

100

COMPLICATIONS DE VOYAGE

Lancez 1d100

- 1 En voyageant sur la route, vous rencontrez un très gros arbre tombé au milieu de la route. Il faudra 1d10 heures pour l'enlever. À l'insu du groupe, un énorme ogre se cache dans une falaise voisine en attendant qu'une caravane sans méfiance arrive près de son arbre.
- 2 La route principale a été emportée. Traverser le torrent gonflé serait dangereux et prendrait beaucoup de temps. Il existe une autre route, à travers les bois, qui est connue pour abriter une multitude de menaces, mais elle est plus rapide que de faire face au torrent.
- 3 Le groupe tombe sur une caravane en détresse. Des bandits sont connus pour tendre des embuscades comme celle-ci pour attraper des voyageurs sans méfiance, mais il y a aussi des rumeurs selon lesquelles une caravane marchande est attendue, en retard, de la capitale. Que faire ?
- 4 Un enfant perdu parcourt la route, prenant le chemin d'où vous venez. Il est trop tard dans la journée pour retourner en ville avant la tombée de la nuit, et vous devez être dans la ville voisine le matin.
- 5 Vous voyez un homme mourant sur le bord de la route. Si vous vous arrêtez, il vous dit que les gardes de [Personne] l'ont attaqué et volé. Vous êtes en route pour une audience avec [Personne] pour négocier une commission lucrative, et pour autant que vous le sachiez, il/elle est un pilier de la communauté.
- 6 Une tempête de neige tourbillonne, altérant la vision et obligeant les joueurs à effectuer des sauvegardes contre les dégâts du froid.
- 7 Un cerf blanc (ou tout autre gros gibier) traverse la route et s'écroule. Les aventuriers prennent-ils ce trophée qui pourrait valoir de l'argent pour sa peau/ses bois/des ingrédients alchimiques ou vont-ils à la chasse ?
- 8 Le groupe arrive sur un tas de pièces (généralement de l'or) au milieu de la route. C'est plus que ce qu'ils peuvent transporter et il n'y a pas de moyen évident de les transporter. Un groupe d'humanoides de niveau approprié tourne autour, avec l'intention de prendre le trésor pour eux.
- 9 Vous trouvez le dernier survivant d'une attaque de zombie/gobelin/loup-garou/etc... Il vous demande de le ramener dans sa guilde, spécialisée dans la chasse de ce genre de monstre.
- 10 Vous rencontrez le dernier survivant d'une meute de loups-garous pacifiques qui sont chassés par des chasseurs de loups-garous vicieux. Il/elle vous demande de le ramener auprès de son clan.
- 11 Vous tombez au milieu d'un combat entre des bandits et des sorciers maléfiques qui se battent pour une caravane de fournitures potentiellement précieuses. Aucun des deux groupes ne vous a encore vu.
- 12 Un fermier ou un autre roturier transporte une offrande à un ennemi redoutable (géant, sorcier, chef orque, etc...). Il/elle vous dit que le village a réussi à rester intact en offrant du bétail/des marchandises/de l'or en échange de la sécurité.
- 13 Vous êtes approché par un groupe de cultistes zélés. Ils commencent à vous prêcher que le monde est sur le point d'être détruit par le dieu qu'ils adorent, et vous demandent si vous souhaitez vous joindre à leur fête de la fin du monde (y assister révèle que le monde n'est pas, en fait, sur le point de se terminer).
- 14 En traversant une ferme abandonnée, vous tombez sur un épouvantail qui vous chuchote psychiquement. Il donne au groupe une énigme «impossible» et prétend que si vous ne pouvez pas répondre, il ne vous laissera pas passer. Remarque : l'épouvantail ne peut pas bouger et les joueurs n'ont pas besoin de répondre à l'énigme pour simplement passer.
- 15 Un groupe de gobelins debout sur les épaules avec des longs manteaux incite les voyageurs à venir les aider à réparer leur chariot cassé pour les voler de chaque pièce de cuivre qu'ils ont.
- 16 La seule façon de progresser est de traverser les restes d'un champ de bataille. De nombreux pièges mis en place par les mages n'ont pas encore été désactivés et le groupe doit y avancer en toute sécurité.
- 17 Il y a un sort illusoire sur la forêt dans laquelle ils voyagent qui fait penser aux gens que la route le fait tourner en rond. Les gens qui réussissent leur sauvegarde doivent convaincre les autres qu'ils vont dans le bon sens.
- 18 Il y a une caravane de marchands de viande magiques qui vont de ville en ville. Cependant, ils échangent uniquement de la viande contre de la viande au lieu d'échanger avec de l'or.
- 19 Il y a un petit élémentaire terrestre qui essaie d'apprendre à jongler. Si le groupe essaie de le toucher, une mère en colère sortira des bois pour les attaquer.
- 20 Un groupe d'adolescents fumait dans les bois et a accidentellement déclenché un feu de forêt. Malheureusement, le groupe est dans cette forêt et doit sortir.
- 21 La route mène à une grande rivière. Un nouveau pont d'excellente fabrication a été construit au-dessus de la rivière par un clan gobelin qui cherche à surmonter sa nature mauvaise et à gagner sa vie honnêtement. Ils font payer ce qui est, en fait, des frais élevés, quoique toujours équitables.
- 22 Le chemin et la carte ne mentionnaient en quelque sorte pas une montagne qui se trouve en plein milieu de la route. Le groupe n'a pas remarqué la montagne jusqu'à ce qu'il soit directement sur elle.
- 23 Le village dans lequel vous arrivez vient de recevoir des aventuriers comme votre groupe et vous a préparé un accueil approprié. Si vous êtes des héros, cela peut être du pain frais. Si votre groupe est un groupe de bandits assassins, cela pourrait être du goudron et des plumes.
- 24 Un grand groupe de porcs court dans tous les sens. Une jeune fille vêtue d'une robe en lambeaux tente de les rassembler en reniflant légèrement. Si elle est approchée, elle explique que son père et sa mère sont malades, mais que les porcs sont censés être vendus au marché et qu'ils ont besoin d'argent pour les médicaments.
- 25 Un demi-orque a l'air inquiet essaie désespérément de convaincre votre groupe qu'il va dans le mauvais sens et qu'il devrait emprunter un chemin similaire (bien que légèrement plus long) jusqu'à sa destination. Un test de religion révèle qu'il s'agit d'un clerc d'une divinité de la connaissance. Si le groupe l'ignore, il essaie de les convaincre pendant un moment, puis secoue la tête tristement et commence à s'éloigner.

- 26 Une petite étendue de bois est pétrifiée sur place et dans le temps, complètement silencieuse et parfaitement immobile. Quiconque touche autre chose que le chemin dans la forêt le trouve dur comme de la pierre et complètement immobile. Il y a des oiseaux et d'autres animaux dans la forêt, mais ils sont aussi immobiles que des statues.
- 27 Un écureuil vicieux commence à jeter des noix et à pousser des cris sur le groupe. Cela ne fait pas de réels dégâts, mais c'est douloureux et ennuyeux.
- 28 Un nid de bête hydres ! Tuez-les, évitez-les ou (avec un test de domptage réussi) emportez-en un avec vous ! Mais...où est la mère, de toute façon ?
- 29 Quelqu'un a laissé une traînée de pièces de cuivre, menant à une grotte. La grotte est fortement piégée et se termine avec un coffre vide. Vous entendez des rires lorsque le coffre s'ouvre, mais personne n'est en vue.
- 30 Un grand groupe de pèlerins et de flagellants avance lentement sur la route devant vous, vous ralentissant. Ils n'essaient pas de vous céder du terrain et vous regardent avec une vague hostilité.
- 31 Un fossé profond a été creusé sur le chemin devant vous. Deux gnomes de l'autre côté regardent une carte et des plans et se disputent. Ils ne font aucune tentative pour vous aider à traverser.
- 32 Un garçon de 8 ans mène paisiblement un démon/géant/une manticoire/un ver pourpre avec une chaîne, derrière lui, sur la route. Interrogé à ce sujet, il rit et dit : "Oh, c'est notre vache. Elle aime juste jouer des tours aux inconnus". Il ébouriffe ensuite le - peu importe - et continue son chemin en sifflant.
- 33 Votre carte ne mentionnait pas une auberge à mi-chemin de votre destination. L'auberge est complètement vide avec la porte arrachée de ses gonds. Avec un test de connaissances/géographie locales, vous savez que cette auberge ne devrait même pas être ici, c'était autrefois l'emplacement d'une tombe.
- 34 Un cortège de soldats en armures et de clercs portant une bannière du roi/seigneur/dieu a mis en place un point d'inspection, obligeant tous les passagers à déclarer leurs biens, leurs allégeances et leur raison de passer. Zone de vérité, Détection du mal et du bien et Vision véritable sont utilisés.
- 35 Vous rencontrez 2 PNJ qui se disputent pour savoir lequel est réel et lequel est une hallucination.
- 36 Vous découvrez une rivière large de 15 m croisant perpendiculairement votre chemin. Cette rivière ne se trouve sur aucune carte.
- 37 Un grand chevalier humain vient de mourir d'une crise cardiaque alors qu'il parcourait la route. Son écuyer et son page l'ont tiré sur le côté, et l'un d'eux est allé chercher de l'aide. Le chevalier a une armure et des armes magiques puissantes qui rapporteraient un joli pactole, et il y a des voleurs dans les environs...
- 38 La route est complètement bloquée, comme si une avalanche ou un glissement de roche s'était produit. Le problème est que la zone est assez plate et que vous ne comprenez pas comment les roches sont arrivées ici.
- 39 Un groupe d'animaux a été tué et aligné dans une formation étrange avec des symboles étranges dessinés dans le sang. Le groupe pourrait découvrir que cela était utilisé pour une sorte de rituel.
- 40 Vous tournez un coin et la route devant vous est bloquée par une mare de lave. Lors de l'inspection, il n'y a pas de chaleur. Une inspection ultérieure révèle qu'il s'agit d'un sort d'illusion. Peut-être une farce idiote d'un sorcier. Vous pouvez marcher à travers la lave.
- 41 En parcourant la route, vous rencontrez une carcasse d'animal, mort, en décomposition. L'odeur est horrible, mais il n'y a rien d'extraordinaire. Au fur et à mesure que vous continuez, quelques autres carcasses d'animaux sont éparpillées sur la route. De plus en plus de corps commencent à apparaître le long de la route au fur et à mesure que vous avancez. Vous vous retrouvez finalement face à face avec un mur de 3 m plein de corps empilés allant du bétail, des animaux prédateurs et même des personnes. Le mur bloque la route, et les seules façons de passer incluent l'escalade d'une pente boueuse de sang à proximité, ou le retour en arrière pour trouver un autre itinéraire ou de creuser par-dessous.
- 42 Les voyageurs se retrouvent à la croisée des chemins, puis la même chose, et encore. Le groupe est piégé dans une boucle magique, jusqu'à ce qu'il puisse la dissiper ou remarquer la différence dans le motif, comme l'emplacement des fleurs ou la trajectoire de vol d'un oiseau.
- 43 On vous a vendu du mauvais équipement de voyage lors de votre dernier arrêt - les rations sont mauvaises, l'eau contaminée, le cuir des sacs, harnais,... se casse, se fendille.
- 44 Crue éclair : Une averse en amont a déclenché une crue éclair sur une partie basse de la route. Bien que l'eau ait 1 m de profondeur, le courant est si rapide qu'il emportera à coup sûr quiconque tentera de le franchir. Les personnes emportées font face aux risques de contusion, d'empalement sur les débris et de noyade. En y marchant au bord le moins profond, il est évident même pour les novices en survie qu'il sera extrêmement dangereux de traverser, surtout vers le milieu. Le groupe peut choisir d'attendre s'il le souhaite, même si cela prendra du temps.
- 45 Débandade : Un grand troupeau de bisons/gnoux a été effrayé et se précipite sauvagement sur la route car c'est le chemin le plus facile. Écartez-vous ou soyez piétinés.
- 46 Glissement de terrain : De fortes pluies et un petit tremblement de terre déclenchent une série de petits glissements de terrain de 10 m de large. Le groupe doit passer avant qu'un plus gros ne se produise.
- 47 Aide à la réparation des roues : une caravane itinérante de nomades a une roue de chariot cassée. La dame qui dirige est une voyante et offre un aperçu de votre avenir, mais pas d'or, si vous vous arrêtez et aidez.
- 48 Mauvais panneaux : une secousse a réorganisé les panneaux de signalisation à une intersection pour qu'ils pointent vers les mauvais endroits.
- 49 Arrêté par la patrouille routière : un convoi de gardes de la paix est en marche. Ils sont corrompus et vont harceler et tenter de fouiller le groupe et peuvent essayer de prendre de l'argent ou des biens qu'ils trouvent suspects ou dont le groupe ne peut pas expliquer la provenance. Ils appréhenderont également les criminels connus. Le groupe peut récupérer la plupart de ses affaires en «faisant appel» (c'est-à-dire en payant un pot-de-vin) à un tribunal local également corrompu.
- 50 La Chasse Sauvage - Les fées chassent. Il faut se méfier. Elles ont déjà choisi une proie, mais ne restez pas dans les parages, de peur que l'une d'elles ne vous choisisse comme gibier.
- 51 Après avoir marché pendant quelques kilomètres le long du chemin qui descend la route claire, vous atteignez une barrière invisible. Puis l'illusion se brise - ce Mirage Arcanique a fait ressembler cette grotte profonde à une plaine claire avec un joli chemin de pierre identique à celui que vous avez suivi. Vous êtes à 800 mètres dans cette grotte, et les fées qui vous ont attiré ici ne veulent PAS que vous partiez sans faire quelque chose pour elles au préalable.

100

COMPLICATIONS DE VOYAGE

Lancez 1d100

- 52** Modrons : Le long du chemin, vous trouvez un groupe de modrons (2 monodrones et un duodrone). Ces modrons n'ont pas reçu l'ordre de retour lors de la dernière marche des modrons (en raison de complications liées à l'attaque) et tentent toujours de collecter des données. En remarquant le groupe, ils les harcèlent pour obtenir des données, en faisant des choses comme les mesurer et prendre la taille de leurs vêtements pendant qu'ils marchent. Ils continuent à le faire jusqu'à ce qu'ils perdent de vue le groupe ou soient détruits.
- 53** Un feu peut être vu à un peu moins d'un kilomètre dans un champ manifestement cultivé, le vent souffle maintenant des flots de fumée sur la route que traverse le groupe. Le champ appartient à un alchimiste local qui l'a ensemencé avec diverses herbes médicinales. La fumée est très enivrante, donnant des visions étranges aux membres du groupe.
- 54** Mauvais entretien - Le terrain a fait des ravages sur vos chaussures. Vos semelles tombent en morceaux, votre déplacement est réduit de 33 %.
- 55** Un chevalier à cheval, en tenue de joute de tournoi complète, confond le groupe avec son entourage/garde du corps et insiste pour qu'ils l'escortent à sa prochaine compétition.
- 56** Le groupe rencontre un revenant qui s'approche de sa cible. La cible n'est personne dans le groupe mais les aventuriers ont une chance d'intervenir.
- 57** Un membre de votre groupe souffre de dysenterie.
- 58** Toutes les personnes interrogées par le groupe dans la dernière ville/village/endroit ont déclaré que le seul moyen sûr de traverser la vallée est de prendre le chemin bleu, détaillé et entretenu par les deux communautés qui la bordent. Les villageois ont tous dit que l'entretien était réciproque et qu'ils étaient en très bons termes avec l'autre ville/village/endroit.
- 59** En sortant du territoire de la première ville, ils trouvent le chemin barricadé et bloqué, la barricade est ancienne et écrite dans une version archaïque de la langue principale. Les arbres et les animaux ont tous l'air d'être d'une époque différente. Il y a un chemin de «détour» mais il est rempli de dangers primitifs.
- 60** Pendant que vous voyagez, le chariot sur lequel vous roulez heurte une bosse assez grosse, provoquant la rupture d'un essieu déjà faible, rendant le chariot inutile. Le groupe doit soit trouver un moyen de réparer afin de continuer, soit essayer de convaincre un autre voyageur de l'aider.
- 61** Vous constatez que les rats sont entrés dans vos rations. Vous devez soit faire des jets de sauvegarde de constitution, soit trouver de la nouvelle nourriture.
- 62** Un dragon massif et extrêmement puissant vous tend une embuscade quelque part le long de votre voyage, à travers une forêt extrêmement dense et vaste. Il est assez fort pour vous massacrer tous sans se forcer, et est contrarié que vous n'en soyez pas conscient. Il va falloir parler vite pour l'apaiser. Il désire également un aliment rare que vous possédez, et vous permettra de passer si vous lui offrez la nourriture et si vous faites appel à sa vanité.
- 63** Cela m'est arrivé lors d'une campagne : un essieu du chariot se brise et un druide, dans une tentative de réparer le chariot, transforme accidentellement la roue en bois (ou un autre morceau en bois du chariot) en un buisson.
- 64** Il y a eu un tremblement de terre et le chemin est bloqué par quelque chose. Il peut s'agir d'un arbre tombé, d'une fissure dans le sol ou d'un morceau de terre qui s'est détaché d'un flanc de montagne. Dans tous les cas, il sera difficile de le passer et presque impossible de faire passer un chariot.
- 65** Feux follets - Des lumières étranges peuvent être vues au loin, hors du chemin. Elles planent au-dessus des fosses et du boubrier, et piégeront les voyageurs imprudents.
- 66** Instabilité dimensionnelle - Il y a eu une petite ondulation dans le tissu planaire entre les mondes. Pendant quelques instants, un autre plan est ouvert. Cela pourrait être le plan élémentaire du feu, le plan Féérique, le plan de l'Ombre, le plan astral ou même l'un des royaumes des dieux.
- 67** Verger Mystique - Une grande zone remplie de divers arbres et buissons, chacun couvert de fruits différents. La nourriture est abondante, mais certaines des baies assorties peuvent être toxiques ou avoir un effet secondaire.
- 68** Croissance excessive - Le chemin est envahi par les ronces, les herbes et les racines des arbres. C'est un terrain difficile à franchir et il faudra deux fois plus de temps pour le traverser.
- 69** Oh regarde, c'est un cerf géant. Lancez 2d4, 2-4 signifie que le cerf charge. 5-7 signifie qu'il regarde votre groupe et passe à autre chose. 8 signifie qu'il s'incline devant vous, accordant à votre groupe un bonus de charisme de 2 points pour la semaine qui suit.
- 70** Un arbre abattu bloque votre chemin et son contournement est bloqué par une végétation dense.
- 71** Vous trouvez un grand champ de bataille d'une rencontre précédente avec des centaines de corps éparpillés sur le sol et des tas de cadavres entassés dans des monticules puants, la traversée prendra une journée complète, mais s'ils traversent, ils doivent faire un test de Constitution ou devenir écoeuré par la pourriture causée par les piqûres de mouches porteuses d'une maladie et donne le statut d'empoisonnement pendant 24 heures.
- 72** La ville suivante est à environ 50 jours de l'autre côté de la montagne et le seul autre moyen est de traverser un tunnel avec un péage VRAIMENT élevé. (Ou un TUNNEL SECRET)
- 73** Une boule d'accouplement de serpents venimeux est sur le chemin.
- 74** Un troupeau de chèvres sauvages apparaît. Elles ont un goût particulier pour les nains du groupe.
- 75** Les restes d'un cheval sur le sentier ont attiré un ours. Il est trop occupé pour vous remarquer.

- 76** Un feu de forêt bloque le chemin après un orage.
- 77** La fonte des neiges a transformé une petite crique en une rivière massive qui fait rage. Le seul pont est détruit.
- 78** Un glissement de terrain récent a entraîné la chute de plusieurs gros rochers dans une section étroite de la rivière, ce qui rend très difficile la navigation dans le bateau dans lequel le groupe se déplace. Le bateau a 13 PS, lancez 1d4 x 4 pour voir s'il passe en toute sécurité, sans que la coque ne soit ouverte, ce qui le ferait couler.
- 79** Un enchevêtrement de ronces bloque le chemin du groupe. On dirait qu'une arme tranchante sera nécessaire.
- 80** Deux bugbears dorment avec une gueule de bois au milieu de la route. Vous pouvez essayer de vous faufiler, de faire un détour ou attaquer.
- 81** Une partie du chemin a été emportée, laissant une grande flaque de boue profonde qu'il est difficile de traverser avec le wagon/chariot en raison de la brousse dense de chaque côté. Si le groupe choisit de se frayer un chemin, cela leur prend 2d20 minutes, et ils finissent par être recouverts de boue épaisse, collante et nauséabonde. Si le groupe choisit de se frayer un chemin sur le côté, cela lui prend 3d20 minutes.
- 82** Vous remarquez une abondance de trous sur le terrain. Les joueurs doivent faire attention à leur équilibre et ne pas se regrouper.
- 83** Vous trouvez deux nains exactement similaires qui se battent avec des arbalètes et se mettent à couvert. Les deux disent que l'autre est un sosie. Aucun d'eux ne l'est, ce ne sont que des frères et sœurs perdus. L'un s'appelle Thruduair et l'autre s'appelle simplement Greg.
- 84** Une petite créature à la peau rouge se trouve au sommet d'un rocher sur le bord de la route. Elle vous fait signe et dit qu'elle veut jouer à un jeu avec vous, passez son test pour obtenir ses cornes de diable supérieures. Sinon, elle disparaît. Lancez 1d6. 1-2 le diabolotin disparaît et laisse un petit sac rempli de pièces, environ 10 po. (Les pièces se transforment en plomb en une heure) 3-4 un groupe de morts-vivants (appropriés) apparaît et se battra pour que leurs âmes soient libérées par le diabolotin. 5-6 un être démoniaque (approprié) est invoqué et attaquera le groupe immédiatement.
- 85** Un vieil homme aux allures de sage est assis sur le bord de la route et implore le groupe pour de la nourriture, de l'eau ou de l'or. Si on lui donne de la nourriture, il disparaît et donne une bénédiction de la déesse des vagabonds, le groupe ne sera pas dérangé lors de son prochain repos long. Si on lui donne de l'eau/du vin/de la bière, le vieil homme remet au groupe une tasse toujours pleine, contenant ce qu'ils lui ont donné en premier lieu. Si on lui donne de l'or, il demande aux membres du groupe quel est leur animal préféré et leur donne un œuf d'or. Bientôt, un familier (il attendra jusqu'à 30 cm de haut) naîtra de l'œuf. Si vous ne lui donnez rien, il vous maudit et va faire disparaître la moitié des rations et de l'eau du groupe.
- 86** Un bourreau et un magistrat avec une potence construite se préparent à exécuter un homme pour braconnage. L'homme voit le groupe et crie à l'aide alors que le bourreau se bat pour le faire entrer dans le nœud coulant.
- 87** Un enfant «très humain» dessine d'étranges runes dans la terre avec un sac de sable bleu.
- 88** Un cirque itinérant vient dans l'autre sens et ils veulent pratiquer leur numéro : une performance de contrôle mental/hypnose. À un moment donné, le groupe se rend compte qu'il n'a aucune intention de laisser quiconque hypnotisé quitter la troupe.
- 89** Une dizaine d'ogres jouent à cache-cache. Ils n'ont pas vraiment envie de vous manger, ils veulent juste jouer.
- 90** Vous trouvez un merfolk dans un baril d'eau au bord de la route. Vous êtes à au moins une lieue de la source d'eau la plus proche.
- 91** Un demi-squelette s'accroche à l'arrière de votre cheval/chariot.
- 92** Toutes les formes de végétation le long d'un long tronçon de route ont été transformées en verre, tandis que la surface supérieure du terrain s'est transformée en obsidienne. Le long des côtés de la route se trouvent des statues d'animaux confus et effrayés fabriqués à partir de roches et de minéraux aléatoires. Toute la vie organique dans la région commence lentement à se transformer en diverses roches et minéraux au cours d'une journée complète, moment auquel les organismes sont pétrifiés. Un organisme complètement transformé ne peut être guéri que par l'utilisation de la restauration supérieure ou d'un effet magique tout aussi puissant. En quittant le tronçon de la route, toutes les créatures partiellement pétrifiées voient le processus de transformation se dérouler en sens inverse au même rythme.
- 93** Un diable de poussière sympathique et bavard croise le groupe et les suit pendant 1d4 heures, se comportant comme un chiot excité pendant toute la durée. Il communique en se balançant en avant et en arrière pour l'affirmation, et à gauche et à droite pour la négation.
- 94** Un animal qui parle, comme une grenouille ou un oiseau, croise votre chemin, à la recherche d'une aide et d'un moyen de se transformer en sa vraie forme.
- 95** Un morceau de plaine dénudé, avec une grande pierre sertie au milieu. L'inscription encore lisible rappelle une grande bataille il y a longtemps. On dit que les fantômes hantent ici dans la nuit.
- 96** Un couloir plat entre les cols de montagne a de nombreux moulins à vent parsemant le paysage en raison du flux de vent constant et invariable. L'un des moulins à vent se trouve au milieu du chemin à parcourir.
- 97** Une grande dépression profonde, dans le sol, qui semble être recouverte de verre lisse gris-noir. Si on glisse et tombe, il est très difficile de sortir. Sur les bords, cela s'estompe dans le sol et il y a de l'herbe qui pousse dans les fissures. S'il est cassé, il est très tranchant. Il y a plusieurs squelettes d'animaux en bas.
- 98** Un glissement de terrain récent a exposé un gros fossile au milieu du chemin.
- 99** Deux sorciers se battent sur le chemin. Ils lancent continuellement un mur de glace, ce qui rend presque impossible le passage.
- 100** Un géant à deux têtes fait la sieste sur le chemin. Essayez-vous de vous battre ou de vous faufiler devant lui ?