

8 странных попрошаек

1 Подозрительный тип в тёмном капюшоне негромким, но уверенным голосом просит подать одну любую монету, обещая, что героям это зачтётся. Спустя значительный промежуток времени вместо ожидаемого боевого энкаунтера партия натыкается на несколько свежих трупов, рядом с которыми обнаруживает такую же монету и короткую, слегка запачканную кровью записку о том, что «долг уплачен».

2 Шепелявый старик с безумным взглядом возвещает о скором конце света, которому предначертано быть сожранным Фухрлбахом, Поглотителем Миров. Если дать старику несколько монет, он сообщает, что души щедрых героев будут спасены от бездонного желудка тёмного бога, однако через несколько секунд его взгляд становится пустым, он начисто забывает приключенцев и снова требует от них пожертвований, словно встретил партию впервые.

3 Статный мужчина в бедняцкой одежде с высокомерным видом предлагает приключенцам профинансировать возвращение принца Балиана - то бишь его - на принадлежащий ему по праву трон Эсмерии. А ещё через несколько дней, уже в соседнем городе до героев доходит слух о сбежавшем от местного доктора сумасшедшем, по описанию очень похожем на недавно встреченного наследника престола.

4 Простоватого вида драконорождённый с раскосым взглядом, держащий в руках помятую металлическую кружку, подходит к героям и просит пожертвовать «денег на храм». Если проследить за ним, то он сначала зайдёт в таверну выпить эля, а потом выведет партию за город к шаткому сооружению из камней, которое примется достраивать, обкладывая новым булыжниками.

5 Сутулая старуха с цветным стеклянным глазом, скривив рот в загадочной ухмылке, предлагает приключенцам пожертвовать что-то очень для них дорогое, обещая за это помочь в грядущих делах - переписать судьбу героев. В случае положительного ответа женщина достаёт большой древний фолиант в паре с изогнутым деревянным пером, листает его пару минут, что-то перечёркивает и начинает стремительно писать, выщарапывая слова на обветшалой бумаге, а закончив, прощается с героями и уходит. Дальнейшие события зависят от щедрости приключенцев: если кто-то действительно отдал старухе что-то важное, ему в нужный момент улыбнётся удача; тех же, кто был слишком скончен или попытался обмануть женщину, ждут мелкие досадные неприятности.

6 Поздней ночью на пустынной улице сопартийцы встречают высокую, обольстительную незнакомку с длинными тёмными волосами и кожей красноватого оттенка. Она, игриво флиртуя, предлагает храбрым героям исполнить любые их фантазии всего лишь за одну золотую монету. Правда, есть небольшое условие – монету нужно окропить собственной кровью. Если кто-то соглашается провести с искусиельницей ночь (которая, к слову, действительно запомнится ему надолго своей яркостью), то спустя несколько дней он время от времени будет ощущать странное чувство болезненной слабости и недомогания, словно кто-то выпивает его жизненные силы.

7 Трое чумазых ребятишек, перепачканных настолько, что трудно даже достоверно установить их пол, увязываются за партией на улицах города. Они называют себя сиротами и просят денег на еду и кров. Однако чуть позже, в дешёвой городской таверне герои вновь встречают несчастных «беспризорников» - те оказываются бандой вполне себе взрослых полуросликов и теперь, смыв грим, сидят, пьют эль и со смехом обсуждают, скольких неудачников обдурили сегодня.

8 Приключенцы замечают на улице одинокого барда-полуэльфа, стоящего с лютней перед пустой потрёпанной шляпой. Он выглядит печальным из-за того, что никто не подаёт ему денег, однако, если попросить его сыграть, станет ясно, почему – у музыканта нет ни слуха, ни голоса, а от его песен уши отчаянно сворачиваются в трубочку. Но всё же, если кто-то из партии решит наградить артиста монетой, то он надолго запомнит этот добрый жест, со слезами на глазах поблагодарит приключенцев и теперь всякий раз при появлении героев в городе будет следовать за ними, истошно распевая свои ушераздирающие песни.

20 встреч в городе

1 К партии героев подходит бездомный мальчишка и утверждает, что когда-то был великим волшебником. Он говорит, что если партия подарит ему золотую монету, то он может заставить одного из них исчезнуть. Перед ним на земле уже заранее создан невидимый магический сигил, который активируется его командным словом «ПРЕСТО!». Персонаж, стоящий на сигиле, телепортируется в переулок в 3 кварталах вниз по дороге, прямо в грудь мусора.

2 Три милых дамы осаждают персонажа, говоря, что он спал со всеми тремя. Это уловка карманых воров, которые могут обчистить кошельки героев, пока они отвлекаются на дам. Как только карманник уходит, дамы извиняются и говорят, что обознались.

3 По улице за человеком гонится городская стражаа. Охранник кричит, чтобы вор остановился. Когда вор приближается, второй воришко отвлекает стражника, например переворачивает фургон, полный навоза. Пара воров за углом рядом с героями, и приходит время действовать.

4 Когда вы проезжаете переулок, гоблин-мужчина выскакивает и останавливает группу. «Помогите, помогите, жена рожает! Пожалуйста, помогите нам!» Вы смотрите мимо него в переулок и видите беременную гоблиншу. Вы можете назвать их первенца, если поможете, и отец купит всей партии выпивку в таверне, в которой он работает барменом.

5 Шарлатан предлагает подарить члену партии модные украшения для рекламы своего бизнеса. Вряд ли партийцы знали, что это украшение имеет магические чары и будет использоваться, чтобы увидеть, где находится партия, и насколько хорошо они защищены. Какая цель такой слежки? Ну что ж, это остается за Мастером.

6 Сделайте проверку Ловкости со Сл. 15, чтобы не попасть под содержимое пустого ночного горшка на улице. Если кто-либо в группе проваливает проверку, партия бросает все проверки Харизмы с помехой, пока неудачник не примет ванну.

7 Вы видите, как пожилой мужчина (по виду волшебник) кричит на своего ученика, отчитывая за ошибку. Ученик, кажется, чуть не плачет, потому что он пытается объясниться, но не может сказать ни слова.

8 Вы идете по улице, когда вас резко отбрасывает в сторону, но когда вы ищете преступника, все, что вы видите – это бездомная кошка, которая, кажется, разделяет толпу, куда бы она ни пошла (на самом деле это дракон, бросающий большую иллюзию, чтобы лучше смешаться с толпой).

9 Ребенок сувечьем, умоляющий о деньгах, просит денег у партии. Позже в тот же день герои видят того же ребенка, который бегает и играет в догонялки с другими детьми.

10 Покупатель на рынке начинает сходить с ума, пытаясь укусить других посетителей. Через несколько минут покупатель теряет сознание, не помня, что произошло. (Человеком одержим духом)

11 На вечеринке уличное представление популярной пьесы. Это приятное шоу, пока актеры не начнут искать участников из аудитории, чтобы вызвать их на сцену (будь то благая цель, или они выбирают наиболее неуклюжего для насмешек).

12 Группа горняков протестует перед дворянским имением из-за плохих условий труда.

13 Вы встречаете четырех стариков, сидящих и играющих в карты. Если вы хотите присоединиться, они позволяют вам, но поскольку это то, что они делают всю свою жизнь, то играют они очень хорошо даже без мухлежа. Решайте сами, что поставить на кон в такой игре.

