кричит: «Подвинься, ты, блохастый вороний корм!»
140. Дорога перекрыта охраной, разыскивающей преступников. Персонажи похожи на сбежавших каторжников?
141. Бригада рабочих занимается ремонтом дороги под пристальным надзором. Прибытие путешественников отвлекает некоторых рабочих, которые теперь просят помощи с побегом.
142. Перепрыгнуть через эти лужи было бы куда проще, если бы дорога не пролежала прямо через болото.
143. Ряд свежевырытых могил вдоль дороги, их ровно столько же, сколько персонажей.
144. Вдоль дороги вы натываетесь на длинный ряд роз... вы останавливаетесь и нюхаете их?

145. Паразит, путешествующий по измерениям, сопровождает персонажей, пока не цепляется к одному из них и не высасывает из него жизнь. Любая попытка удалить паразита нанесет вред персонажу, к которому он привязан.
146. Странствующий торговец предлагает игрокам продать хрустальный шар с огромной скидкой.
147. Охотник за головами с заключенным хотел бы присоединиться к персонажам до следующего города. Заключенному нравятся возможности, которые это дает.
148. Стрела попадает в соседнее дерево, на древко намотано послание.
149. Кажется, пустая повозка мчится вниз по склону к вам.
150. Знаменитый бард и его шумная свита проезжают мимо в двуколке.
151. Группа перевозит тело важного человека в другое место для захоронения.
152. Дорога останавливается у неровной ямы обвалившейся шахты. Что-то блестит в тени.
153. Толстый пьяный бард воспекает богов.
154. Длинная горная дорога ведет к тоннелю. По мере того, как он продвигается глубже в скалу, он становится шире и образует поверхность из плитняка. Наконец он неожиданно заканчивается в подземном городе.
155. Отряд гораздо более сильных авантюристов встречает персонажей на дороге, возвращаясь из ближайшего подземелья. Они хвастаются монстрами, которых они убили, и добычей, которую они там нашли, и говорят, что, вероятно, осталось несколько объедков, которые не стоили их времени, чтобы подобрать их, если группа поторопится.
156. В тени одинокого дерева сидит посыльный. Он измучен и будет говорить каждому прохожему, что не уверен в правильности своей работы.
157. У-у-у-у, что это? Ужасная вонь наполняет воздух. Персонажи должны совершить спасбросок Телосложения, иначе их вырвет. Мертвые люди, чудовища, или ещё что похуже, гниют в кустах.
158. Кошка забрела в лагерь группы. Она не мяукает. Она будет есть, если предложат еду, и может показать признательность, слегка потираясь о персонажей, но старается остаться в стороне. Она будет следовать за группой несколько миль и, если её игнорировать, уйдет.
159. Недалеко от дороги впереди спальные мешки окружают кипящий котел над разожженным костром, но никого не видно.



160. Рабочие меняют деревянный мост на каменный. Объезд - это день или больше пути. Рабочие закончили узкую каменную дорожку, и их можно убедить или подкупить, чтобы они позволили вам рискнуть пройти через опасный уступ. Смотрите куда ступаете.

161. У вашей повозки сломалось или отлетело колесо.

162. Ваша группа слышит лязг оружия и громкие оскорбления, прежде чем свернуть за поворот и обнаружить двух мужчин, сражающихся на дороге.

163. Пожилой мужчина терпеливо сидит у дороги со складными шахматами. Он предлагает персонажам остановиться, отдохнуть и немного поиграть в шахматы в тени.

164. Отряд лучников отрабатывает стрельбу на Королевском тракте. Остерегайтесь стрел.

165. До сих пор видны несколько цепочек следов, оставшихся от вчерашней борьбы.

166. Знак с надписью «Экзотические животные» указывает на тропинку в стороне от главной дороги.

167. Мост отсутствует. Там, где он раньше был – паромная переправа, за значительную плату. Паром выглядит так, как будто он состоит из частей моста и перевозит всего несколько пассажиров за раз.

168. Назойливый бард настаивает на присоединении к группе.

169. Разговорчивый, умный попугай пытается уговорить группу отвести его к ближайшему друиду, который может превратить его обратно в человека, которым он был.

170. Следующую милю вдоль дороги висят распятые мужчины. Один из них еще жив.

171. Человек спускается с ветки и провозглашает себя богом предсказуемости.

172. Облако в форме священного символа исчезает из поля зрения.

173. Подходит испуганный и растрепанный торговец и предупреждает вас, чтобы вы были осторожны на дороге впереди. Он говорит вам, что большое количество местных жителей начали беспокоить, а в некоторых случаях и грабить всех, кто едет по новой дороге, которая идет в обход их города. Судя по всему, они расстроены сокращением торговли со стороны людей, минующих их город, и решили взять дело в свои руки.

174. Дружелюбный кролик на самом деле является полиморфной принцессой из далекой страны. Она просит помощи.

175. Приторный, влажный туман затрудняет разжигание огня, бумаги промокают, луки ненадежны, рукояти мечей скользкие. Настроение тоже портится.

176. Огромная расщелина разделяет дорогу перед вами. Всадник стоит на другой стороне и окликает вас с акцентом: «Значит, маркиз все-таки кого-то прислал. Бросьте выкуп прямо сейчас, или он никогда больше не увидит свою драгоценную дочь!»

177. Женщина взывает о помощи, плача над телом своего мужа. Однако, когда вы подходите, разбойники выпрыгивают из своего укрытия и приближаются к вам. Именно тогда, к своему ужасу, вы замечаете, что женщина и ее «мертвый» муж вытащили длинные кинжалы и тоже наступают.

178. Голос из кустов у дороги кричит: «Мы окружили тебя, Торвик!» Но кто такой Торвик?

179. Мимо катит фургон, направляющийся к ближайшей армии. Там нет достаточной охраны, чтобы бросить вызов группе.

180. Кто-то впереди играет на свирели.

181. Вы видите остатки торговой телеги. При ближайшем рассмотрении обнаруживаются трупы в нескольких футах от дороги, наполовину закопанные, притащенные туда бандитами.

182. Группа ученых в мантиях обменивает полезную информацию на малоизвестные знания.

183. Дорога доходит до реки. Паром находится в дальней стороне, но вокруг никого нет.

184. Из-под земли доносятся странные звуки.

185. Много снега или камней рухнуло в ложину, через которую ведет дорога, препятствуя продвижению вперед.

186. Застрявший путник, стоящий на обочине дороги, — приманка в ловушке.

187. Депрессивный бард оплакивает жизнь.

188. Когда дорога ведет через густую часть леса, группа натывается на старую тропинку, тщательно замаскированную разбросанными ветвями и травой.

189. Большая виверна загорает посреди дороги. Она выглядит спящей.

190. Нагруженная телега движется по дороге напротив группы, покачиваясь, как будто запряженная быком, но самого быка не видно.

191. Похоронная процессия движется вместе со скорбящими людьми, священниками и слугами, которые несут богато украшенный гроб.
192. Во время нападения бандитов персонажи понимают, что среди грабителей находится их друг.
193. Странствующий торговец хочет купить определенный предмет у одного из персонажей и отказывается принять ответ «нет».
194. К вам бежит путник, на его лице ужас. Когда он пробегает мимо, то кричит, предупреждая, что нужно бежать от гигантского зеленого монстра, который находится за следующим поворотом дороги. Увидев, как его убегающая фигура исчезает по дороге, вы случайно замечаете что-то странное, лежащее на дороге за кустами. При ближайшем рассмотрении обнаруживаются обрезки древесины, несколько выброшенных папье-маше и полупустая банка из-под зеленой краски.
195. Необычайно худой и грязный снежный медведь стоит на задних лапах и рычит. Выглядит голодным.
196. Прекрасное волшебное существо - например, дриада или единорог - убегает от мага. Он испуган и просит помощи у персонажей.
197. К персонажам приближается стадо скота.
198. С грохотом камнепад швыряет тонны кувыркающихся камней в сторону дороги.
199. Группа каменщиков толкает тележки с материалами в сторону города.
200. Грунтовая тропа ведет к груде камней, пронзенных ржавым длинным мечом неподалеку. Люди ждут своей очереди, чтобы попытаться вытащить меч.
201. Рядом села птица рух. Персонажи становятся свидетелями того, как она ворует скот.
202. Длинная колонна наемной легкой кавалерии галопом несется по дороге.
203. Вы находите большой кожаный мешок с золотыми монетами на обочине дороги. В это же время к вам подъезжают трое стражников.
204. Персонажи замечают на расстоянии человека, который исчезает.
205. Впереди таинственное мерцание, и один из членов вашей группы внезапно останавливается, парализованный.
206. Телега, доверху набитая трупами, стоит посреди дороги, а в поле зрения ни души.
207. Дорога пересекает глубокий овраг по мосту из подтаявшего льда.
208. Бездомная собака бежит по дороге с сапогом в пасти. Мгновение спустя кто-то замечает, что из верха ботинка торчит окровавленная берцовая кость.
209. Пехотный патруль требует плату за проход.
210. Земля раскаляется, и из новообразованных трещин поднимается зловонный пар.

211. Группа кочевников приближается в ярко раскрашенных повозках. Двоюродная сестра одного из персонажей путешествует с кочевниками. Она хочет повидать мир, но персонаж знает, что ее семья ищет её.
212. Банда кобольдов-охотников прячется и наблюдает за дорогой в поисках добычи.
213. Неряшливый, дергающийся мужчина роет яму посреди дороги.
214. Несколько девушек умываются в ближайшей реке. Суровая надзирательница бросает на персонажей злобный взгляд.
215. Кто так ест? Небольшая куча коровьих, лошадиных или овечьих останков разлагается рядом с дорогой. Останки в основном представляют собой ноги и головы, откушенные чем-то с ОГРОМНЫМИ зубами.
216. Одинокaй воин со щитом, мечом и копьём неподвижно стоит посреди дороги.
217. Крестьянин с грубым лицом просит о помощи. У него отличная пасека, и он производит лучший мёд в стране... по крайней мере, так оно было. Вчера он купил новую пчелиную матку, но та за ночь наелась меда и превратилась в гигантскую пчелу. Затем собрала пчел в агрессивный рой, который нападает на всех поблизости.
218. Группа фермеров, привозящих в город товары, готовы торговаться или обмениваться сплетнями.
219. Когда дорога сворачивает в лощину, ваша группа натывается на засаду бандитов, но бандиты ждут караван, идущий с другого направления.
220. «Псс, ты хочешь купить хрустальный шар, который действительно работает? Дешево!» — говорит сомнительная личность, подкрадываясь к группе. (Действительно дешево, и вы даже можете заставить персонажей поверить в то, что шар работает, когда они попытаются использовать его для мелочей, но он ненадежен, может быть, даже проклят. И большая проблема в том, что одна или несколько других групп очень хотят получить этот хрустальный шар)
221. Темный лес, через который проходит дорога, является домом для гигантских пауков, которые падают на группу.
222. Огромная скала преграждает вам путь.
223. Банда шумных кентавров разбивает лагерь у дороги, отпугивая крестьян, работающих на близлежащих полях.
224. Муравьи-солдаты покрывают дорогу следующие 40 футов.
225. Сумасшедший указывает на снаряжение группы и перечисляет его магические свойства - и он прав!
226. Персонажи сталкиваются со стадом скота. Животные в панике убегают от чего-то. От чего же?

227. Оживший труп сидит на дороге, но никак не взаимодействует с группой.
228. Дорога усыпана телами убитых. Они начинают оживать.
229. Странствующий маг демонстрирует фокусы перед большой толпой недалеко от города. Пока к магу прикованы все взгляды, его помощник пробирается сквозь толпу, ворюя ценности.
230. Небольшая группа кричащих художников подъезжает на повозке, запряженной лошадьми. Один участник голый, а некоторые другие, кажется, рисуют его.
231. Семья застряла на обочине дороги.
232. Похоже, у здешних путешественников есть два варианта. Большая дорога (населенная великанами) или меньшая дорога (населенная людоящерами).
233. Персонаж, идущий первым, подвергается нападению существа, похожего на гигантскую акулу, когда оно вырывается из-под земли.
234. Молодая пара лихорадочно копает землю вдоль дороги, все время ссорясь. Кажется, они ищут что-то ценное, зарытое у дороги.
235. Дерево, обычно не встречающееся в этой местности (вроде пальмы в Шотландии).
236. Огромное существо проносится через лес слева от вас, ломая деревья по мере приближения к дороге.
237. Маленькая девочка в красном плаще скачет по дороге.
238. Кукольный домик брошен на мосту впереди.
239. Группа догоняет стройную девушку, переодетую мальчиком, идущую по дороге.
240. К группе пристают нищие, выпрашивая деньги.
241. Большая лужа запекшейся крови посреди дороги.
242. Джентльмен предлагает группе переночевать в его доме, но, увы, у него и его семьи прокрустово представление о гостях.
243. Орки собирают по дороге веточки и ягоды, они не настроены враждебно. Будут ли персонажи атаковать только потому, что это орки?
244. Свирепый крик пронзает воздух, стук копыт приближается.
245. Старые тюремные и подвесные клетки, железные дефы стоят вдоль обочины дороги на несколько миль вперед. Одни пусты, а другие содержат останки.
246. Коммивояжёр с безвкусно раскрашенной тележкой. Он быстро предлагает змеиное масло и танцующую обезьяну.
247. Заплаканная семья бродячих торговцев преграждает дорогу. Их младший сын убежал в «призрачный лес» и все слишком напуганы, чтобы спасти его.



248. На дорогу падает дерево. Затем огненный шар взрывает дерево. Похоже, персонажи находятся в эпицентре стычки между друидами и огненными волшебниками.

249. Толпа линчевателей требует, чтобы отряд присоединилась к ним.

250. Приближается небольшой отряд вооруженных рыцарей под дворянским знаменем. Их всадник лаконично требует, чтобы группа уступила дорогу.

251. Танцующее облако блуждающих огоньков или светлячков ведет загнипнотизированного путника.

252. Засада: огромный тролль требует плату за проход по мосту. Скрытая угроза: тролль ослабил мост.

253. Вы слышите хриплый крик с неба и видите, как ястреб парит над головой, прежде чем нырнуть в близлежащие деревья.

254. Дорога начинает брыкаться и корчиться, пытаясь сбросить группу. Это землетрясение или территориальный элементарь?

255. Паутина преграждает дорогу.

256. Два десятка горожан гонят из города торговца в дегте и перьях.

257. Большие следы от дороги ведут в близлежащую зеленую рощу.

258. Цветы на обочине поворачиваются к группе. И они становятся больше.

259. В удобном бросе через широкую реку обитают пирании.

260. Воины останавливают каждый фургон и обыскивают содержимое каждого мешка и ящика. Всего вы насчитали 20 воинов, каждый из которых вооружен пикой, мечом и щитом. Это элитная группа, тщательно выполняющая задание.

261. На ветке, нависшей над дорогой, сердито жужжит улей, а под ним лежит задыхающаяся и опухшая от десятков укусов фигура.

262. На дороге лежит опрокинутая тележка с пивом. Рядом громко храпит огромный тролль, окруженный пустыми бочонками.

263. Местные жители используют два или более взаимозаменяемых названий для определенных дорог, но карты, которые дали персонажам, используют только одно.

264. К вам подходит группа вооруженных солдат и требует еды.

265. Вербочный мост через пропасть обрублен и болтается с этой стороны. Кто-то, бежавший на ту сторону, перерезал мост или кто-то пытается заманить персонажей в ловушку?

266. Высокопоставленное духовенство проезжает в охраняемой карете в сопровождении четырех вооруженных до зубов охранников.
267. На придорожном луту плачет дриада.
268. Через дорогу проходит туннель с замурованным входом.
269. Дорога подходит к непроходимой глуши, и единственный способ продолжить путь — через канал.
270. Тревожный вздох доносится из старого колодца на обочине дороги.
271. Внезапная снежная буря накрыла дорогу.
272. На обочине дороги лежит набор кандалов.
273. Пара выбрала для своей свадьбы небольшую полянку у дороги. Однако невеста плачет, а компания лихорадочно прочесывает местность, потому что кольцо потеряно или, возможно, украдено.
274. С полуразрушенной придорожной вышки выбегает мальчик, утверждая, что нашел убежище местных бандитов.
275. На дороге стоит напыщенный вельможа, порет и кричит на свою раненую лошадь.
276. На западе видна деревня. Его нет на картах.
277. На маленьком мостике толпится группа испуганных путников. Они объясняют, что бандиты в лесу за рекой забрали все, что у них есть. Когда персонажи пересекают мост, они попадают в засаду бандитов, прячущихся под узким мостом. Группа «испуганных» является частью бандитской банды.
278. Тихое озеро затопляет дорогу. Дорогу у края озера украшают несколько колев, каждый из которых увенчан свежим черепом.
279. На обочине дороги старик и женщина кричат друг на друга о том, кто забыл упаковать обед.
280. Ежегодная миграция плотоядных или кровососущих насекомых досаждают отряду при переходе через лес.
281. По пыльной дороге плетутся трое паломников, старик и двое юношей. Простые путешественники? Или они не те, кем кажутся?
282. Военные отслеживают беглеца и настаивают на обыске персонажей.
283. Моросящий дождь, часами обрызгивавший группу, превращается в настоящую бурю, с молниями, грохотом грома и градинами размером с яйца ржанки.

284. Быстроходный корабль в бухте обстреливает порт. Он вне досягаемости местных жителей, и, возможно, не один.
285. Странный туман появляется из ниоткуда, ограничивая видимость.
286. Когда вы медленно продвигаетесь по глубоко заснеженной дороге, бандиты, одетые в белое, вырываются из кучи снега, чтобы окружить группу и потребовать все ценности.
287. Две дворянки спорят о том, кто красивее, и хотят узнать мнение группы.
288. Всех прохожих встречает жуткое зрелище: скелеты свободно раскачиваются на металлическом заборе.
289. Группа убивает, но он был под защитой друида. Теперь группа друидов и их прихожан начинают выслеживать отряд для мести.
290. По обеим сторонам дороги появляются столбы пламени и дыма. Когда группа подходит ближе, они видят двух волшебников, швыряющих друг в друга заклинания и оскорбления.
291. Разбойники часто пользуются этой дорогой. Недавно они напали на торговый караван и ограбили его. Охранники принимают группу за бандитов.
292. Большой шар из никчемного стекла лежит наполовину в земле. Он дает подсказку или зацепку к предстоящему приключению.
293. Вы натываетесь на старый футляр для свитков, зажатый между ветвями деревьев. Внутри деревенская хартия прав и свобод.
294. Пьяный путник небрежно играет с оружием.
295. Дорога ведет через густой лес. Спокойствие нарушает звук боевого горна орков, за которым дорогу переходят около 50 орков.
296. Тележка жестянщика с кастрюлями, свечами и другими мелочами стоит брошенной у дороги.
297. Гигантская паутина покрывает дорогу.
298. Две блудницы (одна полуэльфийка и одна человеческая девушка).
299. Болезненная зеленая пена стекает с близлежащего склона и по дороге, растворяя все органическое на своем пути.
300. Навстречу персонажам движется шумная танцующая толпа. Это свадьба.
301. Появляется раненый путник.
302. Мертвый волшебник сжимает свиток в руке. В свитке написано что-то важное.

303. Лесок внезапно заканчивается, а к вам вырывается маленький ребенок. Он дико смотрит в вашу сторону и умоляет: «Помогите мне, пожалуйста, они идут!»
304. Конокрад выдает себя за солидного торговца и стремится продать своих украденных лошадей путешественникам до того, как его настигнет закон.
305. Из кустов слышно тихое рыдание маленького ребенка.
306. Мужчина выходит из леса и представляется как Капитан Фини.
307. Дорога недавно вымощена камнем из близлежащих руин. Группа замечает, что на некоторых камнях вырезаны странные узоры. Собранные вместе, узоры составляют фреску, показывающую местонахождение ценного сокровища/подземелья/великого монстра.
308. На пути стоит огромный волшебный светящийся камень. Когда к нему приближаются, он гудит громче... как бомба.
309. По дороге грохочет тележка с детьми в клетках.
310. Теплый дождь, который, кажется, никогда не прекращается, угрожает качеству товаров, перевозимых путешественниками.
311. Фермер в капюшоне борется со сломанным колесом на своей повозке, переполненной репой.
312. На дороге лежит мертвый лев, жертва стаи ос.
313. Затопленная дорога залита кровью.
314. Недавно в центре дороги был установлен камень.
315. Кобольды в панике выскочили из леса на глазах у отряда. Что их напугало?
316. Сундук лежит забытый посреди дороги. Внутри находится проклятый магический артефакт или сокровище, которое лучше не трогать.
317. Трое мужчин преследуют непослушную лошадь.
318. Человек в капюшоне, управляющий повозкой, покрытой черной тканью, быстро проезжает мимо вас. Вы замечаете гроб, когда ткань падает с повозки.
319. Рыцарь с гербом местного лорда застрял в ржавом в доспехе. В неудобном положении на обочине дороги.
320. На дороге видно один гигантский след. Других таких следов в рядом нет.
321. В неглубоком овраге, параллельном дороге, вы видите большое количество сломанных телег, тележных колес и осей. При этом дорога слегка сужается.

322. Горбоносый человек, покрытый черным плащом, хромает вместе с скрученным жезлом. Он кричит: "Конец близок! Покайтесь!"
323. На дороге лежит опрокинутая повозка, вся в крови и следах от когтей.
324. Большой каменный мост, построенный над пропастью или рекой, окаймлен воротами. На ящике возле закрытых ворот есть надпись: «2 зм» со стрелкой, указывающей на прорезь в ящике. Внутри сторожки все тихо, но вы видите фигуру в капюшоне, уходящую с другой стороны.
325. Вы просыпаетесь и обнаруживаете, что ночью все, что у вас было, унесли. Поиск обнаружит двенадцать наборов дварфийских следов, один набор человеческих следов и лежащий посреди вашего лагеря тлеющий мешочек с травами, которые, когда вы их нюхаете, вызывают у вас легкую сонливость.
326. Мать умоляет группу найти ее пропавшего сына.
327. Огромный дракон приземляется на дорогу перед группой. Он спрашивает, как добраться до столицы, дает им щедрые чаевые, а затем улетает с громким заявлением о намерении сровнять ее с землей.
328. Остатки дома стоят у дороги. Стены рушатся, но камин выглядит исправным.
329. Межпространственный жестянщик.
330. Посреди дороги установлено чучело в одежде придворного шута.
331. Медная монета лежит на земле. Повезло!
332. Вы натываетесь на небольшой храм. Небольшой фонтан снабжает вас освежающей прохладной водой.
333. Экзотическое оружие или инструмент (едва ли из этого мира) лежит на обочине дороги.
334. НИП ищет защиты у персонажей. Этого делает его врагов врагами персонажей и возлагает на них задачу защищать высокопоставленного, но хрупкого человека.
335. Вы слышите, как будто с вами говорят дорожные булыжники.
336. Засада: враги за баррикадой. Скрытая угроза: яма-ловушка.
337. Там, где дорога спускается, а затем поднимается, её заняли болота. Дорога мягкая и липкая, есть риск заболеть.
338. Недавние признаки ожесточенной битвы отмечают дорогу и землю вокруг, но, как ни странно, в поле зрения нет тел, сломанного оружия или каких-либо других материалов.



339. На дороге должно быть сто монет или больше, заманивающих куда-то.
340. Лютня висит на ветке.
341. Паром на дальнем берегу реки без присмотра. С этой стороны веревка, которая направляет паром, прикреплена к массивному шкиву, готовому с храповым механизмом вернуться обратно через реку.
342. Впереди вы видите мальчика, который держит табличку и прыгает вверх и вниз. Когда вы подходите ближе, вы видите вывеску с надписью «Зал чудес профессора Хардвика». Мальчик взволнованно восклицает, что этот новый аттракцион только что открылся, и сегодня вход стоит всего 5 монет.
343. Большая лужа преграждает дорогу, поверхность рябит, хотя ветра нет.
344. Стервятники кружат над разбитой повозкой, вокруг валяется мертвый скот.
345. Персонажи случайно наткнулись на горящий фермерский дом.
346. Замеченный вдалеке мусор оказывается коллекцией брошенных на дороге шлемов, оружия и снарядов.
347. Множество воздушных змеев заслоняет небо, веревки тянутся в деревню внизу долины.
348. Наводнение размывает берег реки, обнажая гниющий гроб.
349. Воинственный пьяница бродит по дороге, требуя алкоголя, денег и женитьбы на их лошади.
350. Странствующий прорицатель требует состязания воли, прежде чем открыть пророчество.
351. Куча брошенной одежды и снаряжения на обочине, и смех, доносящийся из деревьев поблизости.
352. Партия натывается на похороны на перекрестке.
353. Мимо проезжает охотник за головами, ведущий на цепи сильно избитого пленника, который изо всех сил старается не отставать.
354. Странствующий фокусник ищет попутчиков.
355. Местный проповедник обращает на группу особое внимание.
356. Вдалеке слышны музыка и танцы. Это местный публичный дом. Только тут можно найти самых красивых огров и бородатых женщин-дварфов на земле. Выбирайте.
357. Нож без ножен сверкает в ручье внизу.
358. Шахматы в натуральную величину стоят на дороге. Когда персонажи приближаются, одна из фигур движется к ним.
359. Молнии начинают ударять в землю вокруг дороги.
360. Одиноким комиссар стоит среди тел нескольких только что казненных им дезертиров.

361. Персонажи обнаруживают свежую могилу, отмеченную шлемом, покоящимся на воткнутом в землю мече.
362. Вы встречаете караван верблюдов, идущий в противоположном направлении.
363. Герои таинственным образом повторно проходят по участку дороги. Тут даже видны их следы.
364. Перепуганный и измученный путник, шатаясь, подходит к группе и просит защиты. Он расскажет вам, что без видимой причины на него напали головорезы и попыталась убить его примерно в миле вниз по дороге. Ему удалось проскользнуть в заросли, окаймляющие дорогу, но он боится, что бандиты скоро снова найдут его.
365. Пустыней правит дракон. У него гнездо недалеко от дороги. Дракон приближается к персонажам, потому что ему нужна их помощь.
366. Десяток горожан преследуют убегающую женщину и пытаются забить ее камнями за её чересчур легкое поведение.
367. Две другие группы авантюристов спорят посреди дороги.
368. Белокаменная дорога аккуратно пересекает гноящееся болото. На камнях вырезаны защитные знаки и постоянные настойчивые просьбы не сходить с пути. Потом посреди болота дорога обрывается, камни раскололись и почернели.
369. Опустошительный смерч несется к дороге, вырывая деревья и разбрасывая валуны.
370. Волшебник спорит со своей метлой.
371. Человек или другое существо падает с неба.
372. Высокий каньон кажется единственным путем вперед - идеальное место для засады.
373. Надпись на табличке "Впереди опасно!"
374. На обочине дороги сидит крестьянин. В его руках рваное голубое платье размером с ребенка, и он прижимает его к груди, рыдая. Позади него тлеющие руины фермерского дома.
375. Группа молодых полуросликов весело прогуливается, играя на музыкальных инструментах. Они приветствуют проходящих персонажей и пытаются их обворовать.
376. Персонажи натываются на лагерь женщины, ее мужа-подкаблучника и их детей.
377. Старая настольная игра лежит посреди дороги (она ничего не делает, но посмотрите, как это озадачит персонажей).

378. Слышно грохот, дорога гудит под ногами. С одной стороны горизонт закрыт пылью, поднимающейся с земли. Формы, мчащиеся к вам, превращаются в крупный рогатый скот — сотни, и все они бегут, спасая свою жизнь.

379. Группа пересекается со злодеем, который как раз идет совершить еще одно злодеяние.

380. Цыганка поставила палатку вдоль оживленной дороги, прося монетку за предсказание. (Её слова могут не значить ничего или же быть предзнаменованием)

381. Перед вами из леса выходит бандит и требует плату (по 1 золотому за каждого путника). Если ему бросят вызов, он скажет, что его люди прячутся в лесу и готовы стрелять по его команде. Он делает шаг назад, и арбалетный болт вонзается в землю прямо перед ним.

382. Член презируемой расы изо всех сил пытается нести груз товаров.

383. Лошадь проезжающего почтальона пугается и бросает курьера. Курьер погибает при падении, а на почтовом мешке стоит печать Главы Королевской Разведки.

384. Радуга поднимается с дороги впереди.

385. Верхушки деревьев раскрашены и связаны вместе над дорогой.

386. Младшие королевские особы проезжают в надежной карете в сопровождении четырех вооруженных до зубов охранников.

387. Шабаш ведьм марширует по вершине холма, когда солнце опускается за горизонт.

388. Большая недовольная толпа людей перекрывает всю дорогу и никого не пропускает. Как ни странно, каждый носит красную повязку на руке.

389. Во время путешествия по этой дороге ни один из ваших компасов не работает.

390. После ночевки на обочине группа просыпается и обнаруживает, что вокруг них выросло поле благоухающих цветов.

391. Одинокая фигура в капюшоне, одетая в длинную грязную красную мантию, медленно приближается, звоня в колокол.

392. На тропе лежит новенький ботинок.

393. Проходит цыганский караван. У них могут быть интересные предметы для продажи или обмена, но у них вспыльчивый характер и странные обычаи. Они могут даже захотеть похитить персонажа или животное, чтобы продать его в соседнем городе.

394. Вор пытается присоединиться к группе, чтобы украсть у них что-нибудь.
395. Упавшее дерево преграждает дорогу. Вы замечаете тропинку, огибающую его, но не видите другую сторону дороги.
396. Ближайшее дерево кишит ожившими объектами, которые нападают на путешественников, тревожащих их рой.
397. Банда вымогателей нападает на путешественников чуть дальше по дороге.
398. Конный патруль солдат спрашивает путешественников, что они видели, а затем передает приказ Короля соблюдать законы.
399. Пустой участок дороги с двумя соперничающими тавернами друг напротив друга через дорогу. Трактирщики стараются превзойти друг друга в скидках и преимуществах своих заведений для группы. Оба отчаянно нуждаются в клиентах.
400. Массивная статуя стоит у дороги, настолько изношенная погодой, что сейчас она почти безликая. Подношения разбросаны вокруг основания статуи.
401. Туман снижает видимость, делая движение более рискованным.
402. Хозяин забегаловки предлагает местным нищим свежий чай и миску риса.
403. Стрелы свистят с обеих сторон тропы. Это засада!
404. Группа находит несколько тел, поспешно закопанных на обочине дороги и вымытых недавними штормами. Как группа похоронит этих людей? И стоит ли: возможно, это бандиты, убитые предыдущими авантюристами, или авантюристы, убитые бандитами.
405. В сумерках или на рассвете вы видите с левой стороны дороги тень размером с человека, машущую вам руками. "Сюда, быстро, я поймал одного!"
406. Рабочие перекрывают дорогу, требуя повышения заработной платы.
407. Гигантская воронка открывается прямо перед вами.
408. Двое не по годам развитых ребенка предлагают за деньги полировать щиты или чистить пыльники. Они следуют за персонажами на расстоянии, обзывая их, если им не дают работы.
409. Каменная сторожевая башня обрушилась, преградив вам путь.
410. Молодой дворянин пытается навязаться в спутники. У него проблемы с мочевым пузырем, и остановки для отдыха будут случаться смехотворно часто.
411. Внезапный дождь из рыб, лягушек, червей или других существ.
412. Персонажи видят иллюзию пропасти глубиной десять миль, простирающейся до горизонта.

413. В проходе, плотно обнесенном высокими скалами, некоторые булыжники почернели. Контакт с этими камнями оставляет ожоги на любых открытых конечностях. Кажется, их количество увеличивается по мере продвижения по дороге.
414. По дороге плетется длинная вереница беженцев.
415. Троль занят чем-то, прячась в тени старого дуба. Что это значит?
416. Пробегает испуганное животное. Его преследует хищник?
417. Обломки вагонов скрывают раненого ребенка, чья семья была захвачена гуманоидными монстрами.
418. Вскоре после того, как персонажи покинули деревню, страдающую от засухи, они сталкиваются с лесным пожаром.
419. Кто-то спасается от брака по расчету и просит помощи у группы.
420. Волосы персонажей встают дыбом. Такое ощущение, что кто-то наблюдает за ними. Затем они слышат шепотом сообщение. (Для справки, это эффект заклинаний Наблюдения и Сообщения)
421. Женщина громко ругает мужа, а двое плачущих детей смотрят на это.
422. Маленький человек косит мечом траву.
423. Дорога через лес закрыта, потому что Король охотится и не хочет, чтобы оленей распугали раньше времени.
424. Вы подходите к смывому мосту на высохшем русле реки.
425. Дорога закрыта на ремонт.
426. Фермер с медленной упряжкой волов преграждает путь дальше.
427. Стая мутировавших животных идет по дороге и приближается к вам. Вы не можете не задаться вопросом, что заставило этих животных претерпеть такую нечестивую трансформацию.
428. Навстречу группе идет человек со множеством масок. У него странная походка, как будто он подпрыгивает, а не идет. Он говорит: «Извините, я путешествовал очень далеко и ищу спарринг-партнера, не могли бы вы мне помочь? Если вы победите, я выполню ваше желание, если же я выиграю, то мы просто разойдемся». Этот человек мимик, и все способности будут им скопированы. Способ «выиграть» — простоять несколько ходов, ничего не делая.
429. Дерево, увешанное колокольчиками.
430. Следопыт гонится за говорящей лягушкой.

431. Нуждаясь в еде и укрытии от стихии (или от врагов), персонажи приходят в разрушенную башню, полную веселящихся авантюристов. Но Правила Дома гласят, что никто не может войти, пока они не развлекут чернь воодушевляющей сказкой.

432. Мммм, сладкий запах тарталеток и пирогов наполняет воздух. Прямо перед вами остывающие пироги и сладости, красиво расставленные на приподнятом каменном столе. Вокруг нет гномов, полуросликов или фей. Возможно, они не заметят, что пирог или два пропали.

433. Персонажи находят мерцающий бассейн. Кто-то может знать легенду, в которой говорится, что он показывает человеку, где именно тот будет через два года.

434. Пункт взимания платы с охраной и инспектором, который хочет конфисковать что-то странное или ценное.

435. Передвижной цирк, наполненный уродами, тайнами, опасностями и возможностями.

436. Собранные грибы кто-то положил сушиться на пень.

437. В конце долгого дневного пути группа с нетерпением ждет комфорта в ближайшей таверне. Но когда они подходят ближе, то видят приоткрытые ворота во двор и, что еще более зловеще, никого нигде не видно.

438. Палатка гадалка стоит на перекрестке.

439. Радужный мост ведет в какое-то странное волшебное измерение.

440. На обочине дороги лежит большая бочка, которую охраняет мальчик с рогаткой.

441. Человеческие следы уходят в одну сторону, кровь со следами волочения - в другую.

442. В засушливой тундровой равнине рядом с едва заметной тропинкой из земли торчит деревянный знак. Корка льда и снега скрывает маркировку знака.

443. У дороги лежит книга с иллюстрациями, изображающими богатую семью.

444. Багбир и его невеста проезжают в королевской карете.

445. Воители местной церкви установили блокпост.

446. У подножия крутой покатой дороги раздается грохот, и в сторону персонажей мчится большой валун. Когда он наконец останавливается, группа замечает старые пятна крови и счет убийств, вырезанный на его боку.

447. У обочины дороги сидит невменяемый, босой мужчина на грани голодной смерти и в лохмотьях. Он раскачивается взад-вперед, бормоча: «У холмов есть глаза... у холмов есть глаза... глаза холмов живут внутри». Он игнорирует персонажей, но, если кто-нибудь прикоснется к нему, он выкрикивает «Арчан-галак!» в ужасе падает и умирает.
448. Эльф-охотник предлагает состязание. "100 золотых тому, кто первым поймает трех птиц, привлеченных этим прудом".
449. Группа прокаженных или больных чумой на пути к ближайшему источнику с предполагаемыми целебными свойствами.
450. Человек, одетый в странную одежду, ждет на перекрестке с растерянным видом.
451. Быстро надвигается странная буря, и молнии падают каждую минуту в пределах 50 футов от группы. На пути или рядом с ним нет явного укрытия.
452. Заброшенная ферма с привидениями манит к себе.
453. Большое количество лягушек появляется с небес и падает на членов группы. При внимательном рассмотрении отряд находит в брюхе каждой лягушки золотую монету.
454. Друиды разбирают дорогу.
455. Пустыней правит дракон. У него гнездо недалеко от дороги. Дракон угрожает персонажам и требует платы за проход.
456. Станный старик предлагает персонажам книгу на языке, который они не знают.
457. Группа рыцарей принимает персонажей за разыскиваемых преступников. Когда они осознают свою ошибку, то настаивают на том, чтобы персонажи присоединились к их благородным поискам по поимке злодеев.
458. Женщина на дороге на самом деле гарпия, изменившая форму.
459. У дороги стоит храм бога путешествий. Храм выглядит древним, но недавно его кто-то чистил.
460. Гномы устраивают дворовую распродажу.
461. Человек в ветхой одежде и с шестом, на вершине которого прикреплен необычный пылающий конус, проходит мимо вас по булыжной дорожке, зажигая на вечер уличные фонари.
462. Небольшая повозка с крестьянином и ослом с вывихнутым коленом.
463. Искалеченный гоблин просит о помощи после того, как его затоптали во время побега.
464. У дороги лежат остатки старой прогнившей катапульты. Как ни странно, кажется, что кто-то пытался её починить, хотя в данный момент никого не видно.
465. Дорога быстро становится узкой и зарастает колючими ядовитыми растениями.



466. Разбойники устраивают засаду на группу. После боя при обыске тел обнаруживается карта сокровищ.
467. Большинство путешественников избегают логова гоблинов. Но сейчас царит перемирие, поскольку люди не могут его разрушить, а гоблины не могут разрушить человеческое поселение. Торговля и общение возможны, хотя и опасны. Персонажи застают одни из этих переговоров, которые переходят в конфликт. Если персонажи присоединятся к людям, гоблины убегут. Затем человеческое поселение обвиняет персонажей в том, что они обрушили на область ярость гоблинов.
468. У дороги плачет молодая женщина в простой одежде. Она объяснит, что она олень, волшебным образом превращенный в девушку жестоким волшебником, который поймал ее на краже из своего сада.
469. Пустынный город, полностью сделанный из стекла, появляется из ниоткуда посреди тумана.
470. Зловонное месиво из гнилой рыбы преграждает путь.
471. На обочине остановилась большая и красочная повозка. Передвижная труппа актеров репетирует свой следующий спектакль.
472. У мебельщика проблема с низко нависающими ветвями, которые мешают более высоким товарам в его фургоне.
473. Впереди вы видите, что оползень перекрыл дорогу. Большие камни и щебень, снесенный оползнем, сделали дорогу непроходимой, но он также обнажил кое-что странное.
474. В мешочке вы находите небольшой, покрытый мхом камень со странными выветрившимися узорами. Он находится посреди дороги, и вы не видите никого вокруг.
475. День был спокойный. Внезапно на вашу группу налетает сильный порыв ветра, который держится долго, а затем спадает.
476. Вы натываетесь на участок свежевыжженной земли и почерневший куст на одной стороне дороги.
477. Засада: смешанная сила орков и воров. Скрытая угроза: проникновение и саботаж в группе персонажей.
478. Фургон остановили, и возница ищет помощи - его пассажирка рождает.
479. В густой глуши, где идти можно только по дороге, группа находит тропу, покрытую все более густой слизью. Персонажи в конце концов доходят до огромной и медленно движущейся улитки.
480. Собака или другое животное пытается заставить группу следовать за собой.

481. Темно, и простолюдин стоит возле повозки с факелом, выкрикивая имя женщины и умоляя ее вернуться. После ссоры из-за какой-то глупости, например, когда именно разбить лагерь на ночь, она ушла в темный лес. Неожиданный поворот: его жена — явный монстр (вроде великанши или кентавра).

482. Карета застряла высоко на дереве.

483. Вы находитесь на полпути по обледенелому мосту, когда ваше внимание привлекает движение внизу. Через почти прозрачную арку вы видите касатку, преследующую тюленя в холодной воде внизу.

484. Военные взяли под контроль участок дороги по соображениям безопасности. Они отказываются пропускать персонажей.

485. Стая белых гусей приземляется на воду, чтобы отдохнуть. Вскоре рядом приземляется одинокий гусь. Этот гусь золотисто-коричневого цвета, и его перья блестят на солнце.

486. Открывается портал и выходят демоны. Лидер говорит: «Это не город рабов, не так ли?» Затем они пытаются захватить персонажей плен.

487. Громкие племенные крики слышны примерно за милю вперед. Должно быть, это еще один местный обычай, к которому нужно приспособиться, прежде чем вступать в первый контакт.

488. Вы подходите к участку обледенелой дороги, где трещины образуют решетчатую сеть по всей поверхности.

489. Корабль стоит у дороги, а воды поблизости нет.

490. Теплый и наполненный сеном сарай у дороги — гораздо более приятное место для ночлега, чем открытая дорога. Однако там уже отдыхает другая группа путешественников, которые не желают делиться.

491. Большая змея распластала свое массивное тело по всей ширине дороги.

492. Тридохлых кота, свисающие за хвосты с ветвей соседнего дерева.

493. Наверху в пологе леса появляются глаза.

494. Бродячий цирк ищет пропавшее существо.

495. На заставе требуют, чтобы все магические предметы были сданы до въезда в страну.

496. Опасное волшебное чудовище бежит от своего бывшего владельца. А сейчас голодает. Персонажи выглядят как угроза или как легкая пища?

497. Странствующий паладин клянется в вечной любви одному из персонажей.

498. Палач и жертва идут к плахе. Охранники и духовенство наблюдают с мрачными лицами.

499. На развилке дорог группа встречает трехстороннюю пробку и трех спорящих возникших, отказывающихся уступить дорогу.

500. Лепреккон перекрыл дорогу.

501. Утром, разбивая лагерь, игровые персонажи замечают куст, которого раньше там не было.

502. Из укрытия у дороги выходит красивая женщина, одетая в одежды волшебницы, и умоляет вас оказать ей помощь.

503. Грубый сборщик пошлин (законный) требует оплаты за проезд по Королевской дороге.

504. В ловушке висит грозный тролль, веревка медленно распутывается.

505. Странно выглядящий пожилой мужчина появляется вне пределов досягаемости лука. Он упирается руками в бедра и кричит: «Вы авантюристы? Если да, у меня есть для вас сделка!»

506. Персонажа утаскивает таинственная сила на 5 футов от дороги.

507. У дороги лежит окровавленный футляр для карт.

508. Два человека спорят из-за козы.

509. Громоподобный и рокочущий храп великана обрывается внезапно.

510. Вы понимаете, что у дороги есть лицо, и оно странно смотрит на вас.

511. Вы видите детей, играющих на дороге. При вашем приближении они выглядят испуганными и убегают в лес.

512. Стихийные бури беспрестанно бушуют вокруг руин древнего храма.

513. Никто не может пройти. Перед мостом стоит рыцарь с иностранным знаменем. Он дает понять, что вы не перейдете без испытания.

514. Старое кольцо торчит из грязи.

515. Ничего себе. Огромная куча дымящихся свежих фекалий лежит прямо посреди дороги. Это действительно большая куча.

516. Теперь вы видите, над чем кружили стервятники: растерзанная в клочья и разбросанная по дороге туша крупного животного.

517. Сгоревшая телега стоит посреди дороги. Злоумышленник все еще находится на месте происшествия, пожирая или грабя труп водителя.

518. Группа паломников отправляется к святому месту.

519. Толпа (возможно, паломники) у дороги отмечают праздник святого.

520. Множество щитов с геральдикой разных рыцарей свисают с соседнего дерева.

521. Солнечный свет в сумерках или на рассвете восхитителен и тепл, хотя опытные воины знают, что невозможно рассмотреть того, кто идет со стороны солнца.

522. Персонал таверны, где персонажи планируют переночевать, заменен бандитами, которые теперь грабят и убивают ничего не подозревающих путешественников.

523. Впереди пустой лагерь. Угли костра еще теплые, но земля усеяна одеждой, оружием и шестами от палатки.
524. На заросшей поляне у края дороги группа может увидеть руины заброшенной сторожевой вышки.
525. Три оживленных палаша качаются взад-вперед посреди прохода с крутыми склонами.
526. Запряженная лошадь замедляется и упирается. Возница просит помочь вытащить повозку.
527. На городской площади разыгрывается полномасштабное магическое шоу.
528. Большой рогатый олень выскакивает на дорогу, вызываясь смотреть на путников и исчезает в кустах.
529. Большой каменный куб, покрытый странными отметинами, стоит у дороги.
530. Сломанный священный символ лежит в одном из глубоких, покрытых коркой, грязных отпечатков ботинка на обочине дороги.
531. Группа находит мешок, лежащий на дороге, а вокруг никого нет.
532. Некромант использует свои таланты, чтобы оживлять трупы животных и людей и заставляет их выступать в придорожном цирке. Жуткая часть заключается в том, что селяне из соседней деревни, кажется, слишком наслаждаются шоу.
533. Вы сворачиваете с дороги и видите, что бандиты остановили карету.
534. Торговец следует за группой и настаивает на том, что идет в том же направлении. Он пытается продать свои товары.
535. Дорога пересекает район засушливой пустыни. Тем не менее, на туманном пескоструйном горизонте вы видите одинокое зеленое дерево. Вы протираете глаза от страха перед миражом, но мираж или нет, вы все равно видите дерево таким же зеленым, как и прежде.
536. Персонажи просыпаются и обнаруживают, что их лагерь разграблен. Ничего из их обычного снаряжения не пропало, но их предметы разбросаны повсюду (возможно, отсутствует важный квестовый предмет). Обыск обнаруживает крошечные следы фей по всему лагерю, и поблизости слышен смех фей. Этот побочный квест не будет включать сражения, но будет изобиловать ловушками и опасными иллюзиями, которые прикрывают смертельные ловушки.
537. Скованные цепями рабочие роют канавы у дороги.
538. За группой следует дикий кот.
539. Настоятельница из придорожного женского монастыря высматривает пропавших без вести послушниц.

540. Мимо на лошади проезжает одинокий всадник в капюшоне. Из его сумки, полной конвертов, вылетает письмо.
541. Шумная банда всадников вызывает группу на гонку.
542. Скоро произойдет повешение. Собирается толпа.
543. У мужчины, одетого по-королевски, амнезия.
544. Серебряная ложка лежит вмятая в колею телеги.
545. Вы попадаете в массивное ущелье, перекинутое замысловато сплетенным веревочным мостом с деревянным настилом. Когда вы на полпути, веревка на обоих концах моста вспыхивает пламенем.
546. Подходит охрана и спрашивает, какое у вас дело на мосту, который они охраняют.
547. Изгиб прибрежной дороги, ставший гладким и скользким из-за морской воды, есть риск падения в море.
548. Испуганный конь стоит рядом с трупом.
549. Местное известное дерево Старый Король стоит на вершине близлежащего холма. Древнее дерево иссохло и искривлено, но легенда гласит, что благодать богов дарована любому, кто принесет ему кровавую жертву.
550. Состоятельная, но наивная молодая женщина пытается дрессировать своего привязанного сокола на соседнем поле. Всё роходит не слишком хорошо.
551. Персонажи находят труп на обочине дороги. Внутри трупа живет демон, ищущий нового хозяина. И группа выглядят довольно заманчиво....
552. Ярко горит дерево. Любопытно, что огонь не распространяется и дерево не сгорает.
553. Насколько вы можете видеть, дорога превратилась в почти непроходимое, грязное месиво. Вы можете перемещаться по нему на гораздо меньшей скорости или рискнуть пойти в темный лес, чтобы пройти быстрее.
554. Вы узнаете, что бандит, требующий пошлины, на самом деле один и настроил арбалет для стрельбы, когда он запускает плохо спрятанную растяжку. Он убегает с вашими деньгами, активируя за собой еще одну ловушку из арбалета.
555. Героям предстоит пережить много ночей, путешествуя по дороге. Темные сны одного персонажа — первый признак того, что персонажи подверглись косвенной атаке.
556. К ветке у дороги привязана нервная лошадь.
557. Медные монеты древней империи блестят в грязи.
558. Персонажи находят таинственную книгу на обочине дороги.

559. Эй, я чуть не наступил на этот крохотный караванчик, очень похожий на наш....

560. Свадьба только что закончилась за пределами церкви. Малышка, одетая во все белое, с корзиной цветов начинает идти впереди персонажей, разбрасывая лепестки цветов. Она будет брести впереди них, если они позволят ей, и может настаивать на том, чтобы женщины держались за руки с мужчинами.

561. Дыра в земле с уходящими странными следами.

562. С окрестных деревьев взлетает стая ворон. Вы также слышите шуршание кустов с другого направления.

563. Группа странствующих менестрелей бросает вызов самому мудрому на вид члену группы в конкурсе рассказчиков.

564. Группа встречает симпатичного детеныша. Рядом рассерженная мама.

565. То, что когда-то было казармой гвардейцев, сторожащих мост, сейчас в руинах. Похоже, что разрушение произошло недавно, поскольку над руинами поднимается дым. Вы слышите шорох в обломках.

566. Дорога проходит между двумя маковыми полями. Они цветут, выпуская в воздух облака пылицы.

567. Засада: банда наемников. Скрытая угроза: одноразовая магическая поддержка.

568. Тропа, ведущая к горному перевалу, размыта, так что группе придется подниматься в гору с большим трудом.

569. Тропинка от дороги ведет к заросшему рухнувшему дому.

570. Группа натывается на остатки бродячей кукольной труппы, на которую напали бандиты.

571. Гром и дождь обрушиваются на вас, когда вы проходите мимо увитой плющом церкви.

572. Становится напряженно тихо. Эффект резко заканчивается, если кто-то выходит за пределы определенной области.

573. Мужчина, шатаясь, идет по дороге к группе. Он рухнет на землю прежде, чем доберется до нее.

574. Бродяга, сильно пахнувший алкоголем, утверждает, что он бог, и требует, чтобы персонажи поклонялись ему.

575. Огромный рой гигантских насекомых чернит небо, возвращаясь в свой улей на ближайшем лугу.

576. Женщина на дороге кричит о помощи, говоря, что бандиты ограбили ее и ее мужа и бросили ее умирать. Если они позволяют ей вести их к себе домой, она заведет их в бандитскую засаду.
577. Гномы решают испытать новую штуковину недалеко от вашего лагеря. В этих краях не так уж неожиданно, но так рано утром? Пора направить арбалетный болт в спину гнома?
578. Человек в лохмотьях вяло идет к вам, волоча трехфуттовую цепь, привязанную к одной из его лодыжек. Если его спросят, он расскажет печальную историю о несправедливости его бездушных похитителей.
579. У обочины стоит телега с разбитым колесом. Его сменное колесо прислонено к телеге, никого нет поблизости. Повозка на самом деле мимик, сменное колесо – молодой.
580. Виноградная лоза покрывает дорогу впереди. Они выглядят невинно, пока один из побегов не обвивает лодыжку усиком.
581. Группа идет через участок ядовитого плюща.
582. Тень проходит по земле.
583. Блестящая латунная пластина, прибитая к сломанной доске, лежит на дороге. На пластине выгравировано название известной компании по перевозке караванов и несколько цифр.
584. Человек утверждает, что он проводник, и предлагает помочь персонажам пройти по короткому пути, разумеется, за "небольшую плату".
585. Массив ядовитых растений окружает прекрасный и спокойный родник. Со временем ядовитая пыльца сделала его таким же опасным, как и его окружение.
586. На этой переправе курсирует пестро украшенный паром, но паромщик действительно странный.
587. Ритуал призыва пошёл наперекосяк, и демон неистовствует через дорогу.
588. Впереди виден своеобразный оазис, изолированный и сюрреалистичный.
589. Неподвижные фигуры, преграждающие дорогу, — это военный отряд гоблинов, обращенный в камень.
590. Сбежавший заключенный (бывший переодетый тиран) просит недолго сопровождать группу.
591. Дорога сужается к маленькому шаткому мосту.
592. Белый олень выходит на дорогу впереди, смотрит прямо на каждого члена группы, затем убегает.
593. Таверна, в которой персонажи планируют переночевать, закрыта, потому что она была нерентабельной, а трактирщики переехали в соседний город.

594. Отчаявшийся мужчина предлагает продать группе «волшебный» желудь за бесценок. Если игровые персонажи покупают его, человек убегает, безумно смеясь, крича: «Я свободен! Наконец-то свободен! Бедные дураки!»
595. Поля слева и справа готовы к сбору крожая, слегка шуршат при приближении.
596. Старая ведьма собирает травы, а ее кошка рассказывает прохожим об их опасности.
597. Группа встречает невероятно похожую группу авантюристов, идущих в противоположном направлении.
598. Группа находит брошенную повозку и пони, в хорошем состоянии и с некоторыми припасами, рядом с чистой тропой, ведущей к пещере. Небольшой конструктор охраняет пещеру, а внутри находятся останки волшебника, ученого или жреца, а также тела двух вооруженных мужчин и нескольких маленьких существ.
599. Лесной пожар быстро приближается к группе.
600. Перед вами появляется дворянская карета и свита. Кучер кричит: «С дороги, отребье!»
601. Часть дороги осыпается, группа падает в подземелье, затем земля над ними сомкнулась. Безумный смех самого ненавистного врага волшебным эхом отдается в ушах персонажей.
602. Через дорогу перекинута арка. Спутанные тропы обходят её с обеих сторон. Если кто-то пройдет под аркой, его ударит молнией. Если жертва выживет, она получит божественное видение. Подсказку или зацепку, возможно.
603. Мимо проходит волынщик, за которым следует множество детей.
604. В придорожном святилище обитает злой дух, нападающий на путников.
605. Блуждающий зомби остается в центре дороги и бездумно атакует. Никаких проблем, если бы не орда нежити, бродившая по близлежащему кукурузному полю.
606. Около поворота дороги группа замечает двух существ, дерущихся из-за изодранной одежды. Убив или разогнав существ, персонажи понимают, что наткнулись на три неглубокие, безымянные, наспех вырытые могилы. Оставшись только в нижнем белье, разоренные трупы мало что могут поведать о своем происхождении.
607. Придорожный ларек манит прохожих свежими овощами и фруктами.
608. Из болота впереди поднимается ядовитый газ, застилая дорогу.
609. Подходит изможденный путник и просит хлеба и воды.



610. Из глуши шагает людоед, предлагая свои услуги проводника и телохранителя на опасном участке дороги. Если ему платят, он выполняет работу и уходит. Если на него нападают, он дает знак другим из своей группы, спрятавшимся поблизости, и они бросаются в атаку.

611. Дружелюбный странствующий зверолов идет вместе с группой, но некоторые из наиболее опасных животных сбегают.

612. Группа находит озеро расплавленной лавы.

613. На забытой горной тропе под обветшалой крепостью группа пожилых солдат в изодранной броне бросает вызов группе. Они до сих пор сражаются на войне, которая закончилась несколько десятилетий назад.

614. Ветер сбивает улей с нависшего дерева.

615. Дым начинает подниматься из-за следующего холма.

616. Новая сланцевая дорога на удивление гладкая, из-за чего легко поскользнуться.

617. У дороги вдруг появляется заколдованный фонтан.

618. Ряд каменных статуй в капюшонах охраняет обочины дороги впереди.

619. Фигура в мантии на убегающем механическом приспособлении зовет на помощь.

620. Кустарник на одной стороне дороги расступается, когда большой рогатый олень выпрыгивает вперед, расчищая путь, даже не наступая на него, и исчезает на другой стороне. Вскоре после этого появляется запыхавшийся охотник.

621. Персонажи встречают труп редкого монстра.

622. Одинокий каменный мост через пропасть давно рухнул. Рядом с ним есть веревочный мост, хотя и он знавал лучшие времена. Обход пропасти займет еще пару дней.

623. На расстоянии в, по крайней мере, три дня пути из ближайшего поселения ваша группа находит скопление разноцветных палаток и повозок, окруженных цыганами, оценивающе наблюдающими за вашим приближением.

624. Одинокое драконье крыло свисает с дерева у дороги.

625. Два десятка горожан с факелами и вилами направляются в лес, крича о чудовище.

626. Дорога впереди сужается, а окружающий ландшафт превращается в болото.

627. Всего полчаса назад взошло солнце, но вдруг снова наступила ночь.

628. Вы встречаете лошадь на дереве.

629. При затопленной переправе жужжание насекомых становится оглушительным.
630. Охотник на вампиров хочет временно присоединиться к команде, предупреждая об опасности своей добычи. Охотник на самом деле вампир?
631. Вы находите большой кожаный мешок с золотыми монетами на обочине дороги. Он туго завязан, и на нем изображен герб местного лорда.
632. Миниатюрная крепость с миниатюрными животными.
633. Рыцарь просит плату за проезд по дороге.
634. Пути через заснеженные горы постоянно меняются из-за суровой зимней погоды.
635. Толпа складывает ветки вокруг ног привязанной к столбу старухи. Они ждут факела под крики «Ведьма» и «Сожги ее!»
636. Дорога усеяна змеями, спящими на солнце.
637. Каменная соль возвышается над ландшафтом.
638. Потерявшийся ребенок плачет на обочине дороги.
639. Торговец крысами на палке предлагает нанять группу, чтобы та помогла ему на трехдневном празднике урожая и турнире в маленьком городке в полдня езды по дороге.
640. Дорога расширяется на вершине холма и превращается в большую мощеную площадь, покрытую каменными статуями. Два гиганта спрашивают группу, не могли бы они ненадолго остановиться и принять участие в их игре в шахматы, поскольку им не хватает некоторых фигур.
641. Оползень открывает вход в пещеру.
642. Большие, сильные руки обхватывают дерево рядом с вами и отрывают его от земли вместе с корнями.
643. Сначала бард, которого вы встретили на дороге, был довольно забавным, но теперь вы прослушали весь его репертуар несколько раз. Почему он не понял намека и не пошел своим путем?
644. Колли стоит посреди дороги, поджидает персонажей, а потом пытается их куда-то увести. Собака ведет их к заброшенному колодцу в лесу. Идеи для колодца: он ведет в подземелье, в котором заперт потерянный хозяин колли. Или там сидит Тимми — тролль, использующий собаку, чтобы вести добычу к своему колодцу.
645. Золотые глаза следят за группой издалека, и раздается вой либо как предупреждение, либо как зов.
646. 2d4 гнома верхом на кроликах.

647. Спускается рой гигантской саранчи. Они проникают в броню, кусают плоть, жалят и не умирают. Они едят все, что партия надеялась собрать в пищу, они будут есть еду партии. Чтобы обойти их, потребуются дни.
648. Повозка, увязшая в грязи, с ругающимся купцом и торопливыми погонщиками.
649. Локализованное излучение.
650. У фермера с землями, прилегающими к дороге, возникла проблема - корова упала в мутный ручей и не может подняться.
651. Приглушенный рев падающей воды вдалеке намекает на водопад впереди.
652. В начале долины прорывается плотина, давая группе лишь несколько мгновений, чтобы что-то предпринять, прежде чем придут паводковые воды.
653. Лудильщик распространяет всевозможные зловещие слухи о местности, а затем требует плату за свою помощь.
654. Лагерь с несколькими недавно использовавшимися ямами для костра находится на обочине дороги. Его бросили в спешке? Есть следы битвы? Странные следы?
655. Четыре дня дождя, и даже ваш промасленный брезент начинает выходить из строя. Это должно быть сверхъестественное или волшебная буря. Вы подходите ближе к источнику, чтобы избежать неприятностей?
656. Стая охотничьих гончих мчится мимо группы... к чему-то. Крик указывает на то, что их хозяин не отстает.
657. Две брошенные повозки, одна цела, другая сломана.
658. Четыре рыцаря несутся галопом на легких лошадях, за ними следуют их оруженосцы, ведущие тяжелых лошадей и вьючных животных.
659. Обломки дирижабля, разбившегося на дороге, мешают путешественникам.
660. Засада: кавалерия позади игровых персонажей, держащаяся на расстоянии. Скрытая угроза: пехота впереди.
661. Что-то забыли. В лагере член вашей группы много раз рылся в своих рюкзаках в нарастающей панике, но последний раз, когда он видел мистическую единственную в своем роде реликвию, вы были в гостинице три дня назад.
662. Вокруг группы жужжат мухи, так как дневная жара становится невыносимой.
663. Группу прогоняют с дороги местные племена, гонят к большой близлежащей пещере с выдающимся выступающим входом, двумя большими сталагмитами, влажным губчатым полом и довольно грязным, сырым воздухом.
664. Паром, необходимый для переправы через реку, есть, но паромщик безнадежно пьян.

665. На ледяном склоне кто-то вылил воду на тропу, превратив ее в скользкую горку, ведущую в ущелье/пропасть/яму/пещеру.
666. В глаза бросается дерево с танцующими феями. Странно, сейчас вроде нет праздников.
667. На дороге лежит труп, голова которого заменена головой какого-то таинственного существа.
668. Четверо пьяных матросов шатаются по дороге, распевая похабные песни и обнимая девок. Те смотрят на вас с ухмылкой.
669. Беженцы, убегаящие из города, гостиницы или поселения, куда направляются персонажи.
670. На дороге лежит убитый волшебник, его безумный гомункул охраняет его тело и вещи, клянясь отомстить всем, кто потревожит труп.
671. С городской стены сыплются тысячи стрел, но ни одного врага не видно.
672. Вы видите в небе странное облако.
673. Дорога проходит через заброшенную деревню.
674. Дерево начинает жаловаться на внешний вид персонажей.
675. Группа покидает город, которому они помогли, и направляются по дороге. Как раз за городом выскакивают благодарные местные жители и удивляют группу неожиданным праздничным пикником.
676. Таверна, где персонажи планировали провести ночь, сейчас горит.
677. Новый знак, указывающий на узкую тропинку у дороги и гласящий: «Свежие ягоды — выбери сам».
678. Пока ваша группа отдыхает, из опушки леса приближается безобидный лесной зверь.
679. Мимо марширует взвод солдат, и их офицер приказывает группе присоединиться: вас только что призвали.
680. Мимо проезжает мелкая королевская особа на паланкине. Затем один из его носителей спотыкается о камень. Дворянин кричит: «Осторожно, идиоты! Я чуть не уронил свою еду». Вы замечаете запечатанный пергамент, оставленный на земле.
681. Кто-то хочет украсть у группы, чтобы раздать бедным.
682. Когда бандиты нападают, группа слышит крик: беременная пассажирка начинает рожать.
683. В разгар шторма группа достигает бурной реки и обнаруживает, что мост смыт. Перепачканная фигура стоит в укрытии обломков. Он настойчиво машет персонажам.
-

684. Когда персонажи едут по дороге, они проходят мимо военного лагеря. Боевой дух в лагере высок, солдаты шумны и расслаблены. К персонажам относятся дружелюбно, хотя и отстраненно.
685. Трактир с окнами и дверьми, заколоченными изнутри и ужасными следами когтей снаружи.
686. Группа находит след золотых монет, уходящий с тропы.
687. Банда оборванных мальчишек вяло пытается обворовать путешественников.
688. Сгоревшая телега стоит посреди дороги. На теле извозчика срочное сообщение для одного из персонажей.
689. Громовой шум сотрясает горную тропу. Гиганты? Драконы? Взрыв?
690. Около дюжины мальчиков играют на поляне рядом с дорогой.
691. Персонажи проходят мимо старого фермера и его лошадки, направляющихся к тому же городу, куда и они. Он машет им рукой и улыбается щербатой улыбкой. Через некоторое время они снова проходят мимо него. А потом снова ....
692. Постоянные дожди последних дней превратили дорогу в грязную трясиину. Застывшая повозка преграждает путь. Вокруг никого.
693. Двадцать мужчин и женщин в лохмотьях шествуют друг за другом, грязные, с опущенными глазами, со связанными шеями, когда погонщик рабов и его люди гонят их в следующий город.
694. Персонажи натываются на засаду бандитов, но засада предназначалась для кого-то другого (например, посыльного или торговцев, которые скоро придут).
695. Огромный дорожный знак на перекрестке, указывающий расстояния и направления в сотни мест, о некоторых из которых группа никогда не слышала.
696. Дорога внезапно кончается. Ничего, кроме дикой местности не лежит за её пределами.
697. Банда рыцарей с мрачными лицами останавливает группу на перекрестке, пока они хоронят все еще скрежещущую голову некроманта.
698. У богато украшенной кареты сломалось колесо, и она стоит у проезжей части. Следы указывают на то, что тот, кто был в повозке, забрел в пустыню.
699. Много наконечников стрел вонзено в землю, их древки торчат под разными углами. При ближайшем рассмотрении выясняется, что это не обычные охотничьи стрелы.
700. В тихом ручье рядом с этой дорогой обитает гигантский крокодил, который подстерегает неосторожных путников.
701. Маленький лютый волчонок таскает через дорогу палочки, играя в пыли, а его мать наблюдает из леса.
702. Презираемая женщина преследует неверного мужа, бросая в него камни.
703. Лудильщику или кожевнику нужна помощь, чтобы вытащить его тележку.

704. Прямо впереди огромный ствол дерева летит через дорогу и падает с другой стороны. За ними гонится гигантская собака.
705. Снегопад за ночь засыпал дорогу и всякие ориентиры. И снег ещё идет. Трудно не только продвигаться вперед, но найти саму дорогу.
706. Рой разгневанных пчел преследует медведя.
707. Темный лес, через который проходит дорога, содержит волшебные статуи, которые оживают и атакуют при приближении.
708. Вы натываетесь на свежевырытую неглубокую могилу у дороги.
709. Три женщины преследуют одинокого мужчину по дороге, избивая его метлами. Он в одном белье и держит свою одежду в руках, пока бежит.
710. Впереди на бревне сидит девушка с кровью в волосах.
711. Когда вы пересекаете небольшой ручей, ваша лошадь спотыкается о камень и падает, роняя вас на землю. Вы слышите движение в кустах неподалеку.
712. Поперек дороги впереди лежит упавшее дерево. При ближайшем рассмотрении выясняется, что это раненый трент.
713. Невзрачный путешественник просит путешествовать с группой для безопасности. В дороге он просит рассказать о подвигах группы. Путешественник на самом деле является известным писателем или бардом, и скоро напишет популярную книгу или песню об их приключениях (настоящих или выдуманных).
714. Группа артистов сомнительного вида спорит друг с другом.
715. Темная тень закрывает луну и исчезает.
716. Дорога переходит в рушащуюся винтовую лестницу, взбирающуюся на скалу.
717. Небольшая группа мужчин развлекается стрельбой из арбалетов. Они проявляют к вам большой интерес, а один предлагает вам положить яблоко на голову в обмен на «что-то особенное».
718. Неприветливый человек с арбалетом сидит в устье крытого моста, единственного перехода через реку на многие мили. Он предлагает безопасно провести группу по короткому, прямому и пустому туннелю моста за определенную плату.
719. Разбитая бутылка лежит в придорожной грязи.
720. Дух захватывает при виде радуги, которая, кажется, начинается в особенно красивой части леса всего в нескольких милях отсюда.
721. Дорога становится в мощенной.

722. Вы путешествуете ночью под новолунием. Разведчик вашей группы указывает на небо, где традиционно неподвижные созвездия кружатся, как будто их взбалтывает космическая ложка.
723. Небольшая группа мужчин практикуются в стрельбе из арбалетов. Они направляют оружие на вас сразу же, как только вы приближаетесь.
724. Когда персонажи проходят мимо руин у дороги, их еда и вода портятся и тухнут.
725. Небольшая группа мужчин занимается стрельбой из арбалетов. Они проявляют к вам большой интерес и бросают вам вызов на небольшую ставку. Один из них хвастается: «Джарвис — лучший арбалетчик в королевстве».
726. Ровно посреди дороги лежит мертвое тело.
727. Группа сбивает пастушью козу. Пастух требует денег, в три или четыре раза превышающих её стоимость. Затем, когда все уляжется, подойдет другой пастух и покажет свою раненую козу. Стражники останавливаются и проявляют интерес.
728. След из хлебных крошек на дороге ведет в густую часть леса.
729. Туман через дорогу скрывает внезапный обрыв.
730. Сумасшедший бунтарь из глуши выдумал свою страну, с собственной правовой системой и экономикой, во все это верит только он. Но ему повезло, он довольно могущественный волшебник. Безумец требует, чтобы персонажи подчинялись его законам.
731. Группа путников остановилась, чтобы дать отдых своим лошадям, выпивает и играет в кости. Возможно, торговец ищет эскорт и наймет персонажей. Игра в кости - это шанс заработать несколько монет. Может быть, все это афера, которую затеяли разбойники.
732. Таверна, где персонажи планируют провести ночь, закрыта, потому что персонал был убит монстрами, которые все еще прячутся поблизости.
733. Кирпичи и обломки усыпают дорогу, вы приближаетесь к остаткам разрушенного дома.
734. К вам быстро движется клубящийся туман. Животные всех видов, спасаясь от тумана, бегут мимо вас. У животных есть небольшие темно-красные пятна на меху или перьях.
735. Сильный восточный ветер несет с собой густой дым.
736. Отец ищет своего сбежавшего ребенка.
737. Скважина ведет к подземным туннелям.
738. Группа напугана пролетающим над головой вороном, который каркает имя одного персонажа.
739. Скелет лошади-нежити бежит к вам, его кости лязгают друг о друга почти музыкально.
740. На бурлящей реке посреди течения виден паром, на палубе которого происходит ожесточенный бой.

