



VOYAGES EN MER.

*(Parution originale dans White Dwarf n° 196 & 197, édition GB)
Par Ian Pickstock et Gavin Thorpe, traduction de Fanrax le Nécromancien*

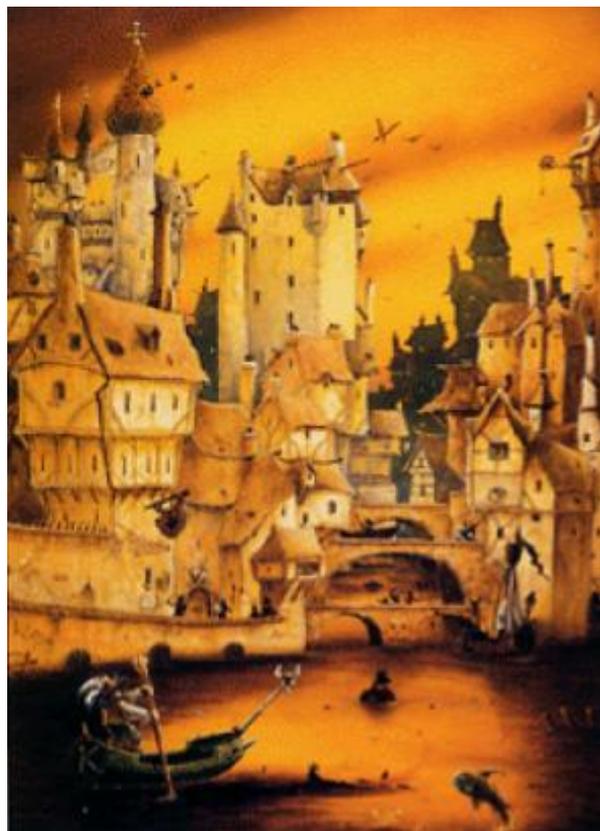
Cet article est la compilation d'une série en deux parties (Waterfront & Losts Kingdoms) présentant les villes côtières, les voyages sur l'océan et les Royaumes Perdus dans vos campagnes de Warhammer Quest. Je les ai groupé en un seul article. Vous y trouverez les règles complètes d'une ville nouvelle: le port maritime où vos guerriers peuvent éprouver tous les frissons (et les désagréments) de la vie dans un grand port de mer. De plus, vous pourrez si vous le souhaitez, remplacer les événements portuaires par les événements portuaires avancés de Andrew Brookhouse.

Les guerriers de votre compagnie ont-ils arpentés en long et en large le vieux monde ? Y a-t-il une anfractuosit  de donjon qu'ils n'aient explor  ? Une tour perdue encore inconnue ? Aucune caverne infest e de gobelins qui n'a pas  t e conquise ? Chaque N cromancien se recroqueville-t-il de terreur   la seule mention du nom de votre compagnie ? Si la r ponse   toutes ces questions est un grand oui, alors peut- tre le vieux monde n'est plus assez grand pour vous et votre bande. Peut- tre vous devrez commencer   regarder plus loin, explorer les vastes oc ans, ou les grands d serts au del  de toutes les cartes connues, pour trouver des royaumes l gendaires connus seulement sous le nom des Royaumes Perdus. Ce sont des terres envelopp es de myst re o  des monstres  tranges et mauvais gardent des tr sors et des richesses cach es depuis des mill naires.

Cet article est con u pour vous permettre de situer vos aventures de Warhammer Quest dans des terres lointaines et  loign es telles que le Nippon, Cathay, la Lustrie ou l'Araby m ridionale. Naturellement, pour parvenir sur ces terres  loign es vous devrez franchir les hautes mers, et donc trouver un bateau. Nous vous pr sentons un nouveau genre d'agglom ration, le port maritime, que les guerriers peuvent explorer avant de lever la voile pour leur destination.

LA VILLE PORTUAIRE

  la fin d'une aventure, les guerriers peuvent choisir de se rendre dans une ville portuaire au lieu d'une cit , d'une ville ou d'un village. Le voyage dure 6+D3 semaines pour rejoindre le port de mer. En plus de pouvoir s'embarquer vers des royaumes lointains, les ports maritimes sont des centres commerciaux tr s actifs et vos guerriers peuvent choisir d'aller dans un port de mer pour acqu rir les nombreux objets rares qui peuvent y  tre achet s ou fr quenter, les tavernes les



plus rudes du Vieux Monde !

Consid rez le port de mer comme une cit  et suivez les m mes r gles pour les d penses courantes, d termination des stocks et ainsi de suite. Il a les m mes lieux que vous trouverez dans n'importe quelle autre cit . Vous pouvez passer vos journ es   faire toutes les choses habituelles, telles que les approvisionnements et la formation. Les elfes, les nains et les autres races peuvent rechercher leurs quartiers respectifs normalement.   la fin de la journ e, vous devrez lancer sur le tableau des  v nements citadins selon la r gle habituelle.

LE PORT

Votre guerrier peut choisir de descendre au port. Le port a un certain nombre d'endroits spéciaux que vous pouvez visiter, et qui sont détaillés ci-dessous. En

outre, vous devez essayer de trouver le capitaine d'un bateau qui acceptera de vous embarquer pour votre destination. Si vous passez la journée sur le port alors lancer sur le tableau d'événements portuaires au lieu du tableau habituel d'événements citadins.

ENDROITS SPECIAUX DU PORT

Vous pouvez visiter un endroit spécial du port chaque jour, comme n'importe quel autre endroit en ville.

LE COMPTOIR COMMERCIAL

Durant leurs séjours dans le port maritime, les guerriers peuvent essayer de tenter leur chance dans le commerce des marchandises exotiques et rares qui transitent par le port journallement. Votre guerrier doit d'abord décider de quel produit il va faire commerce (ou plusieurs s'il le souhaite).

DENREE	Achat	Côte	Vente
Soieries	30	1	10
Parfums exotiques	60	2	10
Épices étrangères	100	3	15
Vins et liqueurs	150	3	20
Armes & armures antiques *	200	4	20
Esclaves *	300	5	25

Lancer pour commencer 1D6 pour voir lequel de ce produit vous pouvez acheter. Vous pouvez acheter tout ou partie du stock disponible à la valeur d'achat indiquée sur le tableau. Cependant, si vous obtenez un 1, la denrée n'est pas disponible.

Après que vous ayez acheté toutes vos denrées, vous devez les vendre dans les rues. Pour chaque article que vous vendez lancer le nombre de dés égal à la côte des denrées indiqué dans le tableau. Multipliez le total de tous les dés par la valeur de vente. Cette somme est ce que vous obtenez de la vente de l'article. Cependant, si vous obtenez un ou plusieurs 1 l'affaire tourne à l'aigre et vous ne gagnez rien, de plus vous perdez cet article. Vous pouvez répéter ceci jusqu'à ce que vous ayez vendu tous vos produits.

COMMERCE ILLEGAL (CONTREBANDE)

Si vous faites commerce d'articles illégaux (marqués sur le tableau des denrées avec un *), vous risquez d'être arrêté par les autorités. Lors de la vente, si vous obtenez un ou plusieurs 1, relancez un autre D6. Sur un 1 ou 2 non seulement l'affaire capote, mais vous êtes arrêté. Toutes vos denrées (légal et illégal) sont confisquées et vous êtes envoyés au bloc pour une semaine !

LE BLOC

Le bloc n'est pas un lieu que vous visitez par choix, mais à cause de vos activités et rapport d'affaires dans le port vous pouvez avoir des ennuis et vous retrouver au bloc. Vous partagerez une cellule avec des coupes jarret, des voleurs et des meurtriers, et vous échangerez des histoires avec des contrebandiers, des mutins et des pirates. Plusieurs de vos compagnons viennent des terres étrangères et parlent des dialectes étranges (et ont aussi une très mauvaise haleine !) Chaque jour que votre guerrier passe au bloc, lancer 1D6 et consulter le tableau suivant:

- Déporté !** Votre guerrier est placé dans un enclos spécial et a le mauvais pressentiment qu'il va être déporté vers une colonie pénale éloignée pour le reste de sa vie! Lancer 1D6, sur un résultat de 1 il ne se tire pas de ce mauvais pas et la dernière vision qu'en ont ses compagnons est une voile disparaissant au-dessus de l'horizon ! Sur un résultat de 2 et plus, votre guerrier parvient à regagner sa vieille cellule et échappe à ce destin épouvantable.
- Gruau avarié !** De la nourriture vraiment avariée est donné à votre guerrier, lui faisant perdre deux points de vie de son total pour la prochaine aventure
- Chat a neuf queues !** Les gardes ne semblent pas aimer le regard de votre guerrier et le traînent dans la cour pour le fouetter avec le redouté chat à neuf queues. Votre guerrier a -1 en endurance pour la durée du prochain donjon. Si vous retombez sur ce résultat, considérez le comme un 4 ou 5 (travaux forcés).
- 4 – 5 **Travaux forcés !** Vous passez votre séjour enchaîné, à transformer de grands rochers en petits cailloux.
- 6 **Carte au Trésor !** Vous vous cognez dans un vieil homme totalement chauve et une longue moustache qui gesticule d'une manière extravagante et vous maudit dans une langue étrangère avant de vous remettre un morceau de parchemin chiffonné qui s'avère être une carte au trésor. A la fin de la prochaine aventure, votre guerrier reçoit un bonus de 1D6x100 pièces d'or.



TAVERNE DU BORD DE MER

Lancer 2D6 et appliquer tous les modificateurs habituels de taverne.

2 ENROLEMENT DE FORCE

Dans une taverne des quais la marine impériale tente de forcer votre guerrier à s'enrôler, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, lui est peu disposé à rejoindre la marine, découvre bientôt qu'il était destiné à passer sa vie sur les vagues de l'océan. Votre guerrier part sur la prochaine galère de guerre et on ne le voit jamais! Sur un résultat de 2 à 5 cela coûte son or au guerrier soit 2D6x10 pièces d'or pour suborner la troupe de recruteurs. Sur un résultat de 6 votre guerrier se dresse et proclame être le seigneur amiral Krueger et inflige une amende à la troupe de 1D6x10 pièces d'or (ajouter les à votre total) puis il les congédie en leur donnant une punition de 12 coups de fouet.

3 CONCOURS DE CORNEMUSE.

Les gens du pays organisent un concours pour voir qui danse le mieux au son de la cornemuse. Attiré par la bière gratuite, votre guerrier décide d'entrer. Il met ses pantalons patte d'éléphant et commence à se contorsionner devant une foule des marins endurcis. Si vous (le joueur) dansez une gigue pendant 30 secondes, votre guerrier gagnera le concours et 2D6x10 pièces d'or. Si vous refusez, les marins raillent impitoyablement votre guerrier et sa réputation est ruinée et tous les jets de dé que la compagnie fait sur le tableau des capitaines ont un modificateur de -1 dans ce port.

4 UNE GENTILLE PETITE AFFAIRE.

Un couple de marins à l'air louche s'approche de votre guerrier et lui demandant de les aider dans une opération de contrebande. Si vous acceptez lancer 1D6. Sur un résultat de 1 votre guerrier est arrêté tandis que les marins essayent de débarquer leur contrebande. Il est envoyé au bloc pendant deux jours. Sur un résultat de 2 ou plus, votre guerrier gagne 2D6x50 pièces d'or sur la vente des marchandises suspectes.

5 TACHE NOIRE.

Votre guerrier s'occupe tranquillement de ses affaires, quand il est abordé par, un unijambiste appuyé sur une béquille, avec un perroquet sur son épaule. Sans dire un mot, l'étranger imprime une tache noire avec un bout de feutre noirci d'encre dans la main de votre guerrier et disparaît dans l'ombre. La tache noire est une bénédiction et une malédiction, car elle vous mènera vers des trésors, mais aussi vers de grands risques. Pendant la prochaine aventure, les monstres attaqueront votre guerrier de préférence au reste de la compagnie. La règle du "un contre un" s'applique toujours, mais vous serez toujours attaqué en priorité et les monstres excédentaires seront pour vous. Cependant, si vous finissez le donjon, vous gagnez 1D3 cartes supplémentaires de trésor de donjon pour vous-même.

6 MALADE COMME UN CHIEN.

La taverne a une soirée spéciale "asséchez le bar". Pris dans les festivités la nuit passe vite, dans les grasses plaisanteries et l'alcool de baleine. Quand vous vous réveillez, vous êtes effondré dans une ruelle de l'autre côté de la ville, avec un grand crâne et des os croisés

tatoués sur votre poitrine, dessous est écrite une légende décidée par les autres buveurs. "Terrien bon à rien", "monstre du pêcheur", "j'ai mangé le reste", "Douce Nancy du sud" sont des exemples typiques.

7 CONCOURS DE BOISSON.

Vous êtes défié à un concours de boisson par un grand, le premier maître velu gros comme une barrique. La boisson choisie est l'Alcool de baleine du Cap'n Ahab, le rhum le plus fort et la plupart du temps mortel du monde connu. Le guerrier doit lancer 1D6 et déduire son modificateur de taverne, (par exemple le magicien doit additionner +3). Un autre joueur doit lancer 1D6 pour le premier maître. Répéter ceci et garder un cumul pour les deux concurrents, c'est un indice pour savoir à quel point ils sont ivres. Le premier qui atteint 30 marmonne quelque chose au sujet de sa mère, roule sous la table et se met à ronfler fort ! Si votre guerrier gagne, il obtient un flacon d'Alcool de baleine du Cap'n Ahab contenant assez de boisson alcoolisée pour 1D6 gorgées. Chaque gorgée ajoute +1D6 au jets de dommages du guerrier pour un tour. Cependant, lancer 1D6 pour chaque gorgée prise, sur un résultat de 1 l'Alcool de baleine du Cap'n Ahab monte directement à la tête du guerrier et il s'évanouit, le placer a plat ventre pour 1D6 tours. Vous pouvez prendre plus d'une gorgée par tour, si vous osez ! Si le guerrier perd, il se réveille dans un petit canot dérivant loin de la côte et ne peut revenir au port que le lendemain, il ne peut rien faire (excepté pagayer avec ses mains) il ne doit pas lancer pour un événement citoyen. Si les deux concurrents dépassent le 30 en même temps, alors votre guerrier a perdu, car les copains du premier maître règlent les choses pour lui...

8 BON DES.

Votre guerrier participe à une partie de dés avec quelques fonctionnaires en congé de port. Il a de la chance et gagne 2D6x10 pièces d'or, ajoutez ceci à votre total.

9 CAPITAINE IVRE.

Allant de taverne en taverne votre guerrier heurte un capitaine de la marine marchande complètement ivre. Il s'engage à vous amener au bout du monde et même au delà ... Plutôt stupidement vous acceptez. Lancer sur le tableau des capitaines avec un modificateur de -1, en plus de tous les autres modificateurs que vous avez obtenus.

10 PORTE BONHEUR.

Vous passez la soirée à écouter les divagations d'un vieil homme dérangé qui affirme être le légendaire capitaine Nemo. Vous lui offrez des boissons dans une vaine tentative pour le faire taire, qui vous coûte 1D6x10 pièces d'or. À la fin de la nuit, il glisse un véritable porte-bonheur, un antique objet sculpté, dans votre main, marmonnant qu'il a sauvé sa vie à plus d'une occasion. Le porte-bonheur peut être employé une fois pour forcer un monstre à relancer une attaque réussie. Le deuxième jet doit être accepté.

11 COUP TORDU.

Un vaillant jeune capitaine vous montre comment se sortir d'une situation délicate à l'aide d'un bougeoir et d'une corde. Vous pouvez employer ce tour une fois par donjon pour vous sortir des ennuis. Vous pouvez automatiquement vous débloquent vous déplacer jusqu'à six cases, indépendamment de tous les monstres ou obstacles qui peuvent se trouver sur votre chemin, par un audacieux coup tordu !

12 VIEILLE CHANSON DE MARINS.

On enseigne à votre guerrier quelques couplets d'une chanson de marins au rythme endiablé. "Que faire avec un Halfling bourré", qui si elle est beuglée bien fort, peut briser des fenêtres et terroriser des ennemis. Votre guerrier peut la chanter une fois par donjon.

Sélectionner un monstre dans une case adjacente et lancer 1D6. Sur un résultat de 4+ votre prestation vocale fait fuir l'ennemi retirez-le du plateau. Sur un résultat de 1 à 3 votre vacarme exaspère tellement le monstre qu'il vous attaquera vous et seulement vous pour le reste du combat. Si vous (le joueur) vous levez réellement et chantez quelques mesures d'une chanson, alors vous pourrez additionner +2 à votre jet de dé !

MAGASIN D'ARTICLES DE MARINE

Ce magasin contient tout le nécessaire à la survie dans les conditions les plus dures. Votre guerrier peut acheter les articles suivants, en utilisant toutes les règles données dans le livre de Règles avancées de Warhammer Quest. N'importe quel guerrier peut acheter ces équipements.

EQUIPEMENT	STOCK	COUT (ACHAT)	COUT (VENTE)	REGLES SPECIALES
Corde en chanvre	7	50	10	Comme la corde classique, mais vous pouvez ignorer le premier 1 pour tester si elle casse.
1D6 gorgées de Rhum	6	75	-	Voir le résultat 7 sur le Tableau de la Taverne Maritime.
1D6 Rations de Mer	8	75	10	Chacune de ces rations redonne 2 points de vie. A la fin de chaque aventure, lancez 1D6 pour chaque ration. Sur 1 elle a moisie et doit être défaussée.
Robes en soie	8	100	10	Votre guerrier a l'air d'un marchand exotique et peut ignorer le premier 1 obtenu au Comptoir de la Ville Maritime.
Sabre d'orient	10	500	50	Ajouter la capacité de combat au lieu de la force au jet de dommage.
Perroquet	7	75	5	Le perroquet reste sur l'épaule de votre guerrier et l'avertit en cas d'embuscade. Si votre guerrier est attaqué par des Monstres en embuscade, lancez 1D6. Sur 6, le perroquet l'avertit et les Monstres perdent l'avantage de l'embuscade.
Bandeau pour Œil	5	50	5	Fait ressembler votre guerrier à une espèce de marin endurci, vous permettant de relancer tout résultat une fois par incarcération au Cachot.
Seau et pelle	7	50	20	Votre guerrier peut creuser à travers un <i>Effondrement</i> , ce qui prend 2D6 tours pendant lesquels il ne peut rien faire d'autre. Ne peut être utilisé si des Monstres sont présents dans la même section du plateau.
Crochet de pirate	5	50	5	Votre guerrier peut tenter d'accrocher un Monstre et d'invertir les places. Lancez 1D6 au début de votre tour et ajoutez votre force. Sur 7+, vous pouvez changer de place avec un Monstre adjacent. Votre guerrier peut bouger et combattre normalement à partir de cette position.
Compas	8	250	30	Il permet au groupe de mieux se diriger dans les régions sauvages. Pour les trajets dans les régions sauvages, vous pouvez réduire la durée de 1D3 semaines.



TABLEAU DES ÉVÉNEMENTS PORTUAIRES

Lancer un D66, toutes les qualifications spéciales ou les règles qui s'appliquent aux événements citadins s'appliquent également aux événements portuaires.

11-13 PARTIE DE PÊCHE

En quête d'un bateau, votre guerrier trouve un capitaine à l'allure franche, qui malheureusement ne parle pas la même langue que vous, il impressionne favorablement votre guerrier avec sa vaste collection de cartes maritimes et la compétence de son équipage. Votre compagnie lève l'ancre immédiatement (résoudre toutes les activités des guerriers en cours pour la journée avant de partir). Cependant, le capitaine est seulement un

pêcheur et votre compagnie passe les deux mois suivants à pêcher la truite le long des côtes de Norsca. Lancer sur le tableau des événements maritime des Royaumes Perdus. Quand vous revenez au port, vous ne pouvez plus voir les poissons !

14-16 CAPITAINE

Lancer sur le tableau des capitaines des Royaumes Perdus.



Comme les guerriers quittent leur taverne favorite ils sont encerclés par une troupe de la marine impériale!

21-23 VIEUX LOUP DE MER

En explorant les entrepôts du côté des docks, vous rencontrez par hasard un vieux marin estropié. Le vétéran borgne à la jambe de bois vous indique le meilleur endroit pour trouver un capitaine digne de ce nom, vous pouvez additionner +1 à votre jet de dé sur le tableau des capitaines dans ce port .

24 PIRATES

Lancer sur le tableau des capitaines, le capitaine est également un pirate. Si vous vous embarquez avec des pirates vous deviendrez hors-la-loi ! Vous êtes désormais des pirates, notez le sur votre feuille de

guerrier. Ceci affecte seulement l'événement portuaire "accusé de piraterie" (voir ci-dessous).

25-31 JOURNÉE TRANQUILLE

32 ACCUSÉ DE PIRATERIE

Votre guerrier entend crier et se retourne pour voir un homme en haillons dégoûtants se diriger droit sur lui. "Arrêtez-le! Il fait partie de la bande de Barbe Bleu ce répugnant coupeur de gorge, ces faces de rats, qui ont attaqué mon bateau!" Si votre guerrier est vraiment un pirate, lancer un D6. Sur un résultat de 1 il est prit et lynché par la foule ! C'est la fin ! Sur un résultat de 2 ou plus votre guerrier parvient à semer ses poursuivants

après une course poursuite effrénée, mais il doit quitter la ville immédiatement. Si vous n'êtes pas un pirate, vous devez passer deux jours au bloc (voir plus loin) avant d'être innocenté.

33-36 DOUANES

Vous êtes arrêté et fouillé par les douaniers qui pensent que vos armes et trésor magiques sont passés en contrebande. Vous devez payer une taxe d'importation de 10%. Ajouter la valeur de tout les trésors que vous possédez (pas l'or ou l'équipement ordinaire) et divisez le résultat par dix. Vous devez payer cette somme en pièces d'or (arrondissez en dessous) vous devrez vendre un ou plusieurs trésor si vous ne pouvez pas payer la taxe.

41-43 CAPITAINE

Lancer sur le tableau des capitaines des Royaumes Perdus.

44-51 TOMBÉ A L'EAU

Marchant le long d'un ponton, vous glissez sur quelque chose de gluant et tombez dans l'eau. Après avoir rebondi sur le collecteur d'égout vous commencez à couler ! Un bon Samaritain qui passait par là, vous jette une corde, mais malheureusement ne tient pas l'autre extrémité... Quand vous revenez à vous, vous êtes à l'hôpital des indigents, et vous avez contracté diverses maladies portées par les eaux. Ceci vous met hors d'action pour les 1D6 jours suivants où vous ne pouvez rien faire du tout, mais vous n'avez pas à lancer pour les événements citadins.

52-55 CARTE D'EMBARQUEMENT

En se promenant, votre guerrier trouve une carte d'embarquement perdue. C'est un passage à bord du navire le plus prestigieux de l'empire, le KLF II, fier de la flotte. Vous pouvez considérer ