

VOYAGE



HASARD DE

VOYAGE



HASARD DE

VOYAGE



HASARD DE

VOYAGE



HASARD DE

**CAMELOT
POTION DE SOINS**

Les guerriers sont arrêtés par un camelot, un individu bizarre portant des frusques aux couleurs vives et des paniers en osier contenant ses marchandises. Il va de lieu en lieu tout en jouant de sa mince flûte. Les guerriers peuvent lui acheter :

Une potion de soins.
Soigne 1D6 blessures.
Chaque guerrier peut acheter une seule potion.

Une seule utilisation.
Lancez 1D6 . Sur un 1, la potion est une vulgaire copie inutilisable. Le guerrier s'est fait avoir et doit immédiatement défausser l'objet.



50 P.O.

HASARD N° 16

**CAMELOT
PORTE - BONHEUR**

Les guerriers sont arrêtés par un camelot, un individu bizarre portant des frusques aux couleurs vives et des paniers en osier contenant ses marchandises. Il va de lieu en lieu tout en jouant de sa mince flûte. Les guerriers peuvent lui acheter :

Un porte bonheur.
Un guerrier qui porte ce talisman peut refaire un jet de dé une fois par aventure. Chaque guerrier peut acheter un seul porte-bonheur.

Une seule utilisation.
Lancez 1D6 . Sur un 1, le porte-bonheur est une vulgaire copie inutilisable. Le guerrier s'est fait avoir et doit immédiatement défausser l'objet.



50 P.O.

HASARD N° 16

**CAMELOT
BRACELET DE BRONZE**

Les guerriers sont arrêtés par un camelot, un individu bizarre portant des frusques aux couleurs vives et des paniers en osier contenant ses marchandises. Il va de lieu en lieu tout en jouant de sa mince flûte. Les guerriers peuvent lui acheter :

Un bracelet de bronze.
Un guerrier qui porte cet objet peut ignorer 1 blessure durant un combat. Chaque guerrier peut acheter un seul bracelet de bronze.

Une seule utilisation puis se brise.
Lancez 1D6 . Sur un 1, le bracelet est une vulgaire copie inutilisable. Le guerrier s'est fait avoir et doit immédiatement défausser l'objet.



30 P.O.

HASARD N° 16

**CAMELOT
CRAIE**

Les guerriers sont arrêtés par un camelot, un individu bizarre portant des frusques aux couleurs vives et des paniers en osier contenant ses marchandises. Il va de lieu en lieu tout en jouant de sa mince flûte. Les guerriers peuvent lui acheter :

Craie
Un guerrier qui possède de la craie peut marquer l'itinéraire suivi et n'a donc pas besoin de lancer sur le tableau de fuite (du Livre d'Aventures) s'il veut quitter le donjon.. Chaque guerrier peut acheter une seule craie.

Une seule utilisation.
Lancez 1D6 . Sur un 1, la craie est une vulgaire copie inutilisable. Le guerrier s'est fait avoir et doit immédiatement défausser l'objet.



20 P.O.

HASARD N° 16

VOYAGE



HASARD DE

VOYAGE



HASARD DE

VOYAGE



HASARD DE

**CAMELOT
VERROTERIE**

Les guerriers sont arrêtés par un camelot. Chaque guerrier peut acheter 6 verroteries.

Si sur le chemin des guerriers, quelqu'un leur demande de l'or pour une raison quelconque, ils peuvent essayer de donner la verroterie à la place. Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, les gens refusent et insistent pour avoir de l'or. Sur 4, 5 ou 6, ils acceptent la verroterie à la place de l'or. La verroterie n'est acceptée que par d'autres voyageurs, et ne peuvent jamais être utilisés comme paiement dans une ville.

Lancez 1D6. Sur un 1, la verroterie est une mauvaise copie inutilisable.

Le guerrier s'est fait avoir et doit immédiatement défausser l'objet.



20 P.O.

HASARD N° 16

**FAMINE
EPEE TRANCHANTE**

Les guerriers sont arrêtés par un camelot, un individu bizarre portant des frusques aux couleurs vives et des paniers en osier contenant ses marchandises. Il va de lieu en lieu tout en jouant de sa mince flûte. Les guerriers peuvent lui acheter :

Un porte bonheur.
Un guerrier qui porte ce talisman peut refaire un jet de dé une fois par aventure. Chaque guerrier peut acheter un seul porte-bonheur.

Une seule utilisation.
Lancez 1D6. Sur un 1, le porte-bonheur est une vulgaire copie inutilisable. Le guerrier s'est fait avoir et doit immédiatement défausser l'objet.



50 P.O.

HASARD N° 32

ETANG DE VISION

Les guerriers se retrouvent devant un étang gelé au sommet d'une montagne. Sa surface est comme un miroir et des images semblent se mouvoir sur la glace. Alors que les guerriers observent les eaux gelées, ils voient des images déformées d'eux-mêmes luttant contre de hideux monstres. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant pour chaque guerrier :

Le guerrier réalise qu'il s'agit d'une vision du futur ! N'importe quand durant le prochain donjon, il peut ignorer un coup qui le touche. En fait, le guerrier reconnaîtra le coup avant d'être touché et l'évitera de justesse.



Ignore un coup qui le touche.

HASARD N° 35