

100 ENDROITS INTÉRESSANTS DANS LE DÉSERT

Lancez 1d100

- 1 Une cage thoracique massive qui appartenait autrefois à une créature gargantuesque rampe pour sortir du sable. La rumeur veut qu'un étrange groupe d'indigènes du désert ait creusé certains des os et les utilise comme protection contre les éléments.
- 2 Alors qu'ils avancent, le groupe marche sur une grande dalle de grès, c'est en fait le toit d'un bâtiment en grès complètement enfoui dans le sable, s'ils parviennent à entrer, il y a des urnes en argile remplies de morceaux de chacal momifiés.
- 3 Un énorme trou béant dans le sable, de 9 mètres de diamètre, s'enfonce dans l'obscurité sans fin. De minuscules éclats de couleur brillent du plus profond de l'intérieur. Les légendes de cette terre oubliée parlaient d'une créature titanesque de type ver volant, qui, selon la rumeur, s'enfouirait profondément dans le sable pour s'y reposer, révélant souvent des ruines secrètes et un trésor ancien.
- 4 Un vieil arbre se tient seul, tordu par le temps et le vent. À sa base se trouvent plusieurs gros rochers et un puits sec. À l'intérieur du puits se trouve l'ouverture d'un tunnel étroit. L'arbre est en train de mourir.
- 5 Jardin Druidique du Désert - une vallée cachée, pleine de cactus et de plantes succulentes, prise en charge par un druide ermite. Il offre aux voyageurs du jus de cactus qui les fera trébucher s'ils échouent à leur sauvegarde de constitution.
- 6 Un carré de 60 par 60 m. Certaines parties du sable semblent normales. D'autres parties semblent couler, presque comme une rivière, certaines de ces sections convergent, et généralement elles vous renvoient vers les zones sûres/tranquilles. Et au centre se trouve une plate-forme en pierre et en métal d'environ 3 m sur 3 m.
- 7 Un cercle de 30 m de rayon, où la consistance du sable change toujours. Parfois, il est doux et coule facilement entre les doigts. D'autres fois, c'est difficile. D'autres fois, c'est comme de la boue. D'autres fois, c'est comme s'il constituait une brique de sable.
- 8 Une arcade en pierre polie. Parler d'un lieu permet à un personnage de le voir à travers l'arche, mais il doit réussir un test pour ne pas être fasciné par la vue. Creuser près de l'arche révélera les os des aventuriers qui ont échoué au test, se perdant sous le soleil du désert en regardant des terres lointaines.
- 9 Un cactus de deux cents mètres de haut avec une ville à l'intérieur.
- 10 Les sables mouvants dans cette zone semblent prendre la forme de visages étranges et torturés.
- 11 Une oasis d'eau salée extraordinairement profonde. La lampe d'un génie est au fond mais ne peut être vue que si un joueur est sous l'eau dans l'oasis et ne peut pas être retirée de l'eau.
- 12 Une petite opération minière hors-la-loi dans un réseau de grottes de cristaux de taille moyenne. Les cristaux sont énergétiques et instables, ce qui les rend sujets aux explosions et dangereux à déplacer.
- 13 Un skiff de marchand propulsé par un élémentaire de l'air.
- 14 Une course à mort où tout est permis. Les joueurs rencontrent un sponsor de course qui a perdu son dernier équipage lors de la dernière course. Ils ont un char de sable de rechange qui a besoin d'un équipage. Très dangereux, grosse récompense en espèces.
- 15 Un joueur échrase son orteil sur une grosse pierre. La pierre se révèle être le sommet d'un château enfoui dans le sable. Creuser plus profondément révèle une entrée dans le château. Le château est hanté par un roi fantôme et sa garde royale. Terminer certaines affaires inachevées (quêtes) pour le roi sera récompensé par un anneau en os qui permet aux joueurs d'invoquer une fois, lui et ses gardes (l'anneau se vaporise à l'utilisation). Tuer le roi et sa garde rapportera de grands trésors quelque part dans le château.