14 Вы видите мужчину/женщину, запертого в тюремной повозке, он манит вас, уговаривая помочь, поскольку он невиновен, и обещает щедро заплатить, если вы поможете сбежать.

15 К вечеринке подходит дружелюбный мужчина в светло-коричневой мантии. Он предлагает прочесть судьбу персонажа в обмен на достаточно монет, чтобы купить еду и ночлег. Если герои соглашаются, он просит их задать вопрос, и отвечает, используя заклинание Гадание. Успешная проверка Восприятия (DC 15) покажет, что он на самом деле не читал никакого заклинания, но его ответы всегда правдивы. Как только он скрывается из виду, то сразу исчезает.

16 Сумасшедшая останавливает всех, кого видит, рассказывая историю о том, как она была любовницей мэра или короля. Ее разум безумен, а речь бессвязна, но истории, которые она рассказывает, очень последовательны и убедительны.

17 Мощеная мостовая обваливается на главной улице, открывая темницу (или неизвестную канализацию под ней). Через короткий промежуток времени большая часть городской стражи прибудет, чтобы осмотреть и расчистить толпу. Одинокий старик-калека вылезет из дыры и умирает, как только достигнет полосы света.

18 Вы найдете продавца зелий, у которого посреди ночи были порваны все этикетки на его зельях. Что еще хуже, ему пора уезжать, а все зелья были заколдованы, поэтому они невосприимчивы к использованию заклинания «Идентификация». Он отчаянно пытается продать оставшиеся зелья со скидкой любому, кто проходит мимо. Каждое зелье стоит 20 золотых или поставляется в больших упаковках по 12 за 200 золотых.

19 Один из персонажей споткнулся о что-то на улице. Спустившись вниз, они находят кошелек для монет, тяжелый и звенящий. И тут раздается сердитый голос: «Мои деньги! Меня ограбили!» Толпа отступает, хорошо одетый дворянин указывает на партию и кричит: «Воры!»

20 Рядом с колледжем волшебников стоит тележка по продаже мороженого. В ней ящик, внутри которого связанный элементаль воздуха или воды, сохраняющий прохладу продукта, он пытается вырваться, заставляя тележку трястись. Скучающая девочка-подросток, управляющая тележкой, не замечает этого.

20 Раздражающих НПС

1 Скучающий охранник у западных ворот окруженного стеной города говорит партии, что вход для лиц не благородных кровей находится с южной стороны. Южных ворот нет.

2 Владелец магазина, который возится в задней части своего магазина в течение нескольких минут, заставляя вас ждать, и затем возвращается с предметом, который вам совершенно не нужен. "Это - оно? Как нет?"

3 Городской сплетник, у которого только слухи про знаменитостей, не имеющие отношения к сюжету. "Импресарио Рафаэль Векчини, по слухам, спит с сестрой жены!".

4 Человек в таверне предлагает ценную информацию про ваш напиток. Он пьет его, якобы пробуя, выпивает целиком за один ход и пытается смыться.

5 Эльфийский провидец, чьи фетиши медленно берут верх во время любого сеанса, и он может выдать что-то вроде: "Да, я вижу лидера Красных Рук. Он снимает ботинки и эротично надевает высокие каблуки. на пальцах его ног маникюр с красным блеском..."

6 Талисман, который дает владельцу импотенцию и громко хихикает: "ХОРОШО, СЭР! Я ПРОДАМ ТЕБЕ ЧАРЫ, ЧТОБЫ ИСПРАВИТЬ ТВОЮ ИМПОТЕНЦИЮ ЗА ПОЛОВИНУ ЦЕНЫ!"

7 Ученик гильдии воров, нанятый партией, который все понимает буквально. Например она задании обчистить карманы человека, но притаскивает вам канализационный люк со словами: "Не знаю, чем ты недоволен. Ты сказал, что тебе нужно украсть Люк, а не у какого-то там Люка, я все прекрасно слышал!"

8 Почти глухая старушка, у которой стоит передвижной фургончик на заднем дворе, она на самом деле не владелец фургона и не знает, где того искать: "Нет, он не продается, я здесь живу!" Агрессивно прогоняет посетителей.

9 Наемник-орк, который в начале битвы ездит на своем мече, как на игрушечной лошадке и напевает: "За славу-АРГХ!"

10 Захваченный приспешник врага с длительной потерей памяти. "Да, мы убиваем священнослужителей Бахамута, но я не помню почему."

11 Бюрократ, который требует безуказненно заполненных форм документа в трех экземплярах (с штампами от трех других чиновников), прежде чем оказать помощь партии. "Нет, для получения формы 37 необходимо заполнить форму 19D".

12 Пиратский капитан, который не ищет сокровища и не грабит корабли, а отпускает их после захвата. "Настоящее сокровище - это люди, которых встречаешь в плавании."

13 Непокорный принц, чьи единственные интересы - отвратительная поэзия собственного сочинения

14 Пожиратель огня, который болеет простудой и кашляет огнем прямо на вечеринке.

15 Проводник из гильдии воров, который чихает в самый неподходящий момент во время движения по хорошо охраняемому району: "АПЧХИ!! Проклятая аллергия!".

16 Рыбак, который отвечая на любой вопрос, начинает рассказывать длинную и занудную историю про рыбалку.

17 Доброволец-свидетель, который обратил внимание только на сапоги злодея. "Это была коричневая кожа. Великолепная телячья кожа двойно выделки с подбоем из медных гвоздиков!"

18 Деревенский кузнец, который только умеет делать только сковородки и кастрюли. "Я полагаю, ты можешь ударить гоблинов этим котелком, он довольно большой и тяжелый".

19 Легендарный контрабандист, который не моет руки и может провезти всё, что поместится в его заднице. "Вот твое Кольцо Гигантской Силы. Помоешь и ладно".

20 Опытный капитан судна, у которого всю жизнь не прекращается морская болезнь.

20 торговцев

1 Несколько крыс прибито за хвост к стенке тележки, у которой стоит потрепанного вида мужик. При вашем приближении, он кричит: "Крыса на палочке - 1 медяк, очень питательно!"

2 Тележка полна фруктов, которые выглядят мягкими и переспелыми, впрочем они все еще съедобны.

3 Большая груда погнутых столовых приборов, горшков со сколами и другого хлама возвышается над прилавком. Мужчина с закрученными усами и отсутствующим зубом замечает ваш взгляд и говорит: "Практически целые вещички, сэр? По очень разумным ценам!"

4 Множество крысинно-серых поеденных молью щурок расятнуто на заднем борту телеги. Если сшить несколько из них вместе, может быть вы получите скромную теплую одежду.

5 Несколько пыльных бутылок сложено в дальнем углу лотка. Кто-то сделал грубые наброски виноградных гроздей на них.

6 С лотка продают свежий хлеб, однако, приблизившись вы видите, как кто-то из купивших хлеб, укусил его, громко ругнулся и выплюнул несколько маленьких камней.

7 В телеге лежат куски мяса в разном состоянии, у некоторых неприятный зеленоватый отенок, а над ними лениво жужжат крупные мухи.

8 В шаткой тележке стоят кружки, пустые боченки и даже несколько вывесок, которые были сняты с закрывшихся таверн.

9 В деревянной тележке беспорядочной кучей свалены простыни, наволочки, занавески, одежда. На некоторых предметах есть маленькие пятнышки, похожие на засохшую кровь.

10 В тележке видны шерстяные мешки, железные гвозди, набор молотков. Продавец выкрикивает: "Сломалось колесо телеги? Лошадь потеряла подкову? У нас есть все, что вам нужно!"