741. Группа пьяных молодых дворян проносится мимо персонажей на своих дорогих лошадях.
742. Другая группа авантюристов проезжает мимо вас в противоположном направлении. Вы слышите оживленные споры об их следующей охоте за сокровищами. В нескольких ярдах дальше вы видите карту, лежащую на земле.
743. У дороги стоит 12-футовый деревянный столб. Что-то бледное реет над ним.
744. Паломники разных вероисповеданий и рас дерутся.
745. Покровитель, которого вы встретили в последней гостинице, заманил вас по этой тропе обещанием богатства и славы. Теперь он развлекает вас рассказом об умершем родственнике, который встретил свою кончину на этой дороге в условиях ненастной морозной погоды. По мере того, как он погружается в свою историю, ветер усиливается, начинает падать снег.
746. Дерево с большой силой падает перед вами, в то же время другое падает сзади.
747. Налетчики нападают на торговый караван.
748. Купание в ручье точно было хорошей идеей... Что это за пузыри?
749. Мертвый минотавр лежит на обочине дороги, в его спине торчит огромный топор.
750. Стена замка с проломом.
751. Пара крыс начинает преследовать группу.
752. Толстый фермер и его пухлая дочь борются со сломанным колесом на его нагруженной повозке, полной ботвы от репы.
753. Золото дураков сверкает в грязи.
754. Небольшое поселение посреди пустыни выглядит хорошим местом для остановки. Моральный дух там поддерживается проповедником. Неизвестно, какие у него мотивы
755. Несколько рыцарей тренируются.
756. Странный всплеск силы вызывает определенные мутации.
757. Массивный камень со странными рунами.
758. Персонажи натываются на ямы, растяжки и ловушки со стрелами. Это проделки бандитов, которые перешли на новую точку засады. Идея состоит в том, чтобы поставить персонажей в тупик и заставить ожидать засады, которая никогда не произойдет.



759. После сна на обочине группа просыпается и обнаруживает, что весь их лагерь окружен паутиной с каплями росы, но они не пострадали.
760. Путешественник просит вас повернуть назад, поскольку дракон терроризирует местное население. Предупрежденные, вы уходите с дороги и осторожно продвигаетесь вперед. Именно тогда вы найдете следы дракона, ведущие на восток, но, как ни странно, после каждого следа дракона лежит небольшая лужица масла.
761. Персонажи становятся свидетелями убийства участника парада.
762. Маленький кролик перепрыгивает дорогу перед вами.
763. Персонажи проходят мимо утрумой военной группы, ухаживающей за ранеными на обочине. К персонажам относятся безразлично, а предложения помощи воспринимаются с подозрением.
764. Мощная иллюзия изменяет путь, по которому кажется ведет дорога.
765. На обочине остановился караван, несколько тел ждут погребения. Многие из живых кажутся больными.
766. Рабочие строят стену и ворота через дорогу. Несколько членов охраны настойчиво просят группу подойти и помочь.
767. Вы видите разбитые глиняные горшки с высыпанным содержимым и осколки сломанного тележного колеса. Опилки и стружка намекают на недавнюю замену.
768. Группа паломников из далеких земель в поиске волшебного фолианта.
769. Двое детей гоняют цыплят по дороге.
770. Торговый караван разбил лагерь на ночь. Группе предлагают торговлю и приют.
771. Извозчик или охранник каравана видит в персонажах потенциальных новых работодателей.
772. Дорога сужается, а впереди медленно движется повозка, запряженная волами.
773. В канаве лежит опрокинутая повозка, окруженная рассыпанным товаром.
774. Путь впереди окутан тьмой.
775. Противостояние между отрядом солдат и бандой повстанцев.
776. Волшебная стена перекрывает дорогу.
777. Когда вы путешествуете мимо древнего кладбища, на вас нападает орда зомби, которая бредет из сотен разлагающихся склепов и гробниц, разбросанных по этому древнему некрополю.

778. Группа приходит на место недавней ужасной аварии или становится её свидетелем.
779. Армия быстро марширует, чтобы застать врагов врасплох. Они предпримут любые необходимые меры, чтобы персонажи не выдали их.
780. Солнце садится в пурпурном небе, и проходящий мимо путешественник говорит, что это предзнаменование \_\_\_\_\_.
781. Спутник группы медленно становится нежитью.
782. Группа проходит через туман, который сладко пахнет розовой водой. Вскоре после этого из тумана со всех сторон доносятся голоса, рычание животных и громкий грохот.
783. Мимо проносится человек на страусе, крича персонажам, чтобы они уступили дорогу.
784. Маленькая ярко-зеленая змея падает с нависающей ветки на персонажа.
785. Отряд гонится за убийцей к персонажам. Не принимают ли они персонажей за свою добычу?
786. Статуя гуманоида (он обращен в камень).
787. Начинается дождь из кошек и собак. Буквально (вариант: появляются огромные ведра, из которых льется вода).
788. Каждый знак на дороге помечен клеймом местного разбойника.
789. Начинается град (размер градин: 1-2 мелкие, 3-4 средние, 5-6 крупные).
790. Дракон, виверна или динозавр высидивает яйцо на пути впереди. Группа может легко пройти мимо, так как мать слишком занята.
791. Лесник спрашивает дорогу к дому старухи, чтобы напасть на оборотня.
792. Ящик с ручными инструментами валяется в зарослях у края дороги. Вы замечаете сломанные ветки рядом с ящиком и вытопанную траву, уходящую дальше в поле.
793. Четверо детей гонятся за свиньей.
794. Дорога поворачивает вокруг холма, и вы с удивлением видите двух великанов, лениво сидящих на земле и держащих в руках огромные арбалеты, направленные на вас.
795. На обочине лежит брошенный черный мешок. Что-то внутри движется.
796. Большой, окованный железом сундук лежит наполовину в грязи, как будто он упал с телеги.

797. Что-то шевелится под поверхностью глубоких луж.
798. Несколько мужчин сражаются впереди. Некоторые из них — отступающие торговцы и их охрана, идущие впереди, в то время как другие — бандиты, движущиеся с фланга к ним.
799. Насколько хватает глаз, землю усеивают кроваво-красно-оранжевые цветы. Животные, в том числе скакуны, отказываются войти в эту область.
800. Над лесом вырисовывается сооружение. Сторожевая вышка, сложенная из грубо обтесанных бревен, возвышается над верхушками деревьев.
801. Мясник вешает на шесты свежую добычу на специально изготовленном мясном фургоне.
802. Небольшой заброшенный поселок посреди пустыни выглядит хорошим местом для привала. Почему он был заброшен?
803. Пятнистая собака преследует белку по дороге, всего в нескольких метрах от группы.
804. Группа странствующих торговцев пытается починить сломанное колесо на своей повозке. Они просят помощи у героев, но на самом деле это банда воров, которые пытаются обворовать героев во время работы.
805. Персонажи встречают военную группу в гневном настроении. Недавно были убиты солдаты, и к персонажам относятся с крайним подозрением.
806. Сморщенный торгош продает со своей тележки обереги: сушеных лягушек, кости пальцев, кошачьи черепа и тому подобное. Оставив его, вы оборачиваетесь и обнаруживаете, что он оказывается очень далеко. А потом и вовсе исчезает.
807. Человек с обезьяной полирует копыта козе на обочине дороги.
808. Дождь усиливается. Сквозь мрак блестит металл, когда приближается отряд солдат.
809. Церковный воитель и его свита отправились в священный поход против зла и требуют, чтобы другие, служащие делу добра, немедленно присоединились к ним.
810. Закаленный в боях воин вырывается из подлеска и кричит: "Бегите! Ради богов! Они идут!" и несется в ужасе по дороге.
811. Мертвый дракон со следами укусов.
812. Дорога пересекает глубокий овраг по старому покосившемуся веревочному мосту.
813. Заворачивая за угол, вы видите груды тлеющей ткани на земле.
814. Дорога превращается грязной. Вскоре грязь достигает двух футов глубины. Вода в канавах рядом начинает пузыриться.

815. Участок дороги находится в исключительно хорошем состоянии. Но почему? И как? Тем не менее, это означает, что путешествие продвигается хорошо.
816. Рано утром стадо оленей переходит дорогу впереди отряда. В центре стада большой белый ужасный олень. Если его не беспокоить, стадо пройдет мирно.
817. У тележки с зельями сломалась ось, и груз высыпался на дорогу.
818. Вдова/вдовец и дети сажают дерево/цветы для любимого человека, умершего в пути.
819. Троль и полурослик, поменявшиеся телами.
820. Отряд Королевской Гвардии вербует персонажей, чтобы одолеть ближайшую угрозу королевству.
821. Большое стадо бизонов медленно переходит дорогу. Ветка ломается, и стадо начинает бежать в вашем направлении.
822. Большая рыба лежит посреди грунтовой дороги и преграждает путь. Что вы делаете – и что она здесь делает?
823. Мимо проносится величественный лось с чем-то золотым, застрявшим в рогах.
824. Бросание камней в озеро было хорошим способом провести время в ожидании товарищей. К сожалению, озеро начинает швырять камни обратно. Что ты натворил...
825. Гарнизон моста перебит и заменен бандитами или монстрами.
826. Паром для переправы впереди отсутствует, на берегу имеются следы борьбы.
827. Цветы в поле впереди растут кольцами.
828. Дорога разрушена войной.
829. Два дуэлянта дерутся друг с другом, секунданты стоят рядом.
830. Местный судья лежит без сознания на дороге.
831. Приятный и вежливый джентльмен в элегантной карете останавливает группу, чтобы узнать дорогу и обсудить новости. Но из сундука, привязанному к задней части, слышен детский плач.
832. Маг вашей группы начинает принохиваться. Остальные замечают намеки на какое-то странное мерцание или движение краями глаз. «Недавно здесь творилось волшебство», — замечает маг.
833. Незнакомец на дороге требует каждого персонажа покаяться в своих грехах. Он знает подробности.
834. Дверь стоит у дороги, но остального дома нет.

835. Резкий запах ударяет вам в ноздри, и вы замечаете перед собой кучи навоза размером с тыкву.

836. Трактирщик дня пути назад настаивал, что эта дорога ведет только в соседнюю деревню. Куда же может привести эта неупомянутая развилка? Что еще более важно, где находится путь к следующей деревне?

837. Группа находит десятки несчастных, зарытых по шею в дороге. Эти головы настолько плотно прилегают друг к другу, что, если группа попытается пройти, головы укусят их за лодыжки и ступни.

838. Над головой пролетает большая тень, распугивая лошадей.

839. Горную тропу пересекает забор. Других сооружений не видно. Следы вдоль дальней стороны линии забора не старше двух дней и, по-видимому, в основном овечьи.

840. Персонажи встречают странствующего торговца. Торговец предлагает бесплатный образец своей настойки, которая, как он утверждает, делает все, от лечения бородавок до повышения силы и ума.

841. Собака следует за персонажами, оставаясь на расстоянии, каждым утром она оказывается рядом.

842. Большой зеленый джинн уныло сидит на камне у дороги. Когда на него давят или умоляют о помощи, джинн вместо этого рассказывает группе историю своей роли в злополучном любовном треугольнике.

843. Звуки пирующих гоблинов и троллей, скорее всего, приготовили эльфа на гриле и лося-барбекю.

844. У фургона торговца вином сломалось колесо, и он предлагает прохожим сниженные цены на свой товар, пока его ремонтируют.

845. Крошечный элементаль земли, дриада или другая "сущность природы" пересекает путь игровых персонажей, не обращая внимания на их присутствие.

846. Знаки ожесточенной борьбы отмечают пустынную дорогу. Из деревьев торчат стрелы, из земли – дротики, в беспорядке лежат тела с вышитыми на плащах символами.

847. Вы видите оседланную лошадь, привязанную к дереву.

848. Группа прибывает в большую гостиницу на главном перекрестке. Гостиница совершенно безлюдна, в глаза бросается кинжал, воткнутый острием вниз в середину стола в стороне от главного зала.

849. Местная стража требует помощи в поиске сбежавшего преступника.

850. Беспринципный оборванный старый отшельник выходит из своей деревянной лачуги и требует свежих припасов.

851. С низко висящей ветки высовывается пантера и бьет персонажа по голове.
852. Фермер говорит группе: «Город далеко вниз по дороге, но что бы вы ни делали, когда дорога разветвляется, не идите налево, под мостами живут тролли».
853. Гостиница, в которую направлялись персонажи, полностью разрушена.
854. 50 долгих миль группа поднимается в гору под безжалостным солнцем, от которого трескаются земля и губы.
855. Вы видите небольшой шторм впереди, направляющийся к вам.
856. Уродливая старуха изо всех сил пытается поднять корзину с мокрой одеждой от ручья к дороге. Она спотыкается и роняет белье обратно на склон.
857. После победы над большим, но совершенно обыденным животным на дороге, вы слышите, что труп шипит. Выходит пар, он раскрывается, и оттуда выползает довольно потный и перепачканный маслом гном.
858. Удобные руины с небольшим камином и одной или двумя оставшимися низкими стенами... Кажется, слишком удобные.
859. Мост впереди смыт.
860. Монах, теряющий сознание и истекающий кровью на обочине дороги, сует ничем не примечательное кольцо в руки персонажа и отчаянно шепчет: "Ты должен..." перед тем как умереть.
861. Продавец зелий поставил у дороги прилавок. Это действительно волшебные зелья? Или просто подкрашенная вода с фальшивой волшебной аурой?
862. Сильное землетрясение создает глубокую трещину на дороге.
863. Лошадь ржет, когда вы находите постоянный двор. Темнеет, надвигаются тучи, а под дверью светится теплый свет. Приятный запах готового рагу наполняет воздух.
864. Ваша группа проходит мимо паломников, тихо направляющихся к священной земле.
865. На лесной тропе, сразу за поворотом дороги, между двумя деревьями натянута веревка, достаточно высокая, чтобы сбить всадника. Неподалеку пасется лошадь, все еще оседланная, а соседнее дерево запахано кровью.
866. Старуха складывает ветки к ногам нескольких людей, привязанных к кольям у дороги. "Теперь попробуй сжечь меня!" — рычит она, кудахча.
867. Большая бочка лежит на обочине дороги. Что внутри?
868. Приближается процессия плачущих самобичевателей во главе с четырьмя монахами, несущими религиозные символы.

869. На внутреннем углу дороги стоит лагерь с людьми.
870. Армия стоит лагерем вдоль дороги.
871. Извилистая тропа через болото неоднократно приводит к вонючим черным лужам и коварным грязевым ямам.
872. Большой крылатый хищник поедает свою добычу посреди дороги.
873. Мимо пробегает отряд эльфов.
874. Когда вы путешествуете, растительность вдоль дороги становятся все более упорядоченной.
875. В пещере рядом с горной тропой весело потрескивает огонь и кипит котелок с похлебкой, но никого рядом.
876. У дороги под большим кустом уютно устроилось гнездо, полное массивных красных яиц.
877. Двухфутовая кукла целеустремленно шагает по середине дороги, волоча за собой большой мясницкий нож.
878. Трактирный стол со стаканами и бочонком.
879. Злой уличный проповедник обличает группу.
880. Бард сидит на камне и поет песни о людях, идущих по дороге в этот момент.
881. Появляется ангельское существо с сообщением для персонажей.
882. На внутреннем углу дороги находится заброшенный лагерь с костром.
883. Группа волшебников-учеников использует дорогу как место для практики.
884. Старая заросшая вывеска гласит: «Никакой стали за этой точкой согласно Приказу Договора». Внизу находится полый пень, полный ржавого оружия, доспехов и инструментов.
885. Кровавый след ведет от дороги.
886. Вас преследует музыка, играющая на расстоянии.
887. Что-то на обочине бросается в глаза. Дальнейший осмотр обнаруживает заросший, забытый маленький храм, посвященный божеству природы. Вы видите маленькие лозы с красным виноградом, висящие в открытой арке, ведущей внутрь.
888. Стая голодных волков борется за тело одинокого путника.
889. Налетчики-гиганты с холмов столкнули на дорогу огромный валун.
890. Внезапно происходит землетрясение, за которым следует могучий рев. Появляется пещера, полная терракотовых воинов, вооруженных разнообразным оружием. Воины кажутся безжизненными.

891. Незнакомец в плаще и капюшоне падает мертвым к ногам персонажей.
892. У небольшого знака дорога разветвляется. Слева табличка гласит: «Верная смерть ждет». Справа надпись гласит: «Большое сокровище ждет».
893. Сумасшедший разбойник пытается вернуть персонажу украденные ценности, думая, что раньше ограбил того, а теперь он хочет очистить совесть.
894. Следы, наполненные горящим пламенем, пересекают путь. Огненный великан?
895. На мгновение в ночи что-то огромное закрывает луну из виду, а потом снова исчезает.
896. На перекрестке висит клетка. Внутри заключенный оплакивает свою несчастную жизнь. Он утверждает, что не совершал убийство, в котором его обвиняют, и умоляет об освобождении.
897. Торговец несет несколько перекрученных стеклянных предметов.
898. Нищий на дороге на самом деле демон, изменивший форму.
899. Ветер несет запах, намекая на то, что лежит вне поля зрения. Вонючие монстры? Большой пожар? Свежий хлеб?
900. Группа религиозных паломников собирается вокруг небольшой святыни.
901. Тайное общество магов с вооруженной охраной, они во всем видят угрозу.
902. Мужчина ищет потерянное кольцо.
903. Безупречно белая кобыла бежит по дороге без присмотра.
904. Тяжелые удары ног и звонкий рокот переходят в гортанную охотничью песню великана, рыщущего в ближайших лесах.
905. Откуда-то летит стрела и падает прямо перед вами.
906. Дорога спускается в долину пасторальной красоты.
907. Банда эльфов, пикси и других фей заблокировала узкий мост и требует плату в виде развлечения с каждого путника.
908. Взрыв впереди сотрясает землю.
909. Засада: блокпост на прямой дороге с глубокими канавами. Скрытая угроза: горючая жидкость в канавах.
910. Потерявшийся гном спрашивает дорогу.
911. Станные вспышки и взрывы в ближайшем овраге: результат заклинаний или природное явление?



912. Двое охранников стоят, прислонившись к дереву на перекрестке, оба крепко спят.
913. Зловещая гроза созревает.
914. Мы забываем, какой была жизнь, когда дороги были приватизированы. Авантюристы, вероятно, предпочтут битвы с троллями бесконечным пошлинам, требуемым каждым мелким королевством, дворянином или землевладельцем.
915. Близлежащее болото заливает дорогу.
916. Манящий запах мяса может сбить персонажей с дороги и завести опасность.
917. На дороге лежит мертвый ворон, пронзенный ярко-синей оперенной стрелой.
918. Одинокий путешественник оказывается безумный поклонником персонажей и их подвигов.
919. Луга по обеим сторонам этой дороги наполнены душистыми цветами. Если персонаж наклоняется, чтобы сорвать один из них, он пытит ему в лицо крошечными семенами.
920. Кровавый след ведет от дороги к ближайшему сараю.
921. На реке знак гласит «Мост сломан», но мост кажется неповрежденным.
922. Группа видит стаю ворон, кружащих над известным безопасным убежищем/таверной/местом для лагеря, и запах дыма и горелого мяса висит в воздухе.
923. Королевская гвардия хватает всех путешественников с оружием. Они собирают армию.
924. Крестьянин требует, чтобы группа сопровождала его и слушала его рассказы о свиньях. При любом отказе он приходит в ярость и атакует.
925. Зомби или другая неразумная нежить застряла в яме на обочине дороги. На нем перстень с печаткой или другой предмет, который позволяет опознать в нем единственного ребенка соседнего правителя, которого группа знала и ценила.
926. Перед телегой выбегает маленький ребенок. Его испуганное выражение говорит, что он не сдвинется с места.
927. Вдали поднимается дым. Это может быть признак налета на ферму, поджога, лесного пожара или лагеря.
928. Агрессивный медведь нападает на верховых животных группы.
929. Старая святыня на обочине дороги с подношениями. Это еда.
930. Одинокий монстр разбил лагерь возле дороги и мирно спит, пока персонажи проходят мимо.

931. Посылка с указанным адресом, упавшая с телеги, лежит на дороге.
932. Метель ослепляет группу и закрывает дорожный знак, указывающий правильное направление.
933. Мастер оружейник сражается с 10 разбойниками, пытающимися ограбить его оружейный фургон. Рано или поздно он устанет.
934. Фигура стоит на коленях в траве на обочине дороги, не обращая внимания на приближение группы. У неё на глазах линзы в оправках, и она, кажется, делает заметки и зарисовки о жизни насекомых.
935. Деревенский страж, патрулирующий дорогу, просит персонажей предъявить разрешение на ношение оружия.
936. Цепочка охранников перегораживает дорогу. Один из них направляет путников на небольшую боковую дорогу, которая, кажется, ведет в никуда.
937. Раненая дикая собака воеет на обочине дороги.
938. Недавно напали на торговый караван, остался только один выживший.
939. Он Флимме, я Фламме, и у нас есть для тебя сделка!
940. Странствующий торговец продает проклятия.
941. Мост пересекает реку тумана... Нет, не тумана – реку духов или призраков.
942. Персонажи застигнуты землетрясением, и новая пропасть преграждает им путь.
943. Завывающий ветер дует из ниоткуда, отправляя все, что не привязано, кувыркаясь вдали.
944. Дорога проходит через выжженную пустошь.
945. Глубоко в глуши дорога ведет к ледяному мосту через овраг. Пока вы проверяете арку на прочность, из-под нее выходят несколько волков, угрожая вам.
946. Детеныш дракона громко плачет, шатаясь по центру дороги.
947. Появляется надоедливый писатель и пытается продать группе свою книгу. Он заявляет, что это самая удивительная и лучшая вещь со времен изобретения вина.
948. Паломники, которым только что было отказано в входе во святая святых из-за отсутствия надлежащей жертвы, находят в группе подходящих кандидатов.
949. Мост из упавшего дерева через ручей оказывается застрявшим трентом. Группа как раз на полпути.
950. На дороге образовалась глубокая или бездонная яма, для обхода которой потребуется некоторое время.

951. Паром, необходимый для переправы через реку, поврежден, и паромщику нужны помощь и материалы для его ремонта.
952. Проклятый воин охраняет мост впереди. Он пропустит группу, если они смогут разрушить его проклятие или предоставить информацию о его возможном излечении.
953. Группа замечает изможденного и взлохмаченного зомби-оборотня, поедающего свою добычу.
954. Лепреккон говорит персонажу свое предсмертное желание перед уходом из этого бренного мира.
955. Злой гигант, похоже, любит огонь и ненавидит лошадей.
956. Засада: это ограбление. Скрытая угроза: в кустах прячутся ещё враги.
957. Поврежденный фургон работоторговцев стремительно тонет в болоте. Привязанные пленники отчаянно пытаются сбежать.
958. Религиозные символы отмечают место гибели местных жителей - один из них осквернен.
959. Дорога заикливается. Персонажи замечают?
960. Невероятно высокая лестница упирается в ветку дерева, вершина ее исчезает в низких облаках.
961. Упавшее дерево лежит через дорогу, перекрывая её. В ветвях рыдает дриада.
962. Бык, крупнее любого, которого вы когда-либо видели, фыркает и неистовствует.
963. Табличка с надписью «Котят: бесплатно в добрый дом» с коробкой под ней. Остался один котенок.
964. Это не цветы, это бабочки!
965. Атрибутика опасного племени вдоль дороги.
966. Три дойные коровы забрели в заросли ядовитых растений, пришло время их дойки.
967. Бродячие собаки нападают на овцу.

968. Приглушенные крики котенка доносятся с обочины. В кустах лежит холщовый мешок, внутри которого что-то шевелится. (При открытии мешка подбросьте монету. Решка: это обычный котенок - немного голодный, но в остальном невредимый. Орел: это мертвый кот. Кот умер от голода несколько дней назад. Если персонажи просто закроют мешок после обнаружения мертвого кота, он снова начнет извиваться и плакать. Каждый раз, когда мешок открывается, подбрасывайте монету снова. В мешке всегда будет либо мертвый, либо живой кот, пока вы не вытащите кота. Мешок самый обычный).

969. Персонаж впереди падает в глубокую яму, затем кучка дикарей атакует со всех сторон.

970. Непорядочный торговец устроил придорожный ларек по продаже пирогов. К сожалению, пироги сделаны из гнилого мяса, и хотя они имеют прекрасный вкус, все, кто их ест, сильно заболевают.

971. Крестьянин борется со сломанным колесом на нагруженной тележке, полной картофеля. Его маленький сын бросает в вас картошкой.

972. Огромная крылатая тень пролетает над вашей группой, следуя по направлению дороги.

973. Небо темнеет, когда деревья срываются над тропой.

974. Какой-то карнавал преграждает дорогу. Кажется, люди празднуют... Нет, все не так. Когда группа приближается, перед ними появляется грозный демон и вежливо просит уйти с дороги, поскольку ритуал просто не может быть нарушен.

975. Среди обычных деревьев вдоль проезжей части есть несколько, которые напоминают гуманоидов, скрюченных в агонии.

976. Источника не видно, но ритмичный стук слышен далеко от обочины.

977. Сгоревшая застава, вокруг до сих пор разбросаны тела убитых.

978. Группа замечает несколько драконов, грифонов и птиц рух, летящих над соседним горным хребтом. Один из драконов поворачивает к группе и начинает медленный спуск.

979. Ворона садится персонажу на плечо, выхватывает из волос блестящее украшение и улетает.

980. Дожди превратили участок дороги в грязь. Выючные животные и скакуны могут пробираться в ней, но повозки вполне могут застрять.

981. Лежит раненый дракон.

982. Группа людей стоит вокруг обгоревшего трупа, нервно глядя друг на друга, затем в сторону персонажей. Некоторые пытаются быстро покинуть место происшествия, в то время как более смелые и любопытные продолжают ждать подхода игровых персонажей.

983. Калтропы густо разбросаны по тропинке. Табличка гласит: «Осторожно! Ловушка!»
984. Мужчина сидит на стене при дороге.
985. Колочая проволока перекинута через дорогу.
986. Дорога разветвляется вокруг монолита, статуи или военного мемориала. Недавно на камень нанесли оккультные символы свежей кровью.
987. Земля содрогается, когда персонажи проходят через горный перевал. Это землетрясение! Персонажи могут отделаться легкими травмами от летящих камней, но сразу за поворотом весь путь поглотила огромная яма.
988. Кто-то не ждет гостей. Три черепа, насаженные на палки, преграждают боковую тропу, ответвляющуюся от дороги.
989. Мимо вас скачут две лошади, волоча за собой трясущуюся бесхозную повозку.
990. На горном перевале кто-то построил высокую стену поперек пути, по которому идет группа, вынуждая её войти в устье ближайшей пещеры.
991. Разъяренный кабан вырывается из леса и бросается прямо на вас. Через несколько минут появляется разгневанный дворянин и спрашивает, почему вы помешали его охоте.
992. Кажется, ветер поет приятным голосом.
993. Впереди поле ароматных и ярких цветов, фруктовых деревьев или ягодных кустарников. Группа не знает, что они все ядовиты.
994. Тихий стон из-под навеса издает окровавленная фигура, прибитая к высоким ветвям серебряными гвоздями.
995. По-настоящему большой мимик стал мостом на малоиспользуемом броде. Пропажа путников привела к тому, что эта дорога приобрела зловещую репутацию.
996. Депрессивный бард задает нараспев риторические вопросы персонажам.
997. Наклонный участок дороги красиво сверкает гололедицей, образовавшейся за ночь.
998. Герои приходят на незнакомый перекресток, которого нет на картах. Какой путь верный? Куда ведут остальные три пути?
999. Вы приближаетесь к шаткому, качающемуся мосту.
1000. Пожилая женщина на перекрестке предлагает персонажу все, что он захочет, за локон его волос.
1001. Дорогу преграждает деревня, перед ней стоят предупреждения о чуме.

1002. Подходит группа хорошо одетых детей. На первый взгляд кажется, что никому из них не больше 10 лет.

1003. Персонажи сталкиваются со стадом скота. Животные пробегают рядом, но не это проблема. Пастухи обвиняют группу в том, что она и напугала скот.

1004. Дорога закрыта из-за миграции слизи.

1005. Обычно пустая дорога забита повозками.

1006. Мимо группы бежит молодой посыльный с мешком за спиной.

1007. Яркая ярмарка с множеством повозок, менестрелей, жонглеров и акробатов. Они борются с экзотическим зверем, пытающимся разорвать свою последнюю цепь.

1008. Группа солдат конвоирует скованного по рукам и ногам заключенного с мешком на голове.

1009. Раздается грохот, когда маленький ребенок падает с укрытия на дереве у дороги.

1010. Дорога внезапно приводит к пещере.

1011. Вы вдруг понимаете, что ваши лошади ненавидят огонь.

1012. Одна плитка или булыжник на дороге отмечены.

1013. Из норы в земле лезут жуткие ползающие насекомые.

1014. Воры похищают заложника у группы, затем требуют принести ценности из близлежащих руин в качестве выкупа.

1015. Батальон солдат приближается к группе. Их командир пытается «завербовать» персонажей – скоро произойдет сражение.

1016. Дорога перед вами вымощена гладкими блестящими булыжниками. По всей дороге пробегает дрожь, и слишком поздно вы понимаете, что то, что вы приняли за булыжник, на самом деле является чешуей гигантской змеи.

1017. Пока персонажи наслаждаются обедом на обочине дороги, они слышат тиканье из соседнего куста. На камне за кустом стоят часы, которые показывают точное время. Однако вместо полночи на циферблате выгравированы слова «Конец света».

1018. Изнуряющая жара на этой слегка поросшей лесом дороге замедлила ваше продвижение до минимума. Прохладный ветерок из соседнего леса притягивает озадаченный взгляд к заснеженным деревьям.

1019. Отряд солдат обыскивает людей на обочине. Их сержант подзывает группу подойти.

1020. На озере у дороги отряд варваров проводит торжественные похороны в стиле викингов, сжигая паром с трупом на нем.
1021. Странная дверь стоит прямо посреди дороги.
1022. Цыганка-предсказательница предлагает прочитать ладонь члена группы, и, как ни странно, она говорит, что сделает это бесплатно.
1023. Два человека спорят из-за свиньи в холщовом мешке.
1024. Масса мелких птиц налетает с неба и начинает бешено клевать и царапать ваши лица.
1025. Поле заполнено огромными искаженными растениями, которые слабо пахнут гнилью.
1026. Друид и ее животное-спутник отдыхают на обочине дороги.
1027. Молодую женщину с плачущим ребенком, завернутым в шаль, преследует банда грубых мужчин.
1028. На мосту стоит молодая женщина и плачет о чем-то, что упало в воду (мячик?).
1029. К группе подходит точильщик оружия.
1030. Персонажи натываются на рыдающую женщину, держащую на руках мальчика-подростка, который выглядит жестоко избитым. Она объясняет, что на ее младшего сына напала банда. Но ещё больше её беспокоит старший сын, который ушел мстить.
1031. Плачущие жители деревни умоляют путешественников спасти их деревню от свирепого зверя.
1032. Из воронки вылетает облако мефитов.
1033. За отрядом следует стая одичавших собак.
1034. Пилигримы стоят, очарованные, на старой церковной дороге, а два барда устраивают музыкальную дуэль.
1035. Мимо вас проезжает купец на тяжело нагруженной повозке. Содержимое накрыто толстой серой тканью, но слышен звук дрожащего стекла.
1036. Вы натываетесь на следы битвы. Несколько мертвецов лежат, пронзенные стрелами. Каждый носит одинаковую униформу с гербами любимого в этих землях барона, их богато украшенные ножны и колчаны пусты.
1037. Неряшливый мальчишка разложил свой товар на старом деревянном ящике. Это мутный сок из старых опавших яблок, и он не очень вкусный.
1038. На повозку с алхимиком и его передвижной лабораторией упало дерево.
1039. Вдалеке трубят рога.

1040. Медвежонок зацепился ногой за корень у дороги. Медведицу все больше расстраивают вопли паникующего детеныша.
1041. Стая птиц вылетает из-за деревьев, когда группа приближается к лесу.
1042. Дорога ведет в огромную пещеру, уходящую глубоко под землю.
1043. Караван остановился на мосту – и все обратились в камень.
1044. Два молодых дворянина безрассудно мчатся по дороге в каретах, направляясь прямо к вам.
1045. Трое мужчин копают яму посреди дороги под охраной огромного головореза.
1046. В прохладном ночном воздухе раздается яростный рев пушки.
1047. Когда группа приближается к обители мага, каменный голем, частично погребенный в дорожных плитах, угрожающе поднимается.
1048. Небольшое количество верховых животных без всадников скачут к вам.
1049. Тихий ручей у этой дороги — волшебная ловушка, заставляющая любого, кто выпьет воды, заснуть, становясь уязвимым для воров, которые могут ждать (или могут не ждать), когда это произойдет.
1050. Несколько иностранных рыцарей тренируются перед турниром.
1051. На единственном проходимом участке дороги встретились две повозки (остальную часть дороги смыло предыдущим наводнением). Участок дороги стал настолько узким, что за один раз может проехать только одна повозка, но ни один извозчик не собирается уступать. Ситуация усугубляется тем, что все остальные путешественники теперь застряли за обеими повозками. Все становятся нетерпеливыми, гнев нарастает.
1052. Кобольды нападают на фургон торговца. Два кобольда рубят дверь топорами. Она распаивается, и один кобольд отлетает. В дверях появляется дварф, размахивающий молотом. Он купил несколько яиц кобольдов, которые вчера были украдены из их логова предприимчивым мошенником. Кобольды выследили яйца до фургона и убили вора в нескольких милях отсюда.
1053. На полпути к концу туннеля странный светящийся грибок заражает стены и потолок. Когда вы проходите под ним, что-то капает вниз, и кислота начинает разъедать вашу кожу.
1054. Старый волк, изгнанный из старой стаи новым вожаком, охотится на путников.
1055. Трава по пояс человеку скрывает две дюжины собачьих конур.
1056. На обочине дороги бушует лесной пожар.



1057. Пустыней правит дракон. У него гнездо недалеко от дороги. Дракон приближается к группе, потому что он заинтересован в изучении любых знаний и интересных историй, которыми может поделиться группа.

1058. Отряд благородных рыцарей, которые хотели бы разделить лагерь и истории.

1059. На дороге валяются разбитые статуи.

1060. Персонаж едва не вступает в свежий навоз, оставленный существом, о котором группа знает, что оно слишком сильное, чтобы сражаться с ним.

1061. Ребенок наблюдает за овцами в ближайшем поле и от скуки пытается завязать разговор с персонажами.

1062. Тихий ручей рядом с этой дорогой является домом для злобных фей, ловящих неосторожных путников.

1063. Убегающая лошадь с телегой.

1064. Сорока приземляется на голову персонажа и какое-то время просто сидит.

1065. Старый лесоруб с наспех перевязанной и кровоточащей ногой приваливается к стволу дерева. Сломанный топор рядом.

1066. Таверна — хорошее место для ночлега, так как это единственное безопасное место на многие мили. К сожалению, трактирщик знает об этом и дерет втридорога.

1067. На большой дороге на отряд нападают чудные дорожные пираты, у них корабль на колесах.

1068. Небо зеленеет. Затем ветер стихает и появляются воронкообразные облака.

1069. Две шеренги королевской гвардии выстраиваются между вами и приближающейся процессией, позволяя многочисленной свите и, возможно, самому королю — трудно сказать при всех крытых экипажах — пройти мимо.

1070. Реки лавы текут через дорогу, угрожая отрезать группу от моря огня. Вулкан извергается.

1071. Группа гораздо менее сильных авантюристов встречает вас, возвращаясь побежденными из ближайшего подземелья. Они предлагают передать вам информацию о том, что они там видели, в обмен на долю сокровищ.

1072. Ветер прижимает к дереву клочок бумаги. Бумага оказывается плакатом, сулящим изрядную сумму за одного из персонажей. Группа никогда не была рядом с городом, предлагающим награду.

1073. Вдалеке периодически вырываются столбы пламени, дыма и перьев. Когда вы подходите ближе, одинокий волшебник делает магические пассы в направлении дерева.
1074. Миниатюрный тарраск дремлет на солнечном месте тропы.
1075. На дороге есть выбоины, вредящие ногам скакунов и вьючных животных, как и колесам телег.
1076. В небе парит ястреб. Вы слышите колокольчики в его путах. Он кружит над одним и тем же местом без устали.
1077. Необычайно холодная, хотя и ясная погода вредит вьючным животным, путникам, скакунам, повозкам...
1078. Куча щебня на обочине дороги это ни что иное как спальное места большого мимика, маскирующегося под часть дороги.
1079. Одинокий ветхий знак указывает расстояние до города, о котором вы никогда не слышали.
1080. Дорога, по которой вы идете, теперь представляет собой хищное змееподобное существо. Он извивается и корчится под ногами. Его глаза распахиваются, и морда поворачивается к вам.
1081. Следопыт дрессирует своего медведя на обочине дороги.
1082. Группа из двадцати штормовых великанов невероятно глупа и плоха в математике. Когда они захватывают группу, от каждого из них можно «откупиться» за одну медную монету.
1083. Впереди на дороге авария с ранеными и разбитыми повозками.
1084. Огромный земляной элементаль проедает дорогу впереди.
1085. Из дерева торчит большой боевой топор. Это указатель?
1086. Пара крестьян обсуждает свои крестьянские дела.
1087. Перед персонажами находится перекресток с пятьюдесятью путями, на знаке – неверные направления к странным местам.
1088. В яму-ловушку на обочине дороги попала шумная домашняя собака.
1089. Группе противостоит странная погода (например, снег летом).
1090. Холодный дождь, вода замерзает при касании земли, продвижение опасно.
1091. Путник останавливается, чтобы спросить дорогу к достопримечательности.
1092. Посреди дороги лежит странный предмет.

1093. Ранний рассвет. Из густого тумана появляется высокая фигура.
1094. Из-за угла к группе бежит взволнованный мужчина. За ним гонится сердитая женщина, размахивающая богато украшенной деревянной скалкой.
1095. Друид посадил деревья на дороге, «вернув её» природе.
1096. Запах свиней ударяет в ваши ноздри, пока вы спускаетесь по склону долины. Какие чудеса вы увидите за поворотом?
1097. В то время как персонажи разбивают лагерь, приближается огромная группа муравьев и начинает забирать их провизию.
1098. Избитая, кричащая принцесса убегает от огненного носорога, на котором едет рыцарь в литой броне.
1099. Странный Джо, полурослик, владеющий плавучей гостиницей, пытается продать персонажам огненное вино, которое буквально на 99% состоит из спирта – и горит.
1100. Фермер тянет телегу с сеном в сторону города.
1101. Тяжело раненый солдат.
1102. Текущая лава не представляет угрозы на таком расстоянии. Тем не менее, резкий запах в воздухе будет становиться только сильнее, если вы продолжите идти по этому пути.
1103. Небольшой мешочек с гербом или символом лежит у дороги. Он содержит свинцовые фигурки потрясающей детализации и реализма.
1104. Двое маленьких детей стоят совсем одни у дороги. Они грязные, а младший плачет. Они ждут своих родителей. Они не знают, почему их родители ушли.
1105. По обочинам дороги стоят столбы с насаженными на них гниющими головами.
1106. Мост через овраг рухнул. Рядом через него перекинута огромное дерево, предоставляющее опасную переправу.
1107. Глубоко в дебрях по обе стороны дороги виднеются парящие зеркала.
1108. Во время ночного перехода через лес ваш разведчик останавливает всех, жестом призывая к тишине. Когда все замолкают, из-за деревьев по обеим сторонам доносится шепот, слова неразборчивы.
1109. Эльф сомнительных моральных качеств предлагает бесплатные зелья всем, кто проходит через эльфийские леса.
1110. Несколько красивых пьяных женщин вылезают из кустов и принимают персонажей за богатых торговцев.
1111. По обочине дороги бредет пожилая женщина, согнувшись пополам и неся корзину с продуктами. Она просит группу провезти ее на телеге.
1112. Старик бродит взад и вперед по участку дороги, не в силах вспомнить, куда он шел.

1113. Законник останавливает группу и хочет наказать за незначительное нарушение.
1114. Нищий просит о помощи.
1115. Огромный лютоволк преграждает путь. Ваш проводник поднимает дрожащий палец и указывает, произнося лишь: «Ледокус!» Затем он разворачивается и бежит обратно в деревню, где вы его наняли.
1116. Вы переходите мост, как вдруг появляется человек и требует, чтобы вы заплатили пошлину за проход. Вы спрашиваете, кто дал ему власть взимать налоги, и человек достает сомнительно выглядящий кусок пергамента, на котором, похоже, стоит королевская печать.
1117. За кустами спрятано святилище, посвященное неизвестному божеству. Оно выглядит зловеще.
1118. Оползень грозит унести группу в разлившуюся реку.
1119. Группа бандитов, спорящих и обвиняющих друг друга из-за сундука с чем-то бесполезным, который они только что украли (там перья, тряпки, мышеловки, рыболовные грузила...).
1120. Из крытой повозки на обочине дороги доносятся крики боли.
1121. Настороженно глядя на вас, другая группа авантюристов держится подальше, пытаясь обойти вас.
1122. Опьяняющие цветы стоят вдоль дороги по обеим сторонам.
1123. Шпион присоединяется к группе, стремясь использовать её как прикрытие, чтобы добраться до места назначения.
1124. Из телеги пропал непослушный ребенок. Родители хотят, чтобы персонажи нашли ребенка.
1125. Гарнизон моста был убит, в этом обвиняют персонажей.
1126. Куча мертвых тел лежит в виде пентаграммы, и их лижет неугасимое волшебное пламя.
1127. Рабочие из близлежащей деревни, трудившиеся на дороге, теперь лежат мертвыми, а работа наполовину закончена.
1128. В канаве лежит разбитая пустая цыганская повозка.
1129. Цыганка перехватывает самого харизматичного члена группы и рассказывает ему о своем видении. Она предсказывает, что он (она) встретит красавицу (красавца) в следующем городе, и это будет любовь всей жизни. Других подробностей она не сообщает. Позже кто-то симпатичный действительно флиртует с персонажем.
1130. Подходит пара детей, глаза их блуждают, лица встревожены. Они кажутся потерянными.
1131. Прыгающие булыжники.
1132. Вдоль забытой и усыпанной растениями тропы лежит бросающееся в глаза чистое святилище древнего языческого божества.

1133. Кислота брызжет на группу.
1134. Блуждающий огонек зловеще плывет по центру дороги.
1135. Повозка застряла в грязи. Любой, кто попытается помочь, узнает, что повозка везет слитки золота для выкупа принца. Извозчик дает группе несколько слитков за помощь.
1136. Четыре гоблина в набедренных повязках вырываются из кустов и обращаются к группе с жалобными криками. Они умоляют спасти их от работоторговцев. Через несколько секунд группа слышит быстро приближающихся существ.
1137. Ни с того ни с сего на группу, движущуюся по дороге, летит целое облако стрел, но атака не повторяется.
1138. "Видишь? Нужно стать именно так", — говорит разведчик. Став там, где он указал, вы видите странный портал, ведущий к какому-то выжженному месту. Портал парит в воздухе около дороги, видимый только из этого одного места.
1139. Большой кусок дороги перед вами покрыт тонким слоем пепла и копоти. Вы слышите треск сверху и смотрите вверх — к вам приближается огненный шар.
1140. Молния ударяет в землю перед вами.
1141. У дороги стоит сморщенный серый маг. Насмешками и оскорблениями он подначивает любого приближающегося заклинателя посостязаться с ним.
1142. Из последнего города за группой следует толпа детей, которые хотят отправиться с ними в приключения.
1143. Странные следы ведут с дороги.
1144. Окровавленный старик вызывает о помощи.
1145. Пьяный матрос стоит на мосту, бросая вызовы всем вокруг.
1146. Троль требует смехотворную сумму за то, чтобы пересечь мост... или занять место троля!
1147. Дом на верхушке дерева, спрятанный у дороги, кажется хорошим местом для засады.
1148. Женщина останавливается и пророчит смерть одному из персонажей.
1149. Друид проповедует прохожим на дороге в город, рассказывая о пороках цивилизации и о том, как город посягает на леса и природу.
1150. Обломки разбитой повозки валяются на пути.
1151. Небольшая группа пьяных мужчин тренируется из арбалетов, стреляя по яблокам на головах друг друга. Ты слышишь, как кто-то говорит: «Я скажу маме, если ты не позволишь мне тоже пострелять из арбалета».
1152. Говорят, что многие боги ходят по земле как смертные. Может ли красивое существо, купающееся в ручье, быть одним из них?
1153. Вы находите небольшую кожаную сумку. Она влажная, внутри — набор ключей и пергаментная карта, указывающая местонахождение небольшой крепости.

1154. Метеорит падает на землю посреди дороги.
1155. Странствующий жрец просит группу пожертвовать половину своих денег детскому дому в соседнем городе.
1156. Дорога усеяна минами или медвежьими капканами.
1157. Платный мост, где гарнизон не только собирает пошлину, но и обыскивает всех путешественников в поисках наркотиков, незаконного оружия, краденого имущества или чего-то еще, что могут (или не могут) нести персонажи.
1158. Впереди приземляется виверна. Человек в доспехах и накидке с гербом спешивается и смотрит на вас.
1159. Дорога в ужасном состоянии после диверсии или обстрела.
1160. Целое племя из 80 гоблинов идет к деревне.
1161. Старик в древних доспехах приближается к отряду верхом. Он обвиняет персонажа в том, что он полуорк, и вызывает его на бой. При ближайшем рассмотрении выясняется, что часть его снаряжения фальшивая; его шлем — это просто чаша.
1162. Путешествие по этой мрачной стране ночью приводит к тому, что вы попадаете в костлявые лапы умертвия и его свиты.
1163. Перед вами дорогу переходит большое стадо крупного рогатого скота. Пересекая дорогу, оно чего-то пугается и начинает бежать.
1164. Персонажи сталкиваются с большим стадом овец и его пастухом. Пастух — мошенник, желающий стащить несколько медных (а лучше серебряных или золотых!), пока персонажи отвлекаются на овец.
1165. Землетрясение сотрясает местность и разрывает дорогу. Трещина может быть небольшой или огромным провалом на 20 футов (например, как при землетрясении в Сан-Франциско 1906 года). Это событие должно влиять на дальнейшие события (на поселения, других путешественников, другие встречи).
1166. В районе с вулканической активностью из-под земли вырываются облака пара и струи кипящей сернистой воды.
1167. Дорога внезапно становится намного менее живописной, так как град стрел летит в вашу группу с ближайших скалистых выступов.
1168. Мимо проходит караван рабов. Рабы — багбиры.
1169. Пять монахов-паломников в капюшонах тихо молятся посреди дороги, стоя на коленях.
1170. Стая волков пугает животных группы, но достаточно умны, чтобы не приближаться. Они просто идут достаточно близко, чтобы до смерти пугать вьючных животных.
1171. Несколько колесниц несутся за большим вепрем. Мужчины кричат: «Во имя принца!»

1172. С тревогой вы проходите мимо залитого лунным светом кладбища в сельской местности. Вы идете в тишине, но вот жалобный детский плач доносится из-за надгробий...
1173. Вор в висячей клетке на перекрестке молит дать ему хоть корку хлеба. Дети бросают в него картошкой.
1174. Дорога вырывается из дремучего леса на поляну. Вы видите большой караван-сарай. Из трубы поднимается дым, а внутри слышны задорные застольные песни.
1175. Дорога спускается вниз, персонажи слышат внезапный шум и видят, как на них обрушивается волна высотой семь футов.
1176. Странные шары света окружают вас, сбивая с толку.
1177. Толпа жителей деревни спасается бегством от разбойников, которые сожгли их дома.
1178. Ополченцы отрабатывают стрельбу из катапульты. Ради забавы некоторые решают выстрелить собой в озеро у дороги. Выглядит весело, может быть, они захотят поделиться своей новой игрушкой.
1179. Безумный чародей из укрытия создает большой лабиринт из живой изгороди, неуязвимый для большинства атак.
1180. Разбитый корпус корабля нелепо смотрится на лесной опушке.
1181. Вы проходите мимо гостиницы на перекрестке, когда внезапный взрыв сносит стену.
1182. Цыгане разбили лагерь на перекрестке.
1183. Из кустов слышно тихий писк. Источником звука является медвежонок.
1184. Мост позади вас рушится. Путь назад отрезан.
1185. Малыш ползает посреди пустой дороги.
1186. На мощенной камнем дороге лежит сломанный болт в человеческий рост.
1187. Вы не слышали раньше, чтобы ветер ревел, как огромный зверь. Крики вашей группы тонут в реве. Затем огромное облако приземляется менее чем в ста ярдах от вас. За ним вы видите еще два.
1188. Вы слышите музыку, исходящую из маленькой коробки с цифрами на обочине дороги.
1189. Каньон крутой, скалистый и шумный. Внизу эхом отдается грохот сердитых порогов. Путей вниз не видно.
1190. На мост впереди опустился густой туман.

1191. Группа встречает крестьян, едущих на рынок в соседнем городе. Они предлагают дешевые продукты.
1192. Дорога усеяна преступниками, прикованными к колодкам, из которых торчат только руки и головы. Многие преступники кричат, что они невиновны. Местные законы справедливы? Беспристрастны ли их служители?
1193. Группа зажиточных купцов отдыхает у дороги.
1194. Персонажи находят куклу вуду, похожую на кого-то, кого они знают.
1195. Пустой и разбитый сундук лежит брошенный на дороге. Однако тщательный поиск обнаружит нетронутое секретное отделение.
1196. Мемориальная аллея в память о давно забытой войне.
1197. Дорога перекрыта большим, но грубым укреплением, за ним прячется банда кобольдов, гоблинов или крысолов.
1198. Всё начинается как типичная гроза. Однако, когда она достигает своего апогея с ливнем и ветром, начинают происходить странные вещи. Персонажи, попавшие под дождь, страдают от временного превращения, а деревья, пораженные молнией, становятся разумными или превращаются в другие объекты или живые существа.
1199. Тлеющий, оставленный без присмотра костер. Огонь переходит на соседнее дерево.
1200. На обочине лежит скелет. Он качает головой, как бы говоря «не иди туда», когда кто-то проходит мимо него.
1201. Путник, стоящий на обочине дороги, нуждается в помощи.
1202. Шпиль церкви преграждает дорогу.
1203. Краснолицый крестьянин борется со сломанным колесом на своей нагруженной повозке, полной моркови. Его миловидная дочь стоит рядом.
1204. Сумасшедший пророк путешествует по этой дороге, рассказывая всем, что они всего лишь воображаемые персонажи в игре между богами.
1205. Когда вы преодолеваете извилистый горный перевал, вы чувствуете дрожь в ногах. Мгновение спустя слышится грохот, а затем рев, вокруг вас начинают падать камни.
1206. Что это? Бледное и мертвое тело плавает в близлежащей реке. Возможно, его убил водный хищник и оставил на потом, а он всплыл.
1207. Пока вы отдыхаете у дороги, пара медвежат игриво бредет к вам в поисках еды. Позади них раздается злое рычание, кусты раздвигаются, открывая их мать, мчащуюся к вам.



1208. В стороне от дороги вы видите пятно светящихся цветущих растений, никому не известных.
1209. На обочине дороги открылась воронка, ведущая в неизвестные пещеры.
1210. Крыса в красивой одежде спешит по дороге.
1211. Человек по имени Хадсон в древней одежде просит персонажей помочь донести бочки до лощины неподалеку.
1212. Впереди вы видите знаменосцев враждебной страны. Они ведут солдат по полям, вытаптывая посеvy.
1213. Красивая дочь фермера держит придорожную фруктовую лавку.
1214. Дешевая еда приводит к пищевым отравлениям.
1215. Представитель злой расы размахивает куском белой ткани. Он хочет сдаться и раскрыть секреты в обмен на защиту от своего народа.
1216. Группа прибывает поздно ночью в крошечную деревню, расположенную через которую проходит дорога. Дружелюбные местные жители дают персонажам еду и приют. Утром деревня пустая и разоренная, словно заброшена много лет назад.
1217. Вы замечаете пещеру, из которой слышен голос поющей женщины.
1218. Когда вы поворачиваете за угол, дварф и эльф стоят над грудой трупов гоблинов. Они спорят о числе убийств. Или же это хобгоблин и орк, стоящие над трупами дварфов и эльфов?
1219. Пробираясь сквозь метель, вы начинаете слышать песни на завывающем ветру - песни сирен, которые все труднее игнорировать.
1220. Сначала дорога покрывается перьями, растущими из земли. Затем она превращается в толстый ковер из перьев.
1221. Вы подходите к большому оврагу.
1222. Племя орков гонит на рынок стадо ужасных кабанов.
1223. Птица рух/дракон/ковер-самолет проносится над головой и роняет что-то блестящее в песок возле дороги.
1224. Перед вами распахиваются врата в другое время или план существования.
1225. Вы просыпаетесь в окружении сов. Природа судит вас.
1226. Полузарытая и сломанная статуя выглядывает из придорожной листвы.
1227. Вам срочно нужно место, чтобы уединиться... И вы наткнулись на святилище затворнического культа.
1228. Люди, одетые в белые тоги, танцуют в кругу, распевая что-то радостное.

1229. Пожилой и явно богатый мужчина едет с красивой молодой крестьянкой.
- 12:30. Впереди из тумана поднимается громадная фигура, за которой следуют меньшие тени.
1231. Дорога заканчивается... ничем. Что здесь произошло?
1232. На придорожном столе стоит большая корзина свежих овощей. Вывеска гласит: «1 медь за пучок: честность — добродетель!»
1233. На обочине дороги стоит деревянный стол, пустой, если не считать колоды карт, разложенных в любопытном порядке.
1234. Когда бандиты нападают, то понимают, что их друг находится среди персонажей.
1235. Проходящий мимо путешественник предупреждает вас, что деревья впереди полны падучих медведей, но он мчится дальше по дороге, прежде чем вы успеете расспросить его. Вы никогда не слышали о падучих медведях. Путешественник, кажется, говорил сам с собой, когда убегал.
1236. Призрак перекрывает проход.
1237. Приближающаяся похоронная процессия занимает всю дорогу, вытесняя персонажей на обочину.
1238. Персонажи выходят на неровную и изрытую дорогу. Земля недавно была разрыта кем-то, и персонажи могут упасть в пустой туннель, занятый этим существом.
1239. На обочине лежат мертвые животные разной степени разложения. Вы замечаете гробовую тишину, когда приближаетесь к распухшим, гнилым трупам.
1240. Персонажи замечают меч в камне.
1241. Лес впереди качается, словно охваченный ураганом, но группа не чувствует ветра.
1242. Женщина спрашивает дорогу.
1243. Одинокая гребная лодка плывет по реке у дороги.
1244. Группа находит ребенка у подножия дерева, пытающегося спасти кошку, застрявшую высоко в ветвях. Пока внимание группы отвлечено наверх, маленький карманник приступает к работе.
1245. Дюжина машин, каждая из которых движется на высокой скорости, несется к вам по дороге.
1246. На дороге лежит раненый старик, но его раны не так серьезны, как кажутся.
1247. По лесной поляне гарцует черный лось.
1248. Ветер такой силы, что идти против него трудно, он несет дорожную пыль. Кони ненавидят, когда та попадает в глаза. Видимость низкая, а стрелять против ветра невозможно.

1249. Дети с обочины дороги бросают камнями в группу.
1250. Вы движетесь по дороге через густой лес. Дорога впереди перекрыта кучей деревьев и мусора после бури, пронесшейся по этой местности. Известно, что недалеко находится небольшая деревня.
1251. Через дорогу доносится запах свежего хлеба.
1252. Монстры испытывают романтический интерес к персонажу из-за его запаха и начинают его преследовать.
1253. Кто-то разбросал по дороге калтропы.
1254. Упыри и зомби выходят из тени придорожного леса. Вместо того, чтобы атаковать, они выкрикивают таинственные предупреждения и просят сойти с дороги.
1255. Лошадь с седлом, без всадника и с диким взглядом, медленно бредет по дороге, ее бока вздымаются с каждым вдохом.
1256. Потерявшийся ребенок рыдает под дубом.
1257. Трава горит на обочине дороги.
1258. Далекий звон стали мешает дневной охоте.
1259. Когда вы разжигаете придорожный костер и ставите горшок с бобами, появляется множество призрачных путников. Они молча смотрят в огонь и пытаются согреть свои протянутые полупрозрачные руки.
1260. Высокий тролль со шрамами, вооруженный стволом дерева, выходит из-под моста, по которому вы только что перешли, и требует плату за проход по «своему мосту».
1261. Вдруг вы становитесь очень сонными.
1262. Вы проходите мимо другой группы авантюристов, отдыхающих на обочине дороги. Воздух наполнен запахом эля и жареного мяса. Они улыбаются и машут вам, жестом приглашая присоединиться.
1263. Засохшая кровь, давно пролитая на перекрестке, придала самой дороге зловещий вид. Те, кто разбивают лагерь поблизости, страдают от ночных кошмаров и нападений злых духов.
1264. Вы встречаете монаха, обезьяну, черепаху и свинью, направляющихся на запад.
1265. Человек, одетый в черную кожу, бежит через дорогу. Он роняет небольшую сумку и возвращается за ней, пока группа осматривает ее.
1266. Обветренный знак указывает направление, но самой дороги нет.
1267. Конец радуги мерцает вокруг старого пня.

1268. Старик сидит на пне и курит трубку.

1269. Несколько знаков предупреждают о содержимом колодца, который вы можете увидеть на вершине холма.

1270. Обычно оживленная дорога странно пуста.

1271. Следующие 100 ярдов дороги покрыты свежескошенной травой.

1272. Гигант ждет в засаде за недавним обвалом, швыряя упавшие камни в любого, кто отказывается платить за проход.

1273. Жалобное блеяние привлекает внимание группы к маленьким существам на их пути. Знаток дикой природы знает, что это множество маленьких химер.

1274. Как они сюда попали? Женская одежда и нижнее белье валяются в кустах вдоль дороги.

1275. Группа паломников, отдыхающих у дороги, одета в простые одежды. Они выглядят измученными. Многие босы и с окровавленными ногами.

1276. Толпы гигантской синей и желтой саранчи начинают пересекать дорогу, не замечая группу.

1277. Безумный Маг, в прошлом блестящий волшебник, теперь докучает группе бессвязными тирадами человека, сведенного с ума неудачным заклинанием невидимости.

1278. Вы решаете разбить лагерь недалеко от дороги, но тут появляется призрак и пытается овладеть вами. (В случае успеха персонаж убегает в ночь, ведя группу к пещере, унесшей жизнь призраков. Те надеются, что группа завершит их давно забытое задание и позволит им упокоиться. Если призрак не завладел телом, он манит группу за собой. Если за ним не идут, он впадает в ярость и атакует.)

1279. Беженцы бегут от чумы, следующей по дороге.

1280. На пустынной тропе появляется оазис с несколькими недавно умершими животными, лежащими вокруг водоема.

1281. Торговец очень хочет поторговать с персонажами.

1282. Вся еда в этом районе (ягоды и т. д.) отравлена или протухла.

1283. Благородные разбойники вроде Робин Гуда просят отряд помочь спасти одного из них, которого пленил тиран.

1284. Небольшая группа мужчин занимается стрельбой из арбалетов. Разговор идет о грядке с тыквой около ветхого особняка.

1285. Злой волшебник оживил этот участок дороги, так что он швыряет путников и забрасывает их булыжниками.

1286. С холма, возвышающегося над узкой извилистой дорогой, персонажи видят два фургона, несущихся навстречу друг другу.

1287. Пьяный дварф шатается по дороге, вызывая каждого на борцовский поединок.

1288. Скелет человека припилен стрелой к дереву. Рядом лежит рюкзак.

1289. Пасмурный день, туман окутал землю. Ростовщик плачет в своей повозке, а местные крестьяне плачут от голода. Это мрачное и унылое место.

1290. Карета, запряженная парой носорогов, мчится по дороге.

1291. У дороги лежит ветхая повозка, поросшая съедобной растительностью.

1292. Засада: маленькие гуманоиды. Скрытая угроза: мягкий грунт с шипами, туннели, подлесок.

1293. Приближается группа путешественников или паломников. Когда они подходят, один смотрит на персонажа и кричит «ТЫ!»

1294. Горящий гоблин с визгом бежит мимо группы.

1295. Дорога коварна, один из скакунов потерял подкову. В ближайшей деревне нет кузнеца.

1296. Гоблин-воин провозглашает себя «Королем воров». Он носит кинжал и может выстоять в битве с группой.

1297. Дорога входит в туннель. На полпути подземная река прорвалась и преградила путь. Ее сильное течение, рев и невидимые камни мешает продвижению.

1298. Впереди у дороги лежит камень со странной светящейся руной.

1299. Прокаженные звонят в колокольчики и поют. Они подходят к вам: «Пожалуйста, милсдарь, дайте монетку?»

1300. Перепрыгивая с дерева на дерево, банда озорных обезьян досаждают группе и пытается ухватить несколько блестящих предметов.

1301. Дворянин, переодетый нищим, испытывает сострадание и щедрость группы. Если они соответствуют установленным им стандартам, то он начинает выдавать различные поручения, выполнение которых требует жертв.

1302. Мертвая лошадь с полной упряжью лежит в канаве. Седельные сумки полны снаряжения для приключений, есть несколько драгоценных камней, позолоченный кубка и карты того, что кажется сокровищницей. При беглом осмотре видны следы борьбы и волочения, ведущие дальше от дороги.

1303. Персонажи видят, как одна группа разгромила другую, оставив умирающих и мертвых позади.

1304. Ядовитый зеленый газ покрывает дорогу впереди.

1305. Пожилой джентльмен ковыляет, по-видимому, раненый. Если его спросить, он признается, что был застигнут врасплох и атакован разбойниками. Он бормочет, что ему следовало бы быть внимательнее. Он просит группу сопровождения до следующего перекрестка. Во время поездки (или во время разговора, если группа отказывается помочь) он обворовывает как можно больше участников группы.

1306. Молодая собака или другое существо решает следовать за группой.

1307. Дерево с обглоданной или оторванной снизу корой.

1308. Худощавый пожилой мужчина раздает медяки каждому проходящему ребенку. Оказывается, он король, а это небольшой жест, чтобы повысить его репутацию среди людей. Люди начали думать, что старый король становится мягким и безрассудным.

1309. Жестянщик с перегруженным мулом выглядит обеспокоенным тем, что персонажи могут оказаться злыми. Мул спотыкается и начинает падать.

1310. Облезлая собака, поедающая тушу какого-то животного, сбитого телегой, является средоточием роя мух и зловония. Собака может попытаться защитить добычу или следовать за группой, распространяя смрад.

1311. В стороне лежит разбитый сундук.

1312. Вы натываетесь на тело мертвого дракона, его огромная туша преграждает путь.

1313. Потерявшийся путник, стоящий на обочине дороги, — мошенник.

1314. Гигантский скелет прыгает по скале.

1315. Верный скакун стоит раненый на дороге, защищая своего неподвижного всадника, лежащего на спине в луже крови. Опустив голову, он фыркает, когда ваша группа приближается.

1316. Когда древний отшельник, притаившийся у дороги, видит группу, он вскакивает и кричит: «Пророчество, пророчество, оно сбылось!» Затем он бежит в кукурузное поле позади.

1317. Персонаж пинает камень со странной меткой.

1318. Башня волшебника – местная достопримечательность. В результате вокруг вырос небольшой город.

1319. Когда вы бредете вперед, громкий треск останавливает вас. Ярко вспыхивает свет, после чего перед вами предстают представители неизвестной расы.

1320. Навстречу вам босиком идет старый монах. Он, кажется, несет только бурдюк с водой и посох. Он говорит только на местном языке.

1321. У дороги устроен цирк. Зазывала на обочине дороги уговаривает вас «зайти внутрь и посмотреть, какие чудеса там таятся».

1322. Дорога поднимается на холм, и перед группой открывается ошеломляющий вид. Художник сидит рядом и просит группу позировать ему на переднем плане.

1323. Большой кусок богато украшенной (и, возможно, иностранной) каменной кладки преграждает дорогу, со следами того, что он недавно упал с неба.

1324. На знаке рядом с дорогой нарисован монстр, надпись гласит: «Миграция опасных животных».

1325. Из свалки, раскинувшейся через дорогу, выползает грязный дворф. Запах отвратный.

1326. Группа находит несколько неглубоких пещер, образующих точный геометрический узор.

1327. На дороге установлена явна и топорно/наспех сделанная ловушка. Персонажи слышат пьяное хихиканье из подлеска.

1328. Женщина на дороге молит о помощи, говоря, что бандиты ограбили ее и ее мужа и бросили ее умирать. Она ведет группу к своему мужу, который близок к смерти и нуждается в немедленной медицинской помощи. Если он умрет, у партии появился спутница, которую нужно отвезти хотя бы в ближайший город, если не до самого дома. Если он не умрет, они должны найти способ довести пару до следующего города.

1329. Рядом с дорогой насыпь величиной с могилу. Очевидно, недавно тут копали; в землю воткнут кол.

1330. Воздух внезапно становится холодным или горячим.

1331. Лодка стоит на обочине дороги. Рядом нет ни реки, ни ручья.

1332. После недавней бури дорогу пересекает небольшая речушка. Вокруг лежат трупы мертвых птиц и мелких грызунов.

1333. Персонажам предлагается альтернативный путь к месту назначения. Он безопаснее или быстрее? Удобнее или проще? Какова стоимость? Как персонажи получают эту информацию? Могут ли они доверять источнику?

1334. С толстой ветки над головой свисает пустая петля.

1335. Мухи жужжат вокруг ботинка с ногой перед вами.

1336. Странствующий жрец умоляет героев вернуть реликвию, которой они владеют.

1337. За персонажами едет дворянская свита. Ожидайте, что охранники будут резкими и грубыми.
1338. Пара следопытов оттачивает свои навыки, стреляя в дыню с расстояния в 600 шагов. Полдюжины стрел уже пронизывают её.
1339. Зелёе лежит на дороге. Рядом с ним деревянная табличка с надписью углем: «Выпей меня».
1340. Персонажи обнаруживают, что таверна, в которой они планировали остановиться, подвергается нападению людей в униформе.
1341. Толпа прокаженных бредет по той же дороге, что и персонажи.
1342. Заключенные и их охрана восстанавливают часть дороги. Осужденные используют прибытие группы как возможность для побега.
1343. Серые клубящиеся облака расходятся, пропуская луч яркого света, застигающий вас на дороге.
1344. Перед вами дорожный знак, говорящий, что место, откуда вы вышли, сейчас перед вами.
1345. Группа гвардейцев развешивает на деревьях объявления о розыске. Одно лицо на плакате выглядит знакомым.
1346. Из старого придорожного храма неизвестного бога группа слышит плач. Обнаженный новорожденный младенец лежит на алтаре в луче солнечного света, и вокруг никого нет.
1347. Дорога впереди разветвляется на шесть направлений.
1348. Огромное гнездо упало с дерева на обочине дороги, и странные на вид яйца внутри, кажется, вот-вот вылупятся.
1349. Гравитации брошен вызов. Вы сталкиваетесь с перевернутым мостом. Это просто оптическая иллюзия, строители читали чертеж вверх ногами или это нечто большее, чем кажется на первый взгляд?
1350. Персонажи замечают небольшую пещеру на ближайшем холме. Это приют или логово?
1351. Королевскому посланнику нужна свежая лошадь.
1352. Посреди дороги появляется разлом в другое измерение. Он может принимать форму конца радуги, темного потрескивающего портала или простой дыры в земле.
1353. Дварф падает с неба.
1354. Элементаль ветра любит сеять хаос на этой дороге. Несколько путешественников предупредили вас и власти об угрозе, но официальные лица ответили только: «В худшем случае он задерет юбку».
1355. Ряд отрубленных голов на кольях и табличка с надписью «Эта Дорога Гарга».



1356. Гигантские птицы слетают с мертвого, пораженного молнией дерева.
1357. Представители другого государства/расы в одежде, которую группа не узнает, останавливает персонажей и задает вопросы на языке, которого никто не понимает.
1358. Большой дракон кружит над головой, как ястреб, охотящийся за добычей.
1359. Тираннозавр рекс преследует трицератопса.
1360. Упавшая телега придавила возницу. Груз тележки может быть контрабандой.
1361. Семья эльфов пытается нелегально перейти границу.
1362. Дорога проходит под странной каменной аркой.
1363. Перед вами внезапно падает большое дерево.
1364. Странное маслянистое вещество вытекает из скалы, образуя скользкие лужи, покрывающие дорогу.
1365. Очень маленький кобольд/гоблин/другой не особо опасный гуманоид, одетый в старый ковер вместо плаща, прыгает на дорогу и требует дань как Король Дороги.
1366. Вы подходите к кругу цыганских фургонов. Сначала вы слышите, как разговаривают люди и играют дети. Когда подходите ближе, остается лишь шепот. Когда оказываетесь совсем близко, наступает полная тишина. Никого рядом.
1367. Дорога забита повозками, и все они движутся навстречу группе.
1368. Сумасшедший полурослик, потерявший рассудок от голода, нападает на персонажей и разрывает их сумки зубами в поисках еды.
1369. Засада: лучники за деревом через дорогу сразу за поворотом дороги. Бойцы ближнего боя прячутся в кустах.
1370. Чудовище, на котором едет гном.
1371. Дорога закрыта из-за снега вне зависимости от времени года.
1372. Охотник за головами отслеживает свою цель.

## Last Word From Johnn

Спасибо за скачивание этой электронной книги. Я надеюсь, что она принесет вам пользу и вдохновение!

Если вы вдруг захотите поболтать (желательно на английском), то пишите мне:



<http://www.facebook.com/ILoveGameMastering>



<http://twitter.com/JohnnFour>



<https://plus.google.com/u/o/communities/115293460193268073217>  
(Game Master Tips Community)

Перевел Илья Каламурза специально для сообщества Sneaky Dice. О найденных ошибках можно писать сюда:

[kalamurzallija@gmail.com](mailto:kalamurzallija@gmail.com)