- 16 C'est la nuit et les joueurs voient une étoile filante. Mais au lieu de disparaître dans le ciel nocturne, l'étoile continue et touche le sol à proximité. Lorsque les joueurs enquêtent, ils trouvent une grosse météorite creuse de laquelle sort une personne d'apparence humaine. La personne explique qu'elle était autrefois un Dieu mais que les autres dieux ont décidé collectivement de le rétrograder en un humble demi-dieu.
- 17 Une forge gargantuesque alimentée par une série de lentilles s'étendant dans le ciel et concentrant toute cette lumière du soleil vers un seul endroit. Actuellement la maison d'un nécromancien maléfique. Le nécromancien utilise la forge pour créer des armes puissantes pour son armée de momies.
- 18 Une pierre géante, posée face visible, faisant une expression horrifiée avec d'énormes cactus poussant dans chaque orbite.
- 19 Une grande étendue de très hautes dunes de sable ondulant. Une tempête de sable arrive, et quand elle passe, le groupe voit que toutes les dunes se sont déplacées et ils testent pour voir s'ils sont perdus.
- 20 Un squelette de dinosaure gigantesque s'étend dans le désert. Il y a une ville à l'intérieur du dinosaure. La religion des résidents est très stricte et toute violation de celle-ci entraînera un sacrifice dans l'église à l'intérieur du crâne.
- 21 Un étal de marchand étrangement isolé. Le marchand vend des biens courants et quelques articles plus intéressants et, malgré l'absence évidente d'abris ou de champs à proximité, semble assez content.
- 22 Il y a longtemps, un Marid comateux est tombé du plan élémentaire de l'eau et a atterri au milieu d'un désert. Là où il est tombé, une grande oasis a commencé à fleurir, et cette source d'eau purifiée illimitée est devenue une métropole dans le désert aride. Les rues ne sont en réalité que des canaux, les plus éloignés du centre n'étant que de minuscules ruisseaux, tandis que les quartiers les plus aisés vers le centre ont les canaux les plus larges. Au cœur même de la ville se trouve l'opulente maison du gouverneur. Au centre de celle-ci, dans une pièce strictement interdite à quiconque sans autorisation, se trouve la source d'où provient cette eau purifiante. Profondément sous la surface, quelqu'un commence à se réveiller.
- 23 Vous trouvez un atelier de verrier. Le verrier s'est installé au milieu du désert en raison du sable rare qu'on ne trouve nulle part ailleurs dans le monde, où le verre qui en résulte a les propriétés matérielles parfaites pour supporter des armes en verre viables. Toutes les armes de mêlée qu'il produit sont +2, mais se brisent en cas d'échecs critiques et de coups critiques. Cependant, lorsque vous déterminez les dégâts des coups critiques lors de l'utilisation de l'arme, ajoutez 1d12 supplémentaire aux dégâts. Pas de remboursement.
- 24 Vous trouvez un énorme bateau en bois, à moitié submergé dans le sable du désert. Les voiles sont en lambeaux au point où elles ne sont presque pas là, la couleur est presque entièrement passée sauf pour le sable qui s'est pris dans le tissu, le bois pourrait et craque... mais au milieu d'un désert, comment se pourrait-il que quelque chose comme ça soit arrivé ici ?
- 25 Vous êtes tombé sur un gros monticule fait d'un certain type de roche. Cela ressemble à une larme à l'envers, ne restant équilibrée que par un petit point. On dirait qu'il y a peut-être quelque chose au sommet du rocher géant, mais vous ne pouvez pas le voir avec certitude...
- 26 Une nuit, vous voyez une lumière rougeoyante au loin qui s'avère être un petit campement avec quelques chameaux attachés pour la nuit. Assis autour du feu de camp, deux nains étrangers sont en route pour superviser la nouvelle opération minière dans le désert. Ils se sont un peu perdus et essaient de déterminer dans quelle direction ils devraient se diriger le lendemain matin.