11 Сначала вы ощущаете сильный запах, а потом видите торговца продающего соленую рыбу.

12 На борту телеги виднеется надпись "Приют Должника", в самой телеге лежат три тела, а рядом стоит большой человек в фартуке и с клещами в руках, он замечает вас и улыбается, показывая идеальные белые зубы.

13 По бортам телеги развешаны тушки кроликов, уток и прочей дичи, которые очевидно были добыты (возможно браконьерами) в лесах неподалеку. В телеге еще больше добычи.

14 Скользкий на вид господин продает со своего ярораскрашенного фургона чудо-эликсир исцеляющий от всего. В толпе виден сгорбленный страничек с палочкой, как только он принял образец эликсира, так он закричал от радости, отбросил трость и бодро шагает по улице.

15 Как только вы приближаетесь, торговец приветствует вас и говорит, что продает "Сокровища Глубин" - предметы добытые его командой исследователей из затонувших кораблей. Ассортимент состоит из сильно изъеденных медных светильников, нескольких запечатанных бочонков рома, и деревянной фигуры женщины с отслаивающейся краской.

16 С лотка пробаются восхитительно-пахнущие пирожки с мясом. Всякая попытка ужнать о происхождении начинки встречается милой и понимающей улыбкой продавщицы.

17 На обочине дороги мальчик продает уличного вида котят из коробки.

18 Местный художник пытается продать эскизы нескольких своих картин, так же он предлагает прохожим нарисовать их портрет углем всего за 5 серебряных.

19 Большая толпа не дает увидеть, что именно продается в этом лотке. Продавец окружен рассерженными людьми, требующими вернуть им деньги за испорченный товар. Похоже, в любой момент может начаться мордобой.

20 Покупателям предлагается ассортимент потрепанного оружия и доспехов. Они продаются за три четверти цены, но при их использовании есть шанс в 25% (во время битвы), что вещь просто рассыпется на куски.

20 событий в трущобах

1 Двое крупных типов криминальной наружности возвышаются над испуганной и сгорбленной фигуркой. Вы слышите, что один из головорезов говорить что-то о деньгах, а другой зловеще хрустит костяшками кулаков.

2 Группа подростков пытается взломать окно в лавку ростовщика, используя ржавую полоску металла, в качестве фомки.

3 Загадочная фигура, закутанная в темный поношенный плащ, быстрым шагом движется вниз по улице, натянув капюшон так, что лица и не разглядеть.

4 Из переулка доносятся скрежечущие звуки, издаваемые мусорными баками, в которых в поисках еды роются тощие собаки.

5 Человек, чье лицо было скрыто широкими полями шляпы, прошел мимо одного из городских стражников. Вы заметили блеск золота, промелькнувшего между их руками.

6 Двое стражников наезжают на бедного торговца, сыплют угрозами и требуют показать разрешение на торговлю.

7 Мелкого жулика, посаженного в долговую яму, местные жители закидывают гнилыми фруктами.

8 Внезапно один из персонажей чувствует чью-то маленькую ручонку в своем кармане. При взгляде вниз персонаж успевает мельком заметить лицо маленького воришки, который тут же бросается наутек с украденным кошельком.

9 Человек, чья одежда выглядит значительно респектабельнее, чем окружение, продаёт темно-лиловый порошок, который, по его утверждениям, увеличивает магические способности. Незнакомец даже готов предоставить персонажам бесплатный образец, так как они ему понравились.

10 На стене виднеется наскоро замазанный белой краской символ местной преступной банды (или целого синдиката)

11 В канаве лежит мертвец, следы на его шее явно указывают на то, что убит он был удавкой.

12 Одетый в разномастное тряпье человек подбирает мусор, разбросанный по улице. Он ворошит разнокалиберные обломки и обрывки длинной палкой, выискивая что-нибудь на продажу.

13 Из переулка выныривают два человека, один из них многозначительно помахивает дубинкой. Они требуют от персонажей денег, угрожая скорой расправой в противном случае.

14 Изображение на помятом плакате о розыске опасного преступника на одной из стен заброшенного здания имеет поразительное сходство с одним из персонажей. Преступник разыскивается за кражу и убийство.

15 Неожиданно неподалеку раздался дикий мяук уличной кошки, которая стремглав скрывается где-то на крышах.

16 Группка уличных мальчишек идет за персонажами, выклянчивая деньги. Если персонажи дают им пару монет, дети убегают с радостными криками тратить полученные гроши.

17 Человек носящий маску доктора с длинным клювом, идет вниз по улице и толкает перед собой тележку, полную тел. Встречные люди расступаются, стараясь держаться подальше от него, и делают охранные знаки.

18 На соседней улице кто-то громко зовет городскую стражу, крича, что на него напали. Однако, никакого ответа не слышно.

19 По улице медленно шагает угрюмый стражник. Одно из его расследований очень не понравилось начальству, так что в качестве наказания, его направили патрулировать эти трущебы, чем стражник очень недоволен.

20 С противным скрежетом человек с повязкой, закрывающей рот и нос, зачерпывает лопатой конский навоз с дороги и закидывает его в мешки. Затем поднимает сильно пахнущий груз в проседающую телегу, на чьем борте виднеется подвыцветшая надпись "Скримсон и сыновья. Лучшие минеральные удобрения".

20 событий на болотах

1 Из трясины торчат перекрученные вдруг с другом узловатые деревца, с определенного угла напоминающие сгорбленную фигуру.

2 Откуда-то неподалеку донесся звук падения, за которым последовал громкий всплеск. Возможно это всего лишь обломившаяся старая ветка упала в воду, а может и что-то иное...

3 На пне некогда огромного дерева сидит большая лягушка. покрытая цветными пятнами и полосами. Она глядит куда-то вдаль и издает хриплые квакающие звуки, раздувая свой горловой мешок.

4 Как только вы делаете очередной шаг, земля уходит у вас из под ног, и вы по пояс проваливаетесь в засасывающую, жадно чавкающую трясину.

5 Резкий пронзительный звук, похожий на крик обезьяны, раздается высоко в ветвях деревьев над вашими головами.

6 Мох покрывает практически весь ствол громадного дерева перед вами. За исключением загадочного круглого символа, вырезанного на коре.

7 Если приглядеться, то в глудине переплетений лиан можно рассмотреть скелета, наполовину погруженного в воду, чьи кости белеют сквозь прорехи замшелого доспеха.

8 Среди прочих бревен, медленно проплывающих мимо вас по реке, это выделяется разве что тем, что внимательно смотрит на вас голыми глазами.

9 Вы слышите все усиливающийся барабанный бой, видимо вы приближаетесь к источнику звука.

10 Толстые лианы многократно переплетаясь значительно затрудняют ваш путь. Единственная возможность пробраться - это прорубить дорогу сквозь них. Но шум от этого может привлечь ненужное внимание.

11 Из трухлявых остатков рухнувшего ствола дерева растет пучок ярких, приятно пахнущих грибов. Выглядят они очень аппетитно, но могут оказаться ядовитыми.

12 При виде вас, группа длинноногих птиц, медленно бредущих в воде, с громкими криками срывается с места, собираясь взлететь.

13 Над водой жужжит большое облако мелких назойливых насекомых, больно кусающих всех, кто пытается пройти мимо них.

14 Деревья здесь стянуты множеством нитей влажно поблескивающей паутины. Несколько мелких паучков бегают по ее нитям, но они не могли сделать ВСЁ это.

15 Мимо вас медленно проплывает одинокое каноэ. Гребца не видно.

16 Каменные глыбы, наполовину ушедшие в липкую грязь, значительно облегчают путь через трясину. Камни такие выветрившиеся, что невозможно сказать, как именно они очутились здесь.

17 Практически недвижимая гладь воды усеяна большими листьями кувшинок, выглядящими достаточно большими, чтобы на них можно было спокойно наступить.

18 Одинокий черный петух держит путь через топкую грязь. Он настороженно рассматривает вас, дергая своей головой из стороны в сторону.

19 В центре трясины стоит одинокая старая хижина на сваях. В окне удается разглядеть мерцающее пламя свечи.

20 Чем дальше вы идете, тем заметнее становится туман, делающий очертания деревьев и лиан все более расплывчатыми, а воздух более густым и влажным.

100 Событий в порту

1 Корабль резко отчаливает, и с его палубы падает таинственный свиток.

2 Моряки рассказывают о местном рыбаке, который разговаривает с рыбами и отказывается рыбачить.

3 Горожане обмазали двери своих портовых хижин убитыми священными угрями, чтобы лакедоны больше никогда не возвращались.

4 Нищий в порту оскорбляет тех, кто подал ему милостыню.

5 Высокие волны внезапно безо всяких причин исчезают, и наступает штиль.

6 В корабль ударяет молния, и он самостоятельно выходит в море.

7 Сон спящего моряка (а видит во сне он сам себя) воплощается и плывёт по воздуху. Он не понимает, где находится, но друзья с корабля узнают это видение.

8 Рыбак выгружает свой улов, включающий гуманоида-амфибию.

9 Какие-то головорезы ведут связанных иностранцев со своего корабля на рынок работников.

10 Все в порту слышат телепатический предсмертный крик тонущего человека.

11 Мстительный колдун испепеляет лодку, которая только-только вышла из порта.

12 Мимо пробегают, то исчезая, то появляясь два истощно кричащих матроса.

13 Рыбак на пирсе согнувшись, чтобы поднять золотой крючок, и с криком исчезает в воде.

14 Испуганный жонглёр утверждает, что если он прекратит жонглировать крабами, один из них взорвётся.

15 В порт входит корабль, который много лет считали пропавшим.

16 Мальчишки кричат, что нашли на берегу огромного морского ежа. Местный люд готовится к хорошему обеду.

17 Пираты гнолов совершают ночью набег, высматривая и боясь в плен только полуросликов.

18 Марид угрожает потопить все корабли, которые отправятся в плавание, не ответив на его загадку.

- 19 Уровень моря таинственным образом повышается на несколько десятков сантиметров! Все стремглав бегут на возвышенности.
- 20 Кто-то перегрыз якорную цепь.
- 21 Внезапно по всему порту появляются афиши, приглашающие на выступление морского цирка.
- 22 Жена рыболова вынимает из его задницы крючок.
- 23 Персонажи видят объявление, написанное детским почерком, в котором говорится о том, что потерялся морской котик, и за его нахождение готовы заплатить 2 медяка.
- 24 К берегу прибывает запечатанное в бутылку признание в любви.
- 25 Чайка откладывает золотое яичко и из-за него возникает жуткая драка.
- 26 Порт украшают праздничными гирляндами из рыбных костей. Какие-то хулиганы каждую ночь обрывают одну из них.
- 27 В узком переулке скрывается банда, вооружённая кофель-нагелями.
- 28 Портовый грузчик, выгружающий ящик с надписью «экзотическое животное»,роняет свою ношу. Ящик падает и открывается.
- 29 Пена за волнорезами принимает облик змеи. В порту все начинают обсуждать значимость этого явления.
- 30 Облако в форме галеона снижается и посыпает на сушу шлюпку.
- 31 В улове за день встречаются рыбы с человеческими глазами.
- 32 Кто-то запалил груз фейерверков в трюме пришвартованного корабля.
- 33 Покрытый зеркалами военный корабль заблокировал порт, прекратив торговлю и вызывая слепоту у всех, кто долго на него смотрит.
- 34 Приближается ураган.
- 35 Грузчики устроили забастовку, а на кораблях портятся товары.
- 36 Один из атоллов, нарисованных для украшения морской карты, в действительности является родиной одного из ИП.
- 37 От последнего улова рыбы пахнет цветами.
- 38 Человек, скрывающийся в портовых аллеях, шепчет «Пссст!» и оживлённо жестикулирует.
- 39 Уличный актёр выпускает мыльные пузыри в форме кораблей, которые улетают к морю и тонут в нём.
- 40 Вербовщики похищают пьяного сына местного преступного босса.
- 41 Во внутренностях акулы обнаруживается рука русалки, всё ещё держащая кинжал из коралла.

- 42 Местный правитель изменил налогообложение моряков, и горожане в порту нападают на объявившего это глашатая.
- 43 Прибой выносит к берегу мертвца.
- 44 Озлобленный друид начинает противостоять лесорубам, так как те вырубают ценную древесину для постройки кораблей.
- 45 Дудочник приводит в гавань танцующих детей (или из воды или наоборот, он уводит их в воду). Все дети могут каким-то образом дышать под водой.
- 46 Монах, покрытый татуировками, устроил впечатляющую дуэль.
- 47 За ночь вокруг пришвартованной галеры образовался айсберг.
- 48 В заливе появляется водоворот.
- 49 Вода в трюме торгового судна содержит странных многоногих ракообразных.
- 50 У цветочницы вместо рук клешни лобстера.
- 51 На пирсе находят мёртвого безрукого карманника, покрытого лепестками ромашек.
- 52 Смеющиеся дети гоняют крысу и путаются у ИП под ногами.
- 53 В таверне возникает драка между экипажами конкурирующих судов.
- 54 Несколько солдат устраивают в доках «охоту на ведьм».
- 55 Из моря выходит четырёхногий кит и спрашивает, как дойти до моря, расположенного в глубине континента.
- 56 Рекруты ищут помощников, согласных отправиться на тропический остров воровать яйца динозавров.
- 57 Корабль тащат в сухой док, чтобы отдирать налипших ракушек.
- 58 Местные жители грабят забитую золотом затонувшую имперскую баржу.
- 59 Дети кидают яйца в силовую стену (wall of force), перекрывающую вход в доки. Судя по внешнему виду стены это стародавний обычай.
- 60 Карнавальный совомедведь стал бешеным и буйствовал, пока его хозяин не посвистел в беззвучный свисток.
- 61 Корабль без экипажа входит в порт и врезается в пристань.
- 62 Мимо проходит унылый волшебник, а из его книги с заклинаниями течёт вода.
- 63 Торговец предлагает купить волшебную лампу, но вместо джинна внутри находится лишь волшебный рот (magic mouth).
- 64 По пирсу на коленях ползёт щеголевато одетый человек, опирающийся на окровавленные руки.
- 65 Грузчики выкидывают груз за борт.

- 66 Владелец таверны просит освободить его от проклятого глаза осьминога.
- 67 Мальчик возвращается из залива, во время плавания по которому его весло внезапно стало серебряным.
- 68 Крыша булочной обваливается, и туда слетаются сотни голодных чаек.
- 69 Жрецы богини смерти несут на корабль три тела. Их никто не останавливает.
- 70 Внезапно прибывают послы сахуагинов, спрашивающие, где они могут открыть своё посольство.
- 71 Запаниковавшая лошадь, везущая телегу, спрыгивает с пирса.
- 72 Землетрясение обрушивает маяк, который падает с утёса прямо на доки.
- 73 Отряд по какому-то делу останавливает женщина, одетая в красное бархатное платье.
- 74 Все в доках чувствуют отчётливо усиливающееся желание войти в океан.
- 75 Богатый экспортёр желает нанять охранников для себя и своего снаряжения.
- 76 На берег выпрыгивают три дельфина-альбиноса, и волосы всех, кто их трогает, становятся белыми!
- 77 От волн сильно пахнет серой.
- 78 Где-то вдалеке из воды появляются тонкие язычки пламени.
- 79 Когда крестьяне узнают, что на благотворительном вечере их накормили плотью зомби, они портят приём.
- 80 Моряк скучает по своему кораблю.
- 81 ИП замечают члена экипажа, ворующего снаряжение из ящика, который они только что выгрузили.
- 82 Вода в океане становится сладкой, но после этого на поверхность всплывают тысячи дохлых морских обитателей.
- 83 Травник умоляет ИП достать для него со дна водорослей, необходимых для лечения ревматизма.
- 84 Рабочий, которыйчинил обвалившийся пирс, нашёл укромное место, битком забитое ключами.
- 85 Петушиные бои на задворках прекращаются, когда кто-то приносит кокатриса (cockatrice).
- 86 Моряки по ошибке приняли вспыльчивого эльфа за эльфийку.
- 87 Мальчишки загоняют на корабль стадо фиолетовых овец.
- 88 Раздаётся громкий гудок корабля, извещающего о своём прибытии, но на горизонте никого нет.

- 89 Охотники за головами разыскивают мужчину с жабрами, которого обвиняют в массовых убийствах.
- 90 В таверне на вертеле жарится маленький кракен, пойманный позавчера.
- 91 Ницая женщина обмотала себя рыбными внутренностями чтобы вызвать сострадание.
- 92 Причудливая волна выбрасывает утонувшего знатного человека и его багаж на берег.
- 93 Моряки боятся лезть наверх и выпутывать альбатроса, запутавшегося в такелаже. Корабль не может плыть.
- 94 Песня пьяного моряка удивительно сливается с бренчанием на мандолине проходящего мимо барда.
- 95 Мужчина гоняется по всему доку за золотыми монетками. У монет есть сознание, и они могут самостоятельно перемещаться.
- 96 Когда команда сходит на берег, корабль становится невидимым.
- 97 Капитан корабля осыпает проклятиями начальника гавани за то, что его товар поместили в карантин.
- 98 На галеоне приплыли важные сановники. Солдаты расчищают док.
- 99 На ближайшем пирсе толпа людей торгуется из-за моллюска, который, по словам, отращивает заново свои съедобные части тела.
- 100 Торговец одеждой настаивает на том, чтобы подарить ИП новый костюм морячка.

100 событий в таверне

- 1 Сегодня 10-й ежегодный конкурс по распитию Драгопламенного эля. Тот, кто выпьет больше всего Драгопламенного Эля (а он ОЧЕНЬ горячий), получит приз.
- 2 В одном из углов зала идет соревнование по арм-рестлингу.
- 3 Этим вечером на сцене выступает эльфийский бард и сейчас он спрашивает народ, что исполнять следующим.
- 4 Гном-путешественник заключил сделку с таверной и продает за установленной в уголке стойкой странные и экзотические напитки.
- 5 Ежемесячный конкурс дикой пивной магии. Участники пьют странно светящееся пузыряющееся пиво, и подвергаются эффектам дикой магии. Чей эффект окажется самым впечатляющим по мнению жюри, тот и заберет приз в 30 золотых.
- 6 Здесь часто отираются представители местного криминалитета, пытающиеся толкнуть дурь. Один из них подсыпает Красную Пыль в питье посетителя, пока тот отвлекся.
- 7 Таверна известна проведением азартных игр. Один парень крупно выиграл и угождает всех выпивкой. Никто пока еще не знает, что он играет заряженными kostями.

8 Некоторые столы перевернуты. в центре на полу лежит молодая оркская девушка в окружении нескольких людей. У нее отошли воды, и вот вот должна родиться двойня. Никто не знает, что делать.

9 Хозяйка таверны - дама в возрасте у которой 5d20 кошек. Прямо сейчас она не может вас обслужить, потому что сперва ей нужно накормить кошек.

10 Посреди таверны стоит корова. Все в некотором замешательстве, потому то никто не знает, кому принадлежит корова.

11 "Бармен" раздает бесплатную еду и выпивку. Хозяина можно увидеть в кладовке.

12 Таверной управляет 10-летняя девочка. Все ее боятся.

13 Полуэльф, сидящий в сторонке, кажется что-то бормочет сам себе. На самом деле он описывает входы и выходы таверны разумному оружию, лежащему у него на коленях.

14 Кроме прочих в зале есть два человека, сидящих по одиночке и пьющих. По отдельности они не выглядят подозрительными, но если присмотреться, становится ясно, что они наблюдают за каждым посетителем и за входами в таверну.

15 Стражник в штатском следит за происходящим за другим столом. Маскировка никого не обманывает.

16 Начинается ежегодная "Обжираловка". За два серебряных (один таверне, другой в горшок) участники соревнуются, кто съест больше тефтелей за 10 минут. Соревнование состоит из шести раундов и финала. Победитель забирает горшок с серебром.

17 Ежегодное соревнование "Хорькогеддон". Правила таковы: двое участников завязывают штаны на щиколотках, запускают в штаны по два хорька и туго затягивают пояс, чтобы хорьки не могли выбраться. Затем двое участников просто стоят перед судьей так долго, как только могут. Участники не должны быть пьяными или одурманены другими способами. Так же нельзя подобным образом воздействовать на хорьков. Кроме того, соревнующиеся должны быть без нижнего белья, чтобы ничего не мешало хорькам перемещаться. У хорьков должны быть все зубы, которые не должны быть затуплены. Побеждает тот, кто продержится дольше.

18 Ежегодное соревнование брадолюбов. Посетители оценивают элегантность, ухоженность и прочие параметры бород конкурсантов. Победителю устраивают ночь бесплатной выпивки, проигравшие должны сбрить бороды.

19 Ежегодный "Поросячий догонялки". В таверне огораживается место 15x15 футов. Туда запускается смазанный жиром поросенок. За небольшой взнос можно попытаться его поймать, кто справится за наименьшее время, тот и получает поросенка.

20 Арбалетный болт вдребезги разносит стекло и попадает в торговца, приехавшего издалека.

21 Вы слышите взрыв откуда-то из-за таверны. Там лежит без сознания гном, который очнется через 1d6 минут и начнет причитать вроде "Я был так близко!", "Это был мой последний шанс!", "Уже слишком поздно!".

22 Начинается выступление чревовещателя. Его кукла выглядит старой и одета в одежду соответствующая моде столетней давности. Представление - это сатира над текущими событиями и современной культурой, вся таверна лежит от смеха. Но если вы наблюдаете около

получаса, замечаете, что всякий раз, как чревовещатель предлагает завершить представление, марионетка с ним не соглашается. Шоу продолжается в течение трех часов, пока наконец марионетка не удовлетворена. При этом сам чревовещатель выглядит очень усталым и даже испуганным.

23 В этой таверне подают только молоко и молочные продукты.

24 В уголке толпа активно наблюдает за карточной игрой. За столом саркастичный дворф, эльф, успешно изображающий морду кирпичом, и здоровенный полуурк, который вот-вот проиграет все деньги.

25 Старая дружелюбная морская ведьма предлагает на пробу тушенное мясо. Она готова даже дать скидку, если вы угадаете секретный ингредиент. При успешном прохождении спасброска по Телосложению со сложностью 15, дегустатор получает небольшой положительный магический эффект. При провале - получает негативный.

26 Когда партия входит в таверну, они слышат как какой-то бард рассказывает о их недавнем приключении, будто он был там вместо всей их партии.

27 Можно услышать как какой-то стариk рассказывает разнорасовой шушере о неком подземелье. После непродолжительного обсуждения и рукопожатия, он дает им карту.

28 Стариk бросает вам вызов в игре в волшебные шахматы. Деревянные фигуры зачарованы, они уморительно жестикулируют и что-то кричат. За ними весьма интересно наблюдать, но не понятно, что именно они хотят сказать. Стариk обещает отдать шахматный набор тому, кто его обыграет, но если вы проиграете, остановить игру будет непросто. Больше он ничего не объясняет.

(Проигравший, становится шахматной фигуркой)

29 Отряд пьяных городских стражников громко гогочет над непристойными анекдотами в которых фигурирует раса одно из членов партии.

30 Сегодня "Медвежья ночь". На стены вешают головы медведей, стулья устилают медвежьим мехом, на кружках чеканка с медведями. Через некоторое время вы замечаете, что в таверне собрались исключительно волосатые мужики среднего возраста, и судя по их поведению они все хорошо друг-друга знают.

31 Импровизированное соревнование по скоростному поеданию чего-нибудь. Победителю проставляется на бутылку виски.

32 Какой-то оборванец подсыпает что-то в напиток женщины сидящей с ним за одним столом.

33 Этим вечером в таверне очень людно, все проходит тихо-мирно, пока вдруг не раздается визг и в двери таверны не вкатываются три свиньи, измазанные в жире. У них на спинах намалеваны номера. Работники таверны начинают ловить свиней, что приводит посетителей в восторг. Через некоторое время пойманы свиньи с номерами 1, 2 и 4. Свиньи под номером 3 не видно.

34 Все окна в таверне резко открываются и стучат о стены, пламя свеч на миг практически гаснет а потом загорается с новой силой. После того как все успокоится, встает маленькая девочка и громко просит прощения за беспокойство.

35 Соревнования по метанию ножей!

D20 + модификатор Ловкости:

1-10 - мимо мишени

11-14 - внешнее кольцо

15-17 - среднее кольцо

18-19 - внутреннее кольцо

20 - в яблочко.

Каждый делает по три броска. Игроки могут соревноваться друг с другом или с НПСами на ставки в виде денег или как договорятся.

36 Сегодня один из особых "два по цене одного" вечеров, таверна полна и это просто рай для воров и карманников.

37 Пьяный полуорк пытается затроллить тавернщика.

38 В одном из углов таверны висит грифельная доска с именами всех присутствующих. Напротив каждого имени значится некое число. Это доска со ставками на смерть.

39 У барной стойки какое-то оживление. Один из посетителей выглядит несовершеннолетним и бармен отказывается продавать ему выпивку, пока не увидит доказательств, что тот достаточно взрослый. У клиента есть способ это доказать, но он заключил пари, что даст каждому угадавшему способ по 10 золотых, а неугадавшие заплатят ему.

40 В таверну входит группа посетителей в богатых изящных одеяниях. Они вслушиваются в обсуждение окружающих, преимущественно в негативном ключе.

41 Посреди таверны открывается портал, из которого появляется человек в пижаме. Он заказывает выпивку и возвращается в портал, который тут же закрывается. Завсегдатаи могут рассказать, что этот человек появляется тут время от времени.

42 В таверну врывается ее хозяин, заявляет, что выиграл в лотерею и предлагает всем выпивку за его счет.

43 Между двумя могучими мужиками начинается драка. Бармен вздыхает, наливает мужикам по кружке и разнимает их.

44 Посетители посматривают через плечо, едва заметно улыбаясь, и выглядят готовыми... сделать что-то. Внезапно кто-то кричит "Драка едой!", и все начинают кидаться едой. В конце-концов хозяин таверны выходит из себя и заставляет всех привести зал в порядок.

45 Этим вечером проходит турнир по покеру. Если персонажи выиграют, они получат деньги и слухи, ведущие к квесту.

46 В дальнем углу сидит человек в темном плаще. Он готов продать контрабанду любому, кто его об этом спросит.

47 В дальнем углу сидит человек в темном плаще. Он готов продать контрабанду любому, кто его об этом спросит. На самом деле это стражник под прикрытием, а вокруг таверны в засаде другие стражники ловят тех, кто купит незаконный товар.

48 Кто-то играет с ножом, втыкая его в стол между пальцами. Случайно он попадает себе по руке и возможно отрубает палец.

49 Один из посетителей собрал вокруг себя толпу, показывая своих экзотических питомцев и их трюки.

50 В двери врывается капитан стражи с парой подчиненных и они арестовывают хозяина таверны без объяснения причин.

51 Два пьяных волшебника затевают шуточную драку, вокруг них зажигаются разноцветные огни, что-то искрит, слышны странные голоса и происходит другая подобная магическая чертовщина.

52 Таинственная фигура, которая кажется постоянно находится в тени, входит в двери и заказывает выпивку у стойки. Посетитель выглядит вполне нормальным, за исключением вороха щупалец, который можно заметить там, где должны быть ноги.

53 Эта таверна существует сразу во многих измерениях, в ней есть как минимум 20 дверей, связывающих ее с другими местами. Хозяин таверны - безумный волшебник с самой длинной и спутанной бородой, какую вы только видели. На каждой из дверей есть надпись, обозначающая, куда она ведет. Одна из дверей забита досками, а надпись гласит: "Не открывать, мертвый внутри".

54 Сегодня проходит местный турнир бардов, главный приз - набор платиновых струн.

55 Поступила первая партия живого пива из новой халфлингской пивоварни в соседнем городке. Очень живого пива. Пожалуй, слишком живого. Бурный поток пенного напитка, вырвавшийся из бочки, и не думает ослабевать.

56 После пары бокалов вам на миг показалось, что у всех посетителей таверны одно лицо. Да ну, бред какой-то. Очевидно, это все вино.

57 У этого бармена буквальный подход к "закрытию". Конечно вы можете продолжать сидеть в таверне и выпивать, если не собираетесь выходить. Никогда.

58 В таверну быстро входит небедно одетый человек, в котором что-то выдает аристократа, он бегло оглядывает посетителей, его взгляд останавливается на одном из членов партии, и аристократ быстро шагает в его сторону. Не доходя пары шагов он внезапно отступается и падает. При осмотре, у него в шее можно заметить маленький отравленный дротик.

59 В таверну входит женщина-дроу в обычной одежде и широкополой шляпе от солнца. В зале наступает неуютная тишина. Но как становится ясно, что дроу не ищет проблем, таверна постепенно возвращается к обычному состоянию, а дроу заказывает выпивку и подсаживается к богатому торговцу полуэльфу.

60 В центре зала устроен ринг. Нынешний чемпион пьет пиво рядом с ним и приглашает любого желающего сразиться с ним.

61 Старый дроу рассказывает о своей жизни в Подземье. Он вспоминает других дроу, кую-тоа, свежевателей разума, фламфов и даже фиолетового червя, которого довелось увидеть.

62 Местный укротитель показывает представление с животными. Начинается все с ворона, гигантской лягушки и кровавого ястреба, а заканчивается буллетой, совомедведем и ускользающим зверем. Все создания любят укротителя, как члена семьи.

63 Таверну восстанавливают после большой драки или даже сражения. Между столами постоянно снуют рабочие с досками, которыми они время от времени задеваются посетителей. При попадании по персонажу игрока считайте это импровизированной атакой.

64 В таверне полным-полно людей. В основном это выжившие в битве неподалеку. Судя по всему, некоторые отделились поверхностными ранами, а кому-то повезло намного меньше. Внезапно над шумом множества голосов раздается крик: "Клерик. Нам нужен клерик!".

65 В таверну врывается проверяющий из санэпидемстанции и пытается закрыть заведение из-за нарушения санитарных норм.

66 В таверне партия видит кучу народа. В небольшую трехкомнатную таверну набилось больше полусотни посетителей, все внимание приковано к барной стойке. В таверну недавно приняли на работу новую девушку.

67 После нескольких кружек выпивки партия осознает, что они единственные немонстры в таверне.

68 Через пару минут после того, как партия зашла в таверну, они могут услышать звуки приближающейся грозы. Чем дольше партия находится в таверне, тем сильнее и ближе бушует шторм. А через 45 минут в стену таверны врезается дерево.

69 В таверну приходит некая религиозная группа и начинает проповедь о вреде алкоголя.

70 Музыканты собрали такую большую толпу, что тавернщик вынужден выставлять на улицу слишком пьяных посетителей.

71 Едва партия успела рассесться, как в таверне появляется отряд стражи с ориентировкой на разбойников с ближайшего тракта. Некоторые члены партии попадают под описание бандитов, так что на них надевают наручники и уводят в тюрьму.

72 Шеф-повар поуорк, стоящий около огромного открытого очага предлагает партии попробовать мясо кабана, которого он жарит на вертеле.

73 Табакси-охотник продает тушки фазанов и другой дичи, которую можно заказать приготовить местному повару.

74 Двое кованых затевают драку, посетители таверны немедленно оживляются. Не забывайте следить за тем гномом-карманником, он мозг всей операции.

75 Внезапно языки пламени в камине воспылали особенно буйно. Да это же огненный элементаль!

76 Эта таверна, на самом деле тайное убежище Гильдии Воров, скрывающейся у всех на виду. Этим вечером трупы, спрятанные под половицами, восстанут!

77 Хозяин таверны - вампир. Один из официантов случайно вместо вина, наполнил кружку бутылкой лучшей крови.

78 Группа чрезмерно рьяных паладинов устраивает рейд, чьей целью является эта таверна. Они разбивают бочки, арестовывают людей и бросают их в клетки на телегах, стоящие на задворках таверны.

79 Один из посетителей оборотень и он начинает перекидываться.

80 Странствующие бард и волшебник-иллюзионист устраивают представление, в ходе которого оживает (фигурально выражаясь) древняя легенда.

81 Раз в месяц в этой таверне собираются соседние феодалы и обсуждают... литературу.

82 Раз в неделю в таверне проходят занятия по повышению квалификации персонала, обучаются новые сотрудники. Вершиной успеха считается получить предложение о найме от одного из благородных домов.

83 Таверна служит пунктом обмена фальшивой валютой. Следующая поставка через два дня.

84 В таверну заходит серебряный дракон в человеческом обличье. Он заказывает один коктейль безо льда. Он медленно тянет напиток, всякий раз слегка замораживая его. Он выпил только один бокал, но вы можете заметить, как он временами слегка полиморфируется в других существ. Изменения едва заметные.

85 С этого дня в таверне вводится правило "Если вы что-то сломаете, то мы наймем охотников за головами, чтобы вы оплатили ущерб". Никто не хочет быть первым нарушителем.

86 Та официантка эльфийка, которую шлепнули по заду слишком много раз, оказалась перевертышем. И он только что превратилась в разгневанного огра.

87 Преступный дуэт, известный как Братья Гримшэйд, прибыл в эту деревенскую таверну отпраздновать очередное ограбление, которое они совершили в соседнем городе. Они известны тем, что грабят банки и приносят хаос везде, где появляются.

88 На сцене два гоблина жонглируют разными предметами, в том числе топорами, горящими факелами, флаконами со странно зеленою жидкостью. Никто особо не обращает на них внимание.

89 Любовное зелье случайно попало в напиток кого-то из вашей партии, вместо той дамы за соседним столом...

90 Это вечер шуток. Пусть персонажи партии подкалывают друг-друга и персонажей мастера.

91 Специально обученный человек подбирает выступающих для фестиваля Середины Зимы. На прослушивании дополнительные баллы за пение и танцы.

92 После 1d6 кружек похоже гравитация больше не властна над таверной. Все оказываются в невесомости, а напитки пьются на потолке ничуть не хуже, чем за столом.

93 Проходит подписание нового издания книги "Квест Аннигиляции: Как Приключенцы Разрушают Наши Моральные Устои".

94 Пьяный маг в уголке окончательно теряет сознание и бормочет что-то себе под нос. Бросьте по таблице Дикой Магии.

95 Похоже в таверне заканчивается эль. Вашу партию слезно просят раздобыть еще пару бочек пива в течение 1d4 часов, чтобы избежать беспорядков.

96 Кого-то из вашей партии ошибочно приняли за местную знаменитость. У него постоянно просят автографы и т.д.

97 День рождения хозяина таверны! Выпивка со скидкой и бесплатный пирог!

98 В таверну заходит таинственная фигура закутанная в старый плащ, они с тавернщиком быстро уходят в отдельную комнату и что-то обсуждают.

99 Хозяин ясно дает понять, что не хочет накалять проблем в соей таверне. Он не будет обслуживать приключенцев, если они откажутся сдать оружие.

100 Тавернщик оставляет на вашем столе единственную монету с крошечным дракончиком и говорит: "Потратьте его побыстрее, он любит путешествовать." Дракон дружелюбен, однако не выпускает монету.

100 Событий для встряски сюжета

1 Рюкзак персонажа взрывается, выбрасывая несколько новых предметов.

2 За отрядом следует бродячий пёс. Постепенно присоединяются новые собаки, считающие отряд своим вожаком.

3 Что-то невидимое срезает прядь волос с макушки одного из искателей приключений.

4 Герой получает временную способность понимать язык животных, хотя и не может ничего сам им говорить. Да и ничего интересного животные не рассказывают.

5 Хулиганы написали на стене нелестные отзывы об отряде.

6 Закрывая глаза, искатель приключений видит множество уставившихся на него глаз и слышит скрежет зубов.

7 Бард поёт: «Дьявол Гижирот убьёт любого, кто откроет рот, хотя петь здесь можно, если осторожно».

8 На искателей приключений из окна выбрасывают рыбы внутренности.

9 Призрак павшего союзника появляется и рассказывает о том, как больно умирать.

10 Размахивающий пером драматург требует, чтобы искатели приключений пересказали ему свои героические приключения.

11 Банда гоблинов верхом на воргах приближается к отряду и спрашивает направление к ближайшей деревне.

12 Нарушитель спокойствия приветствует одного из героев, пробегая мимо. В следующую секунду толпа закидывает его гнилыми помидорами.

13 Выпив плохой эль, персонаж начинает неуправляемо рыгать. Это привлекает внимание слизневого мефита, который вызывает героя на соревнование по рыганию.

- 14 Вслед за героями идут музыканты, играющие фоновую музыку.
- 15 Из рюкзака персонажа доносятся чавкающие звуки.
- 16 На столбе висит вор, подвешенный вверх ногами в плотном коконе из своей же верёвки для лазания.
- 17 Упрямый хозяин таверны требует, чтобы искатели приключений сначала станцевали, и только потом он даст им суп.
- 18 Колдун с мертвенно-серым лицом кидает в отряд некий порошок и исчезает.
- 19 Встречается плакат о пропаже человека с лицом одного из героев.
- 20 К одному из мужских персонажей подбегает гоблин, крича: «Папа! Папочка!»
- 21 К героям подбегает толпа обывателей, требующая автографов.
- 22 По полу катится глазное яблоко размером с дыню.
- 23 Земля под отрядом становится всё горячее и горячее.
- 24 Искатель приключений получает истинное зрение, но цвета для него такие яркие, что больно смотреть.
- 25 Предсмертные судороги у одного из трупов никак не останавливаются.
- 26 Звёзды в ночном небе гаснут, одна за другой.
- 27 Заблудившись в пустоши, отряд обнаруживает свои собственные следы.
- 28 С потолка сыпется пыль, после чего раздаётся угрожающий треск.
- 29 Курьер приносит письмо с текстом «среди вас есть доппельгангер».
- 30 Искателя приключений что-то щекочет и из-под доспеха вываливается рой жуков.
- 31 Жирный кобольд проходит мимо и отрыгивает раскрашенное яйцо.
- 32 Отряд находит огромную книгу на Драконьем языке с заголовком «Нарушение пищеварения: Каких существ избегать».
- 33 Окровавленный человек в стороне вопит: «Мы все умрём!».
- 34 Персонаж, с которым искатели приключений разговаривают, достаёт подушку, ложится и засыпает.
- 35 Появляется настоящее огромное ведро и из него идёт дождь.
- 36 Бестелесный голос шепчет: «Бегите!»
- 37 Татуировки героя на два раунда ожидают.
- 38 К отряду бежит улыбающийся троглодит, но взрывается, не добежав.
- 39 Тренту очень хочется раздавить персонажа с самым высоким показателем Харизмы.

- 40 Гробовщик начинает снимать мерку со всех искателей приключений.
- 41 Вялая мышь крутится под ногами и делает всё, чтобы её раздавили.
- 42 Страшная баронесса похотливо разглядывает и распутно разговаривает с отрядом.
- 43 Отражение персонажа в луже выглядит постаревшим.
- 44 Там, где проходит один из героев, портится еда и вянут цветы.
- 45 Лежащий ничком пьяница исчезает в кустах, влекомый насекомыми.
- 46 Отряд входит в город, в котором одежда находится под запретом.
- 47 Огр просит занять денег, чтобы он мог купить конфеток.
- 48 Улыбающаяся девочка протягивает герою кольцо и убегает. Тут же появляется владелец кольца, тролль.
- 49 Местный подросток требует с отряда оплаты услуг, которые ему никто не поручал.
- 50 Рыдающий великан умоляет вытащить занозу.
- 51 Злой стражник арестовывает отряд за то, что они не убирали навоз за своими скакунами.
- 52 Из ниоткуда появляется волшебник. Он в замешательстве оглядывается и снова исчезает.
- 53 Пение цыганки вызывает у всех зубную боль.
- 54 На полу нацарапано послание: «Не туда!»
- 55 Из озера в небо идёт дождь.
- 56 Скакуны и тягловые животные чего-то пугаются. Требуется проверка Обращения С Животными с КС 20, чтобы успокоить их.
- 57 Между плитами струится зелёная слизь.
- 58 Пылающие отпечатки ног ведут к стене, а затем исчезают.
- 59 На оружии и доспехах появляются иллюзорные пятна ржавчины (спасбросок Воли с КС 16, чтобы не поверить).
- 60 Шаман предупреждает искателя приключений, что однажды он женится на медведице.
- 61 Персонаж слышит чавканье и причмокивание, но не может найти источник звука.
- 62 Открыв дверь, отряд отталкивается назад рекой крови, вырвавшейся из комнаты.
- 63 Прохожий указывает на героев и смеётся над какой-то шуткой.
- 64 Маленький ребёнок тихо следует за отрядом.
- 65 Уличный мим делает вид, что плачет на плече одного из искателей приключений.

- 66 Кожа всего отряда становится болезненно чувствительной.
- 67 Герои находят куклу, набитую извивающимися червяками.
- 68 Могучий воин подходит к отряду и вызывает героев на соревнования по игре в ладушки.
- 69 Рукоятка оружия героя становится очень холодной.
- 70 В запутанной бороде почтенного чародея запутался крошечный мёртвый бес. Никто не может отважиться сказать ему об этом.
- 71 Одно из героев не покидает ощущение, что он уменьшается.
- 72 Персонажи внезапно начинают пахнуть серой и тухлым мясом.
- 73 Колокола, звенящие где-то вдалеке, звучат всё громче, вне зависимости от того, куда идёт отряд.
- 74 Шипящие голоса спорят о том, кто из искателей приключений вкуснее.
- 75 После каждого шага героя его туфли кричат от боли.
- 76 Мимо проходит лунатик. Спиной вперёд.
- 77 Пламя факела внезапно становится синим.
- 78 Отряд слышит приглушённый крик за стеной.
- 79 Всё, чего касается герой, становится свининой.
- 80 Навстречу искателям приключений катится стена таинственного тумана.
- 81 Верёвка, ведущая в пещеру, оканчивается окровавленным обрубком.
- 82 Голый бродяга убеждает отряд, что они его не видят.
- 83 Надкушенный колобок убегает от толпы голодных детей.
- 84 Радуга становится твёрдой, превращаясь в огромный мост.
- 85 Скунс-оборотень обрызгивает отряд и убегает.
- 86 В зрачках союзника видно изображение бога смерти.
- 87 У искателя приключений возникает ощущение, будто в его животе кто-то пинается.
- 88 После убийства мухи раздаётся жужжащий голос, приветствующий Вельзевула.
- 89 Начинается орктоберфест!
- 90 Перед искателем приключений появляется и парит чёрная роза, напоминая о пропущенных похоронах любимого человека.
- 91 Некий запах мешает вспомнить что-то важное в этой ситуации.
- 92 Ледяной порыв ветра приносит шёпот: «Началось!»

- 93 Неудачная шутка героя вызывает у всех вспышку безудержного смеха.
- 94 Снаряжение отряда оживает и пытается сбежать.
- 95 Драка в таверне переходит на улицу, а хозяин утверждает, что во всём виноваты искатели приключений.
- 96 На тёмной аллее идёт спотыкающаяся фигура. Она кашляет кровью и падает у ног отряда.
- 97 Палач предлагает по дешёвке товары, но героям придётся купить всё сразу.
- 98 Мимо проезжает фермер на телеге с огромными овощами.
- 99 Владелец постоялого двора будит ночью героев, убеждая их как можно скорее уехать.
- 100 Уличный оборванец кидает в искателей приключений кочан капусты.