

. VOYAGER ENTRE LES AVENTURES .

Ce chapitre des Règles Avancées revient sur ce que font les aventuriers entre deux explorations des donjons souterrains du monde de Warhammer. Comment survivent-ils ? Comment retrouvent-ils la civilisation lorsqu'ils s'échappent des grottes et repaires des monstres ? Sont-ils bien reçus ou évités comme des parias dans les villes qu'ils visitent ? Voyagent-ils tranquillement ou sous la constante menace de nombreux dangers ?

Bien qu'il soit au-delà de Warhammer Quest de faire jouer un voyage qui peut prendre plusieurs semaines aux aventuriers, les règles et les tableaux de ce chapitre donnent une bonne représentation des obstacles et des dangers que les guerriers doivent surmonter lorsqu'ils retournent vers la civilisation.

Ce chapitre considère également les événements qui peuvent survenir lorsque les guerriers ont atteint leur destination. Bien qu'ils ne soient pas essentiels à vos parties de Warhammer Quest, les tableaux suivants étoffent l'histoire des guerriers et créent des récits excitants qui serviront de toile de fond à leurs aventures.

Une fois que vous avez trouvé la pièce objectif et terminé votre partie de Warhammer Quest, vous pouvez utiliser les règles de ce chapitre pour déterminer ce qui arrive aux guerriers avant qu'ils n'explorent un nouveau réseau de grottes et de cavernes.

. VOYAGER .

Entre les aventures, les guerriers voudront certainement dépenser une partie de l'or qu'ils ont trouvé. Il existe de nombreuses choses disponibles s'ils ont assez d'argent : de meilleures armes ou armures, des équipements ou des objets spéciaux qu'ils pourront utiliser dans leur prochaine aventure.

Cependant, le Vieux Monde est vaste et il ne sera pas toujours possible pour les guerriers de trouver ce qu'ils veulent. Beaucoup des donjons que les aventuriers explorent se trouvent au bord du Vieux Monde, où les grandes villes sont rares. Dans ces régions, les guerriers auront déjà de la chance s'ils trouvent où passer la nuit et il n'y a absolument aucune possibilité de trouver une bonne armure à vendre.

Si ce que les guerriers veulent acheter n'est pas disponible là où ils sont, ils doivent faire un choix. Soit ils vont vers la ville la plus proche, soit ils se débrouillent avec ce qui est disponible sur place. Ce choix sera souvent influencé par le délai accordé pour leur mission. S'ils ont cinq jours pour trouver l'Épée de Justice à temps pour pouvoir livrer bataille contre les ennemis de l'Empire, il n'est guère raisonnable de passer deux semaines à traverser forêts et montagnes pour se rendre dans une ville et pouvoir y acheter de nouvelles flèches.

De plus, voyager dans le Vieux Monde présente des dangers. Plus le voyage est long, plus il y a de chances que quelque chose de désagréable arrive aux guerriers. Toute cette séquence "entre les parties" est résolue en utilisant les tableaux des pages suivantes. Il n'y a pas de plateau de jeu pour cette partie de la campagne et les figurines ne sont pas utilisées. Les tableaux sont conçus pour apporter un contexte et une continuité aux aventures et soulignent que les donjons ne sont qu'une petite partie des terribles périls du Vieux Monde. Une fois que vous connaissez la distance jusqu'à la destination des guerriers, vous pouvez déterminer le temps nécessaire pour



l'atteindre et ce à quoi ils s'exposent en chemin. Vous constaterez rapidement que si les guerriers parcourent tout le chemin jusqu'à une ville lointaine pour dépenser leur or de meilleure façon, le voyage sera très périlleux et ils pourront rencontrer toutes sortes de dangers sur leur route.

JUSQU'OU LES GUERRIERS VOYAGENT-ILS ?

Avant que les guerriers ne puissent dépenser leur or, les joueurs doivent décider du lieu où ils vont et déterminer la distance qui les sépare de leur destination. Les donjons où les aventuriers vivent leurs aventures sont presque toujours situés dans des zones désolées, à des lieues des endroits habités que les guerriers peuvent vouloir visiter.

Le Tableau de Voyage ci-dessous montre la distance qui sépare le site de l'aventure des plus proches villages, villes ou cités. Cette distance est représentée par un nombre de semaines de voyage, chaque semaine présentant un nombre donné de hasards.

TABLEAU DE VOYAGE

Destination	Durée du Voyage	Jets de Hasards
Village	2 semaines	2
Ville	4 semaines	4
Cité	6 semaines	6

Lorsque les guerriers ont fini une aventure, les joueurs doivent décider si leur groupe va se rendre dans un village, une ville ou une cité. Le Tableau de Voyage donne le temps nécessaire aux guerriers pour accomplir le voyage et le nombre de hasards qu'ils rencontrent. Par exemple, si les guerriers se rendent dans une ville, il leur faut quatre semaines pour couvrir la distance et vous devez effectuer quatre jets de hasards pour le groupe.

SE RENDRE AU SITE DE L'AVENTURE

A moins que le contraire ne soit spécifié par les règles de l'aventure, le temps de trajet et les hasards ne s'appliquent que lorsqu'on se rend du site d'une aventure vers la civilisation. Quand les guerriers quittent une ville pour leur prochaine aventure, ils n'utilisent pas les règles de ce chapitre pour le voyage car le trajet des guerriers jusqu'au site de l'aventure

est programmé à l'avance, alors qu'ils n'ont pas la moindre idée de l'endroit où ils émergeront une fois l'aventure terminée. Par exemple, les guerriers peuvent commencer une aventure dans une caverne se trouvant à quelques lieues seulement des portes de la ville. Leur premier voyage est donc tranquille et rapide. Puis ils descendent dans les sombres profondeurs, traversent des souterrains, rencontrent des monstres et trouvent des trésors. Une fois l'aventure terminée et tous les monstres tués, les guerriers peuvent errer plusieurs jours à rechercher une sortie. Quand enfin ils sortent, ils peuvent se retrouver de l'autre côté d'une chaîne de montagnes, dans des terres complètement inconnues. Les guerriers ont alors la tâche délicate de retourner à la civilisation en traversant des zones désolées et hostiles. Le Tableau des Hasards représente ce dangereux voyage vers la sécurité.



- TABLEAU DES HASARDS -

Une fois que vous savez combien de hasards les guerriers vont rencontrer en route vers leur destination, vous devez effectuer autant de jet de dés sur le Tableau des Hasards.

Il est important de noter que les hasards sont déterminés pour le groupe entier, non pas pour chacun des aventuriers. Les joueurs lancent chacun leur tour pour chaque semaine.

Alors que les guerriers accomplissent leur périple, un des joueurs doit noter le nombre de semaines passées. De cette façon, vous pourrez toujours déterminer le chemin qu'il reste aux aventuriers à parcourir, et combien de hasards il leur faut encore rencontrer ! Si vous perdez le compte, les guerriers se sont perdus, et vous devez recommencer tout le voyage !

Pour déterminer quels hasards les guerriers affrontent :

- 1 Décidez du type d'agglomération où se rendent les guerriers: un village, une ville ou une cité.
- 2 Consultez le Tableau de Voyage de la page précédente pour voir le nombre de semaines que va prendre le voyage et combien de jets de hasards vous devez effectuer.
- 3 Pour chaque hasard, lancez 2D6 sur le Tableau des Hasards, mais au lieu d'ajouter les résultats, considérez le

premier dé comme celui des dizaines et le second comme celui des unités.

Par exemple, si le premier dé est un 2 et le second un 1, le résultat est 21. En vous référant au n°21 du Tableau des Hasards, vous pouvez voir que les aventuriers sont pris dans une tornade. Pour plus de simplicité, nous appelons ce procédé "lancer de D66", même si évidemment, il n'existe pas de dé à 66 faces!

4 Une fois que vous avez lancé le nombre approprié de fois sur le Tableau des Hasards, le voyage des guerriers est terminé et ils ont atteint leur destination.

TEMPS DE VOYAGE SUPPLEMENTAIRE

Pour chaque semaine de voyage, les guerriers rencontrent un hasard. Cependant, certains hasards rallongent la durée du voyage, augmentant ainsi le nombre de hasards devant être lancés. Si cela est le cas, pour chaque semaine ajoutée au temps de voyage, faites un autre jet sur le Tableau des Hasards.

ANIMAUX, ATTELAGES ET VOYAGE

Si chaque guerrier a un mode différent de transport, il peuvent atteindre leur destination à des moments différents. Par exemple, si un des guerriers est à cheval et le reste à pied, le guerrier à cheval mettra quatre semaines pour atteindre sa destination alors que les autres mettront six semaines. Par conséquent, pour les deux dernières semaines du voyage, tous les jets sur le Tableau des Hasards ne s'appliqueront qu'aux guerriers à pied. Le guerrier à cheval attend à l'extérieur de la ville et n'est donc pas affecté par les hasards. Notez cependant que comme il est maintenant aux portes de la ville, il doit payer certains frais (voir le chapitre Villes) jusqu'à ce que ses compagnons arrivent.

Il peut parfois arriver qu'un guerrier ou plus atteignent leur destination en avance alors que les autres guerriers se sont arrêtés prématurément dans une autre ville par le fait d'un hasard. Dans ce cas, les visites des deux groupes sont résolues séparément. Au début de la prochaine aventure, ils se retrouvent selon un plan prévu précisément pour de tels cas.

. LA FIN DU VOYAGE .

Quel que soit le nombre de hasards que vous devez lancer, dès que la description d'un hasard annonce que les guerriers sont arrivés quelque part, leur voyage est terminé. Si les guerriers se rendent vers une cité par exemple, le voyage prend six semaines et vous lancez donc six fois sur le Tableau des Hasards. Cependant, si le troisième hasard indique que les guerriers doivent stopper dans un village qu'ils ont rencontré, leur voyage est terminé et les trois hasards restants sont ignorés.

Ayant bravé les périls des voyages dans le Vieux Monde, les guerriers sont finalement arrivés à destination. Ils vont maintenant pouvoir chercher les objets dont ils pensent avoir besoin pour la prochaine aventure. Bien sûr, il n'y a aucune garantie pour que les objets désirés soient disponibles mais, généralement, plus la ville est grande, plus ils ont de chance de les trouver. Les règles d'achat et de vie dans une ville sont données au chapitre Villes.

TABLEAU DES HASARDS DE VOYAGE

11 MASSACRE

Les guerriers découvrent un chariot en feu dans une clairière. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le résultat le plus élevé reconnaît les voyageurs tués comme appartenant à sa famille. L'un d'eux est encore capable de désigner les responsables du massacre. Lancez 1 D6 :

- | | | | |
|---|----------|---|--------------------|
| 1 | Gobelins | 4 | Elfes Noirs |
| 2 | Skavens | 5 | Guerriers du Chaos |
| 3 | Orques | 6 | Hommes Bêtes |

A partir de maintenant, le guerrier dont la famille a été massacrée Hait ce type de monstre (voir chapitre Psychologie). Notez ceci sur sa fiche d'aventure. A chaque fois qu'il tue un de ces monstres, ce guerrier gagne 5 pièces d'or supplémentaires en plus de la Valeur en Or du monstre.

12 INCENDIE

Durant la nuit, un incendie ravage le camp. Le brasier est tel qu'il transforme l'or des guerriers en flaqes de métal fondu. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier et consultez le tableau suivant :

- L'or de votre guerrier a perdu toute forme. Il ne vaut désormais plus que la moitié de sa valeur d'origine.
- 5 Par chance, l'or de votre guerrier n'a pas été touché, et il est toujours aussi riche, ou pauvre, qu'il était avant l'incendie.
- L'or de votre guerrier est intact ! De plus, en fouillant le sol pour récupérer sa fortune, il trouve une gemme enfouie valant 1 D6 x 50 pièces d'or.

13 CHAPELLE

Les guerriers aperçoivent une petite chapelle. Si vous le désirez, votre guerrier peut aller y prier ses dieux. Après que votre guerrier ait dépensé 20 pièces d'or en offrande, vous pouvez lancer 1 D6 sur le tableau suivant :

- 3 Les dieux n'écoutent pas et ignorent votre guerrier.
- 6 Votre guerrier a + 1 Point de Vie à rajouter à ses Points de Vie d'origine. Cet ajout est permanent. Chaque guerrier ne peut lancer qu'une seule fois avant de repartir.

14 SEISME

Le sol s'ouvre devant les guerriers, créant une crevasse infranchissable de plusieurs lieues de long. Les guerriers ont trois possibilités :

- Abandonner tout espoir de trouver une ville, auquel cas ils doivent directement commencer une nouvelle aventure.
- Retourner jusqu'au donjon qu'ils viennent de quitter et reprendre une nouvelle route en redémarrant de zéro.
- Utiliser une corde qu'ils possèdent pour traverser le gouffre. S'ils traversent avec une corde, ils n'emportent pas leurs chevaux, attelages, etc. avec eux et doivent défausser la corde après avoir atteint l'autre bord.

15 ETRANGER

Les guerriers rencontrent un étranger qui leur demande où ils se rendent. Il leur indique qu'il va aussi dans cette direction, qu'il connaît un raccourci et qu'il donnera 40 pièces d'or à chaque guerrier pour pouvoir les rejoindre. Après tout, dit-il, il est plus sûr de voyager à plusieurs. Les guerriers doivent le laisser les rejoindre. Lancez 1 D6 :

- L'étranger ne connaît pas du tout le chemin et le groupe est rapidement perdu. Ajoutez 1 D6 semaines à la durée du voyage. Il se confond cependant en excuses et donne 40 pièces d'or à chaque guerrier dès qu'ils atteignent leur destination.
- 5 Le raccourci de l'étranger n'est pas plus rapide. En atteignant la civilisation, les guerriers reçoivent chacun 40 pièces d'or.
- L'étranger connaît parfaitement le chemin et fait gagner une semaine sur le voyage. En atteignant leur destination, il donne comme promis 40 pièces d'or à chaque guerrier.

16 CAMELOT

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 :

- **Potion de Soins.** 50 pièces d'or. Soigne 1 D6 blessures. Une utilisation.
- **Porte-Bonheur.** 50 pièces d'or. Un guerrier qui porte ce talisman peut refaire un jet de dé une fois par aventure.
- **Bracelet de Bronze.** 30 pièces d'or. Un guerrier qui porte cet objet peut ignorer 1 blessure durant un combat. Une seule utilisation, puis se brise.
- **Craie.** 20 pièces d'or. 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. Une seule utilisation.
- **Verroterie.** 20 pièces d'or. Si sur le chemin des guerriers, quelqu'un leur demande de for 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.

Chaque guerrier peut acheter un maximum d'un objet de chaque catégorie, sauf la verroterie, qu'il est possible d'acheter en six exemplaires.

Une fois que les guerriers ont terminé leurs achats, le camelot disparaît dans les bois. Maintenant, lancez 1 D6 pour chaque objet acheté. Sur un 1, l'objet est une vulgaire copie inutilisable. Le guerrier s'est fait avoir et doit immédiatement défausser l'objet.

21 TORNADE

Une tornade s'abat sur le groupe des aventuriers. La tempête souffle avec violence sur le chemin de montagne que suivent les guerriers, comme si elle essayait de les balayer.

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui a obtenu le plus faible résultat consulte ce tableau pour déterminer ce qui lui arrive. Si deux guerriers ou plus obtiennent le même résultat, relancez ces dés jusqu'à ce que la victime de la tornade soit déterminée.

- La tornade jette votre guerrier dans un ravin où il se brise les jambes. Il doit maintenant être transporté par les autres guerriers, ce qui rajoute une semaine au voyage. Dès que le groupe arrive à destination, le guerrier doit payer 100 pièces d'or pour être soigné. S'il n'en a pas les moyens, le médecin prend tout l'or qu'il possède plus un équipement ou trésor en paiement.
- Votre guerrier perd 5D6 x 50 pièces d'or (ou tout son or s'il en a moins).
- 6 Votre guerrier tient bon, mais son arme lui échappe des mains. Défaussez une des armes de votre guerrier.

22 SEMAINE TRANQUILLE

23 PESTE

Les guerriers arrivent dans une ville contaminée par la peste et toutes les routes, sauf celle par où les guerriers sont arrivés sont bloquées. Le voyage des guerriers est terminé, et ils doivent maintenant soit repartir directement vers un nouveau donjon soit s'arrêter et passer quelque temps ici.

Si les guerriers restent, utilisez les règles normales pour déterminer ce qu'ils font (voir le chapitre Villes), mais à chaque fois que vous faites un jet sur un tableau pour votre guerrier, lancez également 1 D6 sur le tableau suivant :

- Votre guerrier contracte la peste. Il a -1 en Force pour la durée du prochain donjon.
- Votre guerrier contracte la peste. Il a -1 en Endurance pour la durée du prochain donjon.
- 6 Votre guerrier n'est pas affecté par la peste... pour le moment !

24 SEMAINE TRANQUILLE

25 PRISONNIER

Alors que les guerriers atteignent le sommet d'une colline, ils entendent des hommes en armes s'approcher. Se mettant à couvert, ils observent une bande de mercenaires qui s'approchent, traînant un homme à l'apparence cossue. Les guerriers peuvent combattre les mercenaires et libérer le prisonnier ou laisser passer le groupe sans intervenir. Si les guerriers attaquent les mercenaires, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

- 1-2 Les mercenaires repoussent les guerriers et prennent une partie de leur or. Chaque guerrier perd 1 D6 x 10 pièces d'or.
- 3-4 Les guerriers tuent les mercenaires après un long combat mais ceux-ci ont eu le temps de tuer leur prisonnier. En fouillant les cadavres, les guerriers récupèrent chacun 1 D6 x 20 pièces d'or.
- 5-6 Les guerriers surclassent les mercenaires et libèrent le prisonnier. Ce dernier ne peut voyager très vite et, si les guerriers le prennent avec eux, ils doivent ajouter une semaine à leur voyage. Une fois à destination, il donne 100 pièces d'or à chaque guerrier pour l'avoir sauvé.

26 INVITES

Les guerriers arrivent dans un petit hameau en plein milieu de festivités, qu'ils sont invités à partager. On leur offre un abondant repas bien arrosé, et ils passent une soirée très agréable.

Au matin, ils se sentent obligés d'offrir de l'or pour l'hospitalité qu'ils ont reçue. Chaque guerrier lance 1 D6. Celui qui obtient le plus petit résultat doit payer les villageois d'1 D6 x 20 pièces d'or. Si deux guerriers ou plus obtiennent le même résultat, relancez les dés jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit désigné pour payer l'addition !

31 SORCIERE

Au fond d'un ravin, les guerriers aperçoivent l'entrée d'une sombre caverne. C'est ici que vit une mégère qui prétend être une sorcière.

Chaque guerrier doit payer 1D6 x 10 pièces d'or pour avoir une potion (lancez séparément pour chaque potion) et doit la boire immédiatement. Lancez 1D6 sur le tableau suivant:

- 1 Le guerrier tombe inconscient, tordu de douleur sous l'effet d'un feu intérieur. Lorsqu'il s'éveille, il se sent étrangement faible. Il a -1 en Endurance pour toute la durée de la prochaine aventure.
- 2 - 4 La potion réchauffe le cœur de votre guerrier. Il gagne de façon permanente 1 Point de Vie à rajouter à son score d'origine.
- 5 - 6 Une énergie nouvelle enflamme les muscles de votre guerrier qui gagne +1 en Endurance pour toute la durée de la prochaine aventure.

32 FAMINE

Au cours de leur voyage, les guerriers passent dans une terre frappée par la sécheresse et la famine. N'écouter que son cœur, chaque guerrier donne aux infortunés paysans une partie de son or. Lancez 1D6 pour chaque guerrier sur le tableau suivant :

- 1 - 2 Votre guerrier donne un trésor aux paysans
- 3 Votre guerrier donne 100 pièces d'or aux pauvres.
- 4-5 Votre guerrier donne 1D6 x 10 pièces d'or aux pauvres.
- 6 Touchés par votre bonté et votre générosité, les anciens du village vous apportent une épée soigneusement emballée, et vous la proposent contre 1 D6 x 50 pièces d'or.
Cette lame magique est une Epée Tranchante : chaque fois qu'elle est utilisée, elle provoque +2 blessures sur les monstres qu'elle touche.
Cependant, l'épée ne peut jamais être vendue et toute tentative pour se débarrasser d'elle la ramène mystérieusement au village.
Si plus d'un joueur obtient un 6, tirez un pion de guerrier pour déterminer celui qui récupère l'épée et relancez pour les autres guerriers.

33 SEMAINE TRANQUILLE**34 MAUVAISE CARTE**

Le voyage des guerriers est terminé mais la ville où ils se rendaient était mal répertoriée sur la carte, il s'agit en fait d'un petit hameau. Les guerriers doivent néanmoins y rester et y acheter leur équipement mais ils doivent lancer pour chaque objet disponible comme pour un village.

35 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 :

- 1 - 3 Le guerrier a beau observer ces étranges reflets, il n'y trouve aucun sens
- 4 - 6 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. Notez ceci sur sa fiche d'aventure et rayez-le lorsqu'il l'utilise.

36 ECLAIR

Alors que les guerriers dressent leur camp au sommet d'une colline, le ciel s'assombrit au-dessus d'eux et le tonnerre gronde. Puis un éclair tombe du ciel et vient frapper un guerrier à la tête.

Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Celui qui a le plus petit résultat est frappé par l'éclair qui fait fondre son armure. Il perd deux objets d'armure (un bouclier et un heaume, par exemple). Si le guerrier n'a pas deux objets d'armure, l'armure qu'il porte fond, réduisant ses vêtements en lambeaux. Il arrivera dans la prochaine ville dans un état lamentable et devra donc acheter de nouveaux vêtements et de nouvelles bottes.

**41 PERDUS**

Après un voyage de quelques jours, les guerriers doivent admettre qu'ils sont complètement perdus. Ils sont sur le point d'abandonner lorsqu'ils remarquent un filet de fumée montant dans le ciel un peu plus loin. Peu après, ils découvrent la source de cette fumée : un petit village non indiqué sur leur carte. Là, on leur apprend que la ville la plus proche est à six semaines de trajet. Les guerriers peuvent continuer vers la ville ou terminer leur voyage ici et voir ce qu'ils peuvent acheter sur place.

42 INONDATIONS

Des pluies torrentielles se sont abattues sur le pays, transformé en lac infranchissable sur plusieurs lieues. Les guerriers doivent soit abandonner tout espoir d'atteindre leur destination et reprendre aussitôt une autre aventure, soit payer 20 pièces d'or chacun pour payer un passeur qui leur permettra de traverser l'obstacle en barque.

43 APPEL A L'AIDE

Les guerriers arrivent dans un village touché par une tempête. Les villageois essayent de reconstruire les maisons et apprécieraient grandement l'aide des guerriers. Les héros aventureux ne peuvent refuser et restent ici une semaine.

44 SEMAINE TRANQUILLE

45 QUELLE ROUTE?

La route se sépare en deux devant les guerriers. Un des routes mène vers leur destination, mais la carte ne précise pas laquelle. Vont-ils prendre à droite ou à gauche ?

Lorsque les joueurs se sont mis d'accord sur la route à prendre, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

- 1-3 Les guerriers ont choisi la bonne voie et peuvent continuer leur voyage.
- 4-6 Les guerriers ont pris la mauvaise route et arrivent dans un petit village, finissant prématurément leur voyage.

46 EMBUSCADE

Alors que les guerriers traversent une forêt particulièrement sombre, ils tombent dans une embuscade tendue par des gobelins des forêts et des araignées géantes. Surgissant des ombres, les monstres menacent de submerger les guerriers sous le poids du nombre. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier sur le tableau suivant :

- 1 Assommé par derrière. Lorsque votre guerrier s'éveille, il constate qu'une de ses armes (déterminée aléatoirement) et 2D6 x 100 pièces d'or ont été volées.
- 2 Assommé par derrière. Lorsque votre guerrier s'éveille, il constate que 2D6 x 100 pièces d'or ont été volées.
- 3 Assommé par derrière. Lorsque votre guerrier s'éveille, il constate qu'un équipement (déterminé aléatoirement) a été volé.
- 4 Au cours d'un glorieux combat, votre guerrier tue de nombreux gobelins et récupère 1 D6 x 10 pièces d'or.
- 5 Au cours d'un glorieux combat, votre guerrier tue de nombreux gobelins et récupère 1 D6 x 50 pièces d'or.
- 6 Au cours d'un glorieux combat, votre guerrier tue de nombreux gobelins et récupère 1 D6 x 100 pièces d'or.

51 SEMAINE TRANQUILLE**52 BLIZZARD**

Un blizzard souffle sur cette contrée, recouvrant tout de blanc. Les guerriers traversent alors une terre glaciale où la visibilité est réduite à quelques mètres et où les mouvements sont presque impossibles dans les congères. Les guerriers abandonnent tout espoir d'atteindre une ville ou une cité et trouvent refuge dans le plus proche village, mettant fin à leur voyage. Ils peuvent y acheter de l'équipement. Lorsque le blizzard prend fin, ils peuvent se rendre directement au prochain donjon.

53 RETOUR

Après plusieurs jours de voyage à travers d'épais sous-bois, les guerriers émergent dans une sinistre clairière. Face à eux, se trouve une caverne. Après quelques moments d'hésitation, ils reconnaissent l'issue même par laquelle ils ont quitté le donjon ! Les guerriers se retrouvent là où ils ont commencé et doivent maintenant tout reprendre à zéro !

54 EBOULEMENT

Alors que les guerriers cheminent le long d'un ravin, un grondement se fait entendre au-dessus d'eux. Quelques secondes plus tard, un éboulement a lieu, bloquant le passage. Bien qu'ils puissent terminer leur voyage sans perte de temps, il leur faut employer des habitants du coin pour dégager la voie, ce qui coûte à chaque guerrier 1 D6 x 20 pièces d'or.

55 CONVOI

Le chariot de tête d'un convoi arrive à hauteur des guerriers. Le cocher indique qu'il va dans la même direction qu'eux. Si chaque guerrier paye 1D6 x 10 pièces d'or, ils peuvent monter dans le chariot, s'épargnant une semaine de voyage.

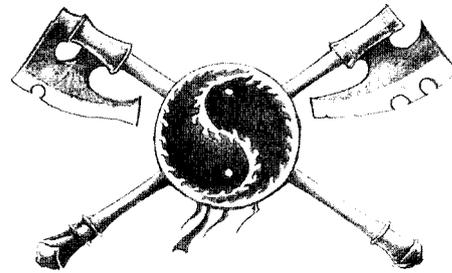
56 SEMAINE TRANQUILLE**61 MILICE**

Les guerriers voient de la fumée s'élever au-dessus des arbres. Quelques minutes plus tard, ils atteignent le sommet d'une colline dominant une petite ville. Alors qu'ils se rapprochent, un groupe de cavaliers armés vient à leur rencontre. C'est la milice de la ville et ils se méfient beaucoup des étrangers. Ils refusent de laisser les guerriers entrer dans la ville, mais ceux-ci peuvent la traverser contre 30 pièces d'or chacun. Si les guerriers refusent de payer, ils doivent contourner la ville et les champs voisins, ajoutant une semaine à leur voyage.

62 BRIGANDS

Alors que les guerriers atteignent les abords d'une petite ville, ils sont abordés par des brigands leur demandant leur or. Ils sont plus nombreux que les guerriers mais semblent se méfier devant leurs armes et armures. Les guerriers ont le choix : combattre ou payer.

Si les guerriers décident de payer les brigands, ils doivent chacun abandonner 1 D6 x 20 pièces d'or. S'ils combattent les brigands, chaque guerrier lance 1D6 et tous les résultats sont additionnés. C'est le nombre de brigands que les guerriers combattent. Puis chaque guerrier lance un autre D6 et les résultats sont ajoutés. C'est le nombre de brigands tués. S'il reste des brigands vivants, ils prennent le meilleur sur les guerriers, leur volent 1 D6 x 50 pièces d'or à chacun et disparaissent dans les bois.

**63 MENESTREL**

Un ménestrel rejoint les guerriers pour le reste de leur voyage. Lorsqu'ils atteignent leur destination, il commence à jouer et chanter, convaincu qu'ils entreront ainsi gratuitement dans la ville. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant Lorsque les guerriers atteignent leur destination :

1	Le ménestrel joue horriblement et les guerriers se voient interdire l'entrée de la ville. Ils doivent commencer directement une autre aventure.
2 - 5	Le ménestrel joue honnêtement sans plus et reçoit quelques pièces. Les guerriers peuvent entrer normalement dans la ville.
6	La chanson du ménestrel est si émouvante que les pièces pleuvent sur vous. Chaque guerriers gagne 1D6 x 10 pièces d'or.

64 CHUTE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus petit résultat glisse sur une bûche et se casse la cheville. C'est très gênant ! Il ralentit considérablement le groupe, ajoutant deux semaines au voyage. Lorsque les guerriers atteignent une ville, il en conte 30 pièces d'or au guerrier blessé pour se faire soigner la cheville.

65 TEMPS SUPERBE

Le soleil brille sur des champs de blé doré et tout est parfait dans le meilleur des mondes. Après avoir parcouru d'innombrables lieues sur des landes mornes et désolées, les guerriers ralentissent le rythme pour jouir du paysage, ajoutant une semaine à leur voyage.

66 TEMPETE

Une tempête dévaste le camp des guerriers, emportant leurs tentes et leur équipement dans des pluies torrentielles. Chaque guerrier perd un trésor de son choix.

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