- 27 Un seul pilier dépassant du sable qui mène à une bibliothèque mythique enterrée. Elle est entretenue par des esprits et remplie de livres et de parchemins de connaissances immenses et anciennes. Facultatif : ajoutez une chambre astrologique qui aide les héros à découvrir quand la nation du feu sera la plus fiable.
- 28 Une petite ville, qui, si elle est trouvée, peut être pénétrée. Cependant, après être entré, il est très difficile de partir, toutes les routes et les sorties faisant simplement une boucle vers la ville. Emplacements dans la ville : 1. Une bibliothèque, qui est rarement utilisée car les livres, sont interdits par ordre du gouvernement local et de toute façon, tous les bibliothécaires sont des goulés voraces. 2. Un parc clos, clairement indiqué comme interdit aux hommes et aux bêtes. Des personnages en robes sombres à capuchon, avec lesquels les habitants ne parleront pas et qui refusent de parler avec les habitants, peuvent être vus entrer et sortir du parc. 3. Un front de mer, avec quais et plages. Mais avec absolument aucune eau réelle. La ville comprend plusieurs PNJ importants : 1. Une vieille femme vivant près de la périphérie de la ville. Elle est aidée dans la maison par un groupe d'êtres noirs brillants avec des ailes qui ne sont certainement pas des anges. 2. Un conseil municipal, qui gère le lieu. Il est composé d'un groupe de sorciers qui à un moment donné portaient des robes et des couronnes de viande, avant qu'un accident magique ne fusionne leurs corps en un seul et horrible être. 3. Il y a aussi un crieur public qui se tient dans un coin et raconte les aventures du groupe, aussi épiques ou banales qu'elles soient, car ils résident dans la ville. Juste avant tout combat, il se retire pour une pause et est remplacé par un groupe, qui donne la météo.
- 29 Vous trouvez le campement d'un groupe nomade de goliaths. Les anciens sont totalement réticents à traiter avec des étrangers, mais les plus jeunes sont prêts à parler et à échanger. Les membres plus jeunes expliquent qu'ils sont la troisième génération d'une tribu qui a été capturée et vendue en esclavage avant de se révolter et de s'échapper dans le désert. Bien qu'ils ne soient pas originaires du désert, il est constaté que leur résilience naturelle leur a donné la force dont ils ont besoin pour survivre sur cette terre inhospitalière.
- 30 Un cratère géant de verre noir, formé il y a des éternités lorsqu'un météore a frappé le désert. On y trouve parfois des minéraux rares.
- 31 Une forteresse ou une ville construite au sommet d'une grande mesa.
- 32 Des habitations troglodytes construites sur le côté d'une mesa ou d'une falaise.
- 33 Un grand arbre qui semble s'épanouir malgré la chaleur et le manque d'eau.
- 34 Une tempête de sable géante continue. La tempête ne se termine jamais et ne bouge jamais de son emplacement. Quiconque parvient à trouver un chemin à travers la tempête jusqu'à son centre trouve un ciel dégagé et les ruines d'une ancienne ville, forteresse ou temple.
- 35 Les grandes citernes de «X». Un immense réservoir d'eau souterrain avec des motifs complexes sculptés dans les murs et des piliers en pierre. Les citernes sont une merveille de conception architecturale. Elles collectent, filtrent et stockent l'eau de pluie.
- 36 Le désert de sable noir. Un ancien volcan a recouvert la région de nombreux minéraux. Le désert en a broyé la majeure partie en des kilomètres et des kilomètres de sable noir grossier. Parfois, vous pouvez trouver des métaux rares, des géodes ou des cristaux.
- 37 Ville de chasseurs de monstres. La plupart des bâtiments sont créés à partir d'os de monstres, d'écailles et de carapaces d'insectes géants. La ville se compose principalement de chasseurs et d'artisans. Les chasseurs apprennent à tuer, capturer ou domestiquer des monstres. Les artisans apprennent à construire presque tout à partir de parties de monstres.
- 38 Des ruines étranges qui ne sont pas enterrées, exactement tous les 20 ans. Tous les 20 ans, une tempête souffle le sable qui recouvre les ruines. Les ruines restent à découvert pendant 1 semaine, puis une autre tempête enterre les ruines pendant encore 20 ans.
- 39 Oasis errante. Une étrange oasis magique. Elle contient de l'eau douce cristalline et est entourée de nombreuses plantes comestibles et médicinales. On peut même trouver des poissons comestibles nageant dans l'eau. L'oasis peut être trouvée à des endroits aléatoires dans le désert. Elle ne reste jamais au même endroit plus de quelques nuits. Quiconque se trouve dans l'oasis quand elle se déplace la verra lentement disparaître et être remplacée par les sables du désert.
- 40 Monticule d'insectes géants (termitière géante), habité par Thri-Kreen. Le monticule a la taille d'une petite ville et contient également de vastes tunnels souterrains.
- 41 Désert dévorant. Une créature vit ici sous le sable. Lorsqu'elle détecte des proies à la surface du désert, elle fait vibrer le sable. Cela fait que tout ce qui se trouve à la surface s'enfonce dans le sable. Très peu de voyageurs du désert ont réussi à s'échapper pour raconter l'histoire.
- 42 Mines de glace. Une ville s'est formée autour d'une zone rocheuse dans le désert. Au centre de la ville se trouve un puits de mine qui s'enfonce profondément dans la terre. Dans ces mines, des tunnels de glace avec de grandes formations de glace ont été découverts. Les tunnels de glace mènent à un grand lac souterrain gelé. Les habitants de la ville utilisent la glace comme source d'eau. Ils l'utilisent également pour préparer des boissons froides très rares et des aliments surgelés et des desserts.
- 43 Une ancienne ville du désert construite dans une énorme crevasse qui est cachée par les dunes qui l'entourent.
- 44 Une cascade de sable qui prend sa source... au-dessus des nuages ? Que pourrait-il y avoir là-haut ?
- 45 Une petite grotte cachée dans les dunes qui, après une inspection plus approfondie, est une sorte d'habitation. C'est la demeure de quelqu'un qui erre seul dans les dunes. Vêtu d'un enveloppement facial et d'un équipement de protection, cet individu ne craint pas de traverser une tempête de sable vicieuse et passera souvent des journées entières à errer, à chercher. Cet individu peut être basé sur la magie ou non. Son objectif peut concerner tout autre emplacement désertique intéressant de cette liste. Voici Sayied Le Vagabond (M) OU Ameera La Vagabonde (F).
- 46 Une partie du désert dont les dunes ont été complètement nivelées. Malheureusement, cette étendue de sable plat est le résultat du plus grand ver de sable existant qui prend cette partie du désert comme sienne. Son terrain de chasse s'étend sur des kilomètres et des kilomètres, et tandis qu'il trompe sa faim sur les riches combustibles fossiles profondément enfouis dessous, il se dirigera rapidement vers toute chair qui entrera dans son royaume. Si vous entendez ses tremblements, il est déjà trop tard pour vous.
- 47 Un Géant des tempêtes endormi, mais pas n'importe lequel : un Géant des tempêtes de sable. C'est le dernier du genre. Né alors que la planète en était encore à ses balbutiements avec les autres du genre qui sont morts depuis longtemps. Il semble que cet individu soit également aux portes de la mort. Quels seront ses dernières volontés ? Que veut-il transmettre peut-être aux derniers individus qui le voient vivant ?
- 48 Une forêt d'arbres à l'envers. Au-dessus de la surface, il est clair que tous ces arbres ont leurs racines pointant vers le ciel et le reste de la partie de l'arbre enfoui sous le sable. Cette petite forêt est un portail magique secret. Allez-vous franchir le pas et vous enterrer sous le sable à l'envers ?
- 49 Le grenier en roc. Une petite montagne est isolée au milieu des dunes. Ses pierres apparentes sont chaudes du soleil tapant. Atteignant un mile dans les airs, un nid d'arbres morts marque la demeure d'un Roc de 50 m d'envergure. Entrer dans le nid n'est peut-être pas trop difficile, mais une fois que vous y êtes, sortir peut être difficile. Il y a probablement beaucoup d'os de haute qualité dans le nid. Peut-être un passage secret caché menant à la montagne.
- 50 Un essaim de criquets sanguinaires traverse le désert à la recherche de nouvelles terres. Trouvez un moyen de ne pas être mangé vivant lorsqu'ils passent. Entrez-vous peut-être ?
- 51 Gisement de pierre de lune. Un gisement de pierre de lune de 1 x 1 m dépasse d'un petit affleurement de pierre. La nuit, cette pierre émettra une belle lueur pâle alors qu'elle reçoit le clair de lune rafraîchissant. La lumière que la pierre émet a des propriétés magiques, mais certaines ne sont disponibles que dans leur état naturel non exploité. Non exploitée, elle peut : avoir un effet calmant, supprimant les effets de folie, revitaliser le corps en éliminant l'épuisement et la somnolence, repousser le mal et supprimer les malédictions à proximité, et accorde un +1 à tous les tests, jets de sauvegarde et jets d'attaque pour les prochains 24 heures. Des morceaux peuvent : être une source de lumière tamisée, être utilisés dans l'artisanat pour fabriquer des armes magiques de mêlée (propriété argentée), repousser les mauvais esprits d'entrer dans le corps et il a une très forte affinité pour être enchanté par tout enchantement capable.
- 52 Gisement de Pierre de Lune de Sang. Un dépôt de pierre de lune de sang de 1 x 1 m dépasse d'un petit affleurement de pierre. La nuit, cette pierre émettra une étrange lueur rouge lorsque la lumière du clair de lune l'éclairera. La lumière que la pierre émet a des propriétés magiques, mais certaines ne sont disponibles que dans leur état naturel non taillé. Non taillé, elle peut : avoir un effet exaspérant sur les autres, les obliger à faire des sauvegardes pour la folie à court terme, absorber l'énergie vitale des autres provoquant un jet d'épuisement toutes les heures (minimum 1 point), marquer les individus comme étant maudits et ciblés par des esprits maléfiques dans le futur, et inflige un -1 à tous les tests de capacité, les jets de sauvegarde et les jets d'attaque pendant 24 heures. Des morceaux taillés peuvent : être une source de faible lumière rouge, être utilisés dans l'artisanat pour fabriquer des armes magiques de mêlée (propriété argentée) qui peuvent potentiellement causer la frayeur au toucher, infliger facilement des malédictions et a une très forte affinité pour être enchanté par les dégâts de nécromancie pour tout enchantement qualifié (bien qu'il détesterait travailler avec ce matériel à moins qu'il ne soit nécromancien).

100

ENDROITS INTÉRESSANTS DANS LE DÉSERT

Lancez 1d100

53 Le lac des étoiles. Ce lac d'eau cristalline apparaît **UNIQUEMENT** la nuit, pendant la journée, il n'existe pas. Il est si immobile qu'il reflète parfaitement les milliards d'étoiles au-dessus de lui. Il n'y a pas une seule ondulation et ressemble à un portail vers le cosmos. Voir une telle beauté naturelle donne de l'inspiration. Notez que ce que ce lac reflète ce ne sont pas simplement les étoiles telles que nous les voyons, mais aussi le cosmos dans tout le plan astral : vous pouvez voir les passants depuis le plan astral en regardant dans le lac (dragons astraux, célestes, êtres pieux). Attention, car la malchance hantera ceux qui dérangent le lac.

54 Deux jambes de pierre immenses et sans tronc, debouts dans le désert. . . . Près d'elles, sur le sable, couché à demi, un visage brisé, dont le frontement de sourcils, et la lèvre ridée, évoque un ricanement glacial. Dites que son sculpteur lisait bien ces passions qui survivent encore, estampées sur le visage sans vie, la main qui les railloit, et le cœur qui se nourrissait. Et sur le piédestal, ces mots apparaissent : "Mon nom est Ozymandias, Roi des Rois; Regardez mes Œuvres, vous Puissant, et désespérez !". Il ne reste rien d'autre. Autour de la décomposition de cette épave colossale, sans limites et dénudée, le sable solitaire et plat s'étend au loin.

55 Un ancien druide vit sur un obélisque vierge avec apparemment rien autour. Il n'a aucune protection contre les éléments, et bien que sa peau soit exposée, elle n'est jamais brûlée. Il répondra honnêtement à toutes les questions et donnera la quantité minimale de nourriture et d'eau nécessaire pour attendre la prochaine oasis, mais uniquement à la demande. S'il ne connaît pas de réponse, il tape avec son ancien bâton, surmonté avec le crâne d'un animal qu'aucun membre du groupe ne peut identifier, sur l'obélisque, qui donnera la réponse en langue Primordiale. La réponse est gravée, toujours facilement lisible, et s'estompe après 10 secondes. L'obélisque ne peut répondre qu'à 1 question par membre du groupe, avant qu'une tempête de sable ne se déclenche, que la vision soit obscurcie et que tout disparaisse. Il est impossible de retrouver ce druide.

56 Une série de coups de foudre de chaleur a provoqué la formation d'une hémisphère de verre naturel. Le verre peut être pris, cassé et a un effet ondulat, mais n'est que joli et inutile.

57 Une ondulation de sable noir plus chaude que le désert de sable blanc. Elle peut être enterrée, mais ne peut pas être découverte. Les lézards se tiennent souvent dessus pour plus de chaleur. Si le groupe peut obtenir une vue aérienne de plus de 20 m, elle pointe dans la direction du trésor, d'un ennemi ou de la civilisation. Sinon, c'est décoratif.

58 Des trous de 2 m de large, 2 m de profondeur, avec des grenouilles à cornes assises au milieu du fond : comme des araignées dans une toile. C'est conçu pour attraper des insectes et des petits reptiles pour la consommation de la grenouille. Le groupe peut facilement entrer et sortir.

59 Une bouteille avec un message à l'intérieur, clairement envoyée en mer, maintenant au milieu du désert. À l'intérieur se trouve une belle lettre d'amour d'un marin à sa fiancée. Elle est ancienne et commence à s'effriter au toucher, effaçant une grande partie du message.

60 Une falaise émergeant d'une colline, surplombant une ancienne vaste étendue d'un ancien lit de lac asséché. Sous la falaise, l'entrée cachée d'une grotte révèle un vieux voilier enfoncé à moitié dans le sable.

61 Un petit bloc de pierre circulaire, bordé de chaises en pierre, tourné vers l'intérieur, entre des dunes de sable et partiellement recouvert de sable par les vents.

62 Une oasis d'où, d'un côté, un ruisseau calme s'écoule dans une petite ouverture de grotte et une piste singulière s'arrête à son entrée.

63 Une zone de roches éclatées parmi le sable, avec le squelette d'une ancienne tour qui penche à moitié, prêt à s'effondrer et à être avalé par les marées toujours déferlantes des sables autour.

64 Un petit champ de cactus qui se déplace lentement le long du sol désertique, frappant les voyageurs et souvent en rond.

65 Un canyon massif creusé dans les dunes du désert. La roche sur les murs intérieurs est déchiquetée et déchirée, donnant l'impression qu'elle essaie de percer ses propres surfaces, tandis que de lents balayages de sable ressemblant à une faible cascade tombent dans le canyon d'en haut. Les arbres nus brun foncé s'étirent et se contorsionnent vers le ciel depuis le lit du canyon.

66 Un bar parfaitement approvisionné, entretenu par un barman impeccablement vêtu, avec une veste noire et un accent britannique, même si les Britanniques n'existent pas dans cet univers. Il est capable de fournir n'importe quelle boisson, le tout magistralement servi, mais demande des faveurs en retour, généralement pour obtenir des boissons rares, des liquides, des ustensiles, des verres/réceptifs et ingrédients, mais cela peut également inclure des assassinats, l'élimination des créatures d'une zone, et des artefacts rares, pour n'en nommer que quelques-uns.

67 Une grande fosse au milieu de nulle part, avec du sable qui coule constamment vers le milieu. Au centre de la fosse se trouve une grande créature en forme de fourmi-lion qui mange tout ce qui est aspiré dans son piège. Difficile à repérer de loin, beaucoup tombent dans sa fosse en pensant qu'ils ne grimpaient que sur une dune.

68 De loin, cela ressemble à un petit étang, sauf qu'il n'y a pas de végétation autour. Une fois que vous l'atteignez, vous découvrez qu'il est solide - une piscine de verre, comme si le sable avait soudainement fondu puis refroidi au fil du temps. Et puis vous entendez le rugissement d'un dragon de feu au loin.

69 Sur la crête d'une dune, le cuivre brillant d'un objet métallique sort du sable. C'est le bras d'un gigantesque automate métallique d'origine inconnue et de construction surnaturelle. Il semble qu'il y a longtemps, cette énorme création s'est enfoncée dans le sable et n'a pas pu s'échapper et a été lentement avalée par le désert.

70 L'oasis errante reste au même endroit avant de déménager comme par magie tous les 30 jours dans une autre partie du désert. Les nomades qui habitent l'oasis ont cartographié la piste de l'oasis au fil des ans et ont fait leurs valises et déménagent à chaque fois lors d'un événement appelé l'errance.

71 Une parcelle d'herbe verte luxuriante avec un saule géant et apaisant au milieu, avec d'étranges fruits suspendus aux branches hautes de l'arbre. Quand quelqu'un touche un fruit, l'arbre massif remue de manière agressive, sortant de son sommeil. Toute la parcelle d'herbe est l'arbre et ses racines. L'arbre est un prédateur carnivore itinérant; il est venu dans le désert de terres beaucoup plus vertes.

72 Une vieille boutique abandonnée sur une place, à sa façade sont attachés les cadavres de deux vers de sable massifs. C'est infesté par des créatures du désert qui l'utilisent comme ombre, mais contient le stock abandonné d'un magasin.

73 Une terrible tempête de sable approche. Si les PJ ne se mettent pas à l'abri, un test de perception réussi repérera une bannière volant d'un poteau en bois au-dessus des dunes. Pendant que les joueurs regardent, il se révélera être un grand voilier chevauchant le bord d'attaque de la tempête. Il passera à côté des joueurs et des cordes seront jetées pour les amener à bord. Le capitaine est un gros tieffelf imposant avec de nombreuses cicatrices et une voix rauque profonde, mais d'une nature étonnamment grégaire. Il se présentera comme le capitaine Koskinen du Kotka et le commandeur de la flotte de Hukkonut. Il emmènera les PJ jusqu'au pont du Kotka et fera un geste derrière le navire, dans la tempête, où une vaste flotte de navires perdus les suit, dans un état de plus en plus médiocre au fur et à mesure de la tempête de sable qu'ils chevauchent. La flotte entière navigue dans le désert comme s'il s'agissait d'un océan. De temps en temps, un autre navire atteindra le niveau du Kotka, permettant aux joueurs de se balancer, à la manière d'Erol Flynn. De nombreux navires contiennent encore des trésors, bien que leurs équipages soient rarement disposés à s'en séparer et ne sont pas souvent amicaux avec les pensionnaires. Si la coque de l'un des navires est percée, il commence à prendre du sable et finit par s'enfoncer dans le désert et se perd.

74 Cette zone rocheuse du désert est bordée de hautes pointes placées de manière erratique, comme des termitières colossales. Elles sont bordées de cellules hexagonales près de la base, dont certaines mènent à des grottes et des tunnels plus profonds et explorables. Au fur et à mesure que les flèches montent, les cellules deviennent moins régulières et plus erratiques avant de se dégrader finalement en formes anormales, en hélices tordues et finalement en géométries non euclidiennes. Quelles créatures ont habité ici et les ont construites ? Quelle folie a conduit à leurs constructions déstabilisantes ? Cela a-t-il contribué à leur disparition ?

75 Cette zone du désert est bordée de dunes de sable noir et de morceaux d'obsidienne tranchante comme un rasoir. De la fumée sort de fissures et rien ne pousse. Tout ce qui est enfoncé dans le sable ressuscite à nouveau comme un mort-vivant avec la prochaine pleine lune, et toutes les créatures que vous rencontrez, telles que les tarentules et les varans, sont zombifiées.

76 Trois statues de jade, apparaissant comme des bras s'étirant du sable, s'étendent à près de 6 m du sable. Elles sont à des milliers de pas l'une de l'autre, mais peuvent être clairement vues. Creuser révèle qu'elles font simplement partie de sculptures humanoïdes encore plus grandes. Les toucher est douloureux et peut provoquer des visions d'un événement apocalyptique... du passé ? Ou dans le futur ?

77 Un sorcier excentrique étudiant les os d'anciennes créatures enfouies sous le sable, déteste la chaleur et a construit une tour tordue faite de briques de glace qui ne fondent jamais. Il n'y a pas d'entrée claire - seuls ceux qu'il pense susceptibles d'être intéressants peuvent obtenir une audience.

78 Une oasis pittoresque et sans prétention. La nuit, des orbes de lumière apparaissent et se poursuivent à la surface de l'eau.

79 Une zone de croissance organique délicieuse et épicée. S'il est dérangé, le groupe est attaqué par un gros ver carnivore.

80 Un élémentaire de la Terre gardant une grotte dans un petit canyon.

81 Une petite pièce d'eau aux racines d'un vieux arbre noueux. L'eau contient une substance psychoactive qui provoque des rêves/hallucinations vifs, mais non traumatiques. Enfoncées dans les visions, la direction vers une cachette de bandits, abandonnée à proximité.

82 Un labyrinthe de cactus couvrant près d'un acre. Personne ne sait d'où il vient; il est simplement apparu un matin il y a plusieurs mois. Les bras des cactus, ressemblant à des saguaro, atteignent le sommet pour former un plafond solide, de sorte que les tentatives de cartographie du labyrinthe depuis le ciel ou d'escalade des murs sont infructueuses. Personne qui s'est aventuré plus loin que le deuxième tour n'est revenu.

83 Une mesa surgit du désert, visible à des kilomètres là. Au sommet de la Mesa, il n'y a pas qu'une oasis, mais une riche forêt entourant une source de la taille d'un étang. Les habitants ont construit une ville sur les flancs escarpés de la mesa, les bâtiments creusés dans la paroi rocheuse et reliés par des ponts, des ascenseurs à poulie et des planches et des escaliers en bois branlants.

84 Quatre tentes dans une dépression dans le désert, entourant un étang de taille décente qui s'est formé au centre du camp. Chaque tente est occupée par une personne. Abou-Nazim, un prestidigitateur spécialisé dans la création d'eau, réside dans une tente gris clair avec des cordes bleues suspendues à son auvent. Dans un acte de défi envers les dieux de la nature, Abu-Nazim a décidé de créer et d'agrandir son étang en utilisant ses prouesses magiques. L'opposition d'Abou-Nazim aux dieux a attiré trois autres personnages sur le site, qui s'opposent tous aux dieux sous une forme ou une autre. Parmi les résidents se trouve un vieux druide humain qui a perdu la vie alors qu'en dépit de tous ses efforts, le bouquet de chênes qu'il protégeait est mort il y a 5 ans. Le druide emballa les quelques biens qu'il possédait, ainsi que tous les glands qu'il put trouver et entreprit de trouver un nouvel endroit pour s'installer. Il n'a pas encore essayé de planter ses glands dans le sol désertique, mais il a peur de perdre les quelques glands qu'il possède à cause du climat chaud de la région. Parmi les habitants se trouve également un inventeur fuyitif qui a dû quitter la ville après avoir incendié un temple avec l'un de ses miroirs géants. Il prétend que l'incident était un accident, mais un test réussi révélera qu'il ment. En réalité, il a brûlé le temple pour apaiser une entité extra-planétaire (un démon). La tente de l'inventeur est entourée de ferraille et de feuilles de métal grossièrement polies. Le quatrième résident est un elfe qui s'est installé dans le campement il y a moins de 2 mois. Il est tombé sur les tentes en cherchant une bête rare et a pensé que sa proie allait visiter l'étang pour boire de l'eau. Il passe la journée à se reposer et veille sur l'étang la nuit dans l'espoir d'attraper sa proie.

85 Une vaste ville se trouve au centre d'un désert, aucune source d'eau à vue. Les cinq prêtres assez puissants pour contrôler le temps apportent de la pluie et sont vénérés comme des dieux parmi le peuple.

86 Un vieux halfelin allant vers une cabane de surfieurs de sable, à une heure de marche dans le désert, où les dunes sont parfaites. Les leçons coûtent cinq pièces d'or, plus la location. D'autres amateurs de désert surfent, y compris la championne locale, une femme orque qui a perdu son avant-bras gauche.

87 Un clerc fou est assis dans une hutte en peau, entouré de centaines de chameaux. Il passe ses journées à créer de l'eau pour leur faire pousser une longue pelouse, et dit simplement qu'il aime leur compagnie. S'il est questionné sur la divinité qu'il adore, il se taira et le questionneur sentira les yeux de tous les chameaux commencer à le fixer.

88 Une échelle dépasse du sable et monte tout droit, à perte de vue. Ce qui est au sommet appartient au MJ, mais cela prend au moins deux jours d'escalade nécessitant la conception de couchages suspendus.

89 Une œuvre d'art géante à moitié finie réalisée avec des sables de différentes couleurs. Créée par un druide du désert comme forme de méditation, il contrôle les vents pour protéger sa création.

90 Une main de pierre géante partiellement enterrée, mesurant 25 m de haut et 15 m de large. On ne sait pas depuis combien de temps elle est là. La rumeur veut qu'un elfe âgé l'ait vue pour la première fois dans sa jeunesse avec les doigts dans différentes positions. Elle est froide au toucher et ressemble à de la pierre.

91 Un cadavre mort et momifié depuis longtemps d'un géant du givre. Le script infernal est gravé autour de son cou, détaillant le nom du démon dont le géant était la propriété à quiconque peut lire le script.

92 Un groupe de 1d8 hobgobelins épuisés au bord de la mort (4 niveaux d'épuisement) tombe sur votre groupe et se rend immédiatement, suppliant d'être capturé si cela signifie le salut ou une mort rapide si cela signifie la fin de leur douleur.

93 Une oasis autrefois luxuriante et accueillante, maintenant corrompue par un redoutable nécromancien. La vie végétale ici est fanée et morte, le peu d'eau qui reste est gris et vénéneux, le sable est noir et il y a certainement des zombies qui errent. Les tribus nomades locales se sont regroupées pour prendre d'assaut le complexe du nécromancien et l'ont incendié ainsi que son propriétaire. La nécromancie n'est pas morte du tout et se régénère lentement dans son labyrinthe secret sous les restes de son complexe, avec sa cache d'artefacts magiques. Les nomades seraient probablement heureux si vous la tuez à nouveau.

94 Un groupe de Fées du Désert, chevauchant des élémentaires du vent, poursuit un groupe de voyageurs à travers les sables mouvants. C'est la version désertique de la chasse sauvage, et les voyageurs (un riche marchand et ses associés) sont la proie. Interferer peut être imprudent, mais aussi gratifiant si le groupe réussit à chasser la chasse.

95 Une ruine métallique dans un ancien cratère, autour duquel s'est développé un village, connu sous le nom de Débarquement de Voyageurs. Les citadins sont inhabituels dans leurs apparences et leurs coutumes. Ils ne permettent pas aux étrangers d'examiner la ruine, qu'ils prétendent être le «vaisseau sacré» de leurs ancêtres. Un alchimiste ou un artificier pourrait apprendre une chose ou deux des dispositifs et des alliages couramment utilisés ici, et un psion ou une autre personne à l'écoute détectera des présences dans l'épave : plusieurs centaines d'âmes dormantes et un vaste assemblage de machines rempli d'anciens secrets.

96 Une paire de jambes de pierre et un visage brisé reposent sur les dunes. Sur le socle à moitié usé par le sable et le temps est gravé le nom d'un tyran oublié depuis longtemps et une vantardise creuse : «Voici ce que j'ai fait, et pleurez...». Il ne reste rien d'autre. Autour de la décomposition de cette statue colossale, illimitée et dénudée, le sable solitaire et plat s'étend au loin.

97 Un champ d'électricité statique. Lorsque le groupe marche, ils ressentent une sensation de picotement et leurs cheveux commencent à se dresser. S'ils inspectent le sol de plus près, ils remarquent que le sable autour d'eux vibre très légèrement. Quelque chose à peine perceptible survole le groupe par derrière. Il s'arrête et plane dans les airs devant l'avant-garde du groupe. C'est un orbe en laiton terni, usé, bosselé et de la taille d'un poing humain. Il bourdonne une fois, puis s'arrête. Puis bourdonne à nouveau. Après un bref délai, il recommence à bouger. Le groupe le suit à environ 30 m, où il s'arrête brusquement, et tombe droit dans un trou qui doit avoir été spécialement fait pour lui. L'énergie statique s'intensifie...

98 Les joueurs tombent sur un comptoir appartenant à un nomade du désert. Le nomade semble assez amical, mais tous les objets qu'il vend ont été enchantés par un sort de scrutation, il saura donc à tout moment l'emplacement de l'objet. Quelques heures après le départ des joueurs, il envoie des voleurs dans le désert pour les trouver et les voler.

99 Une grosse bête qui se cache sous le sable, comme un serpent dans sa forme, et se couvre de sable, ne faisant qu'un avec les dunes pour se protéger et être invisible par sa proie. Il utilise son camouflage pour confondre les proies potentielles en marchant en rond, en leur faisant voir les mêmes dunes/points de repère autour d'elles. Lorsque le groupe atteint l'emplacement X dans le désert, s'il atteint une perception suffisamment élevée, il remarquera que quelque chose ne va pas, bien que plus il ne fasse pas, plus la difficulté augmente. Cela peut entraîner une bataille entre le serpent géant du désert et le groupe, ou un moyen de guider le groupe vers une certaine zone en utilisant le serpent géant comme guide spirituel.

100 Un ancien village de pierre. Les bâtiments sont tous au moins à moitié enterrés. On dit que la tour de l'horloge au centre de ce village désert descend profondément dans le sable, et une horrible créature y habite; la même créature qui a dévoré chaque personne vivante du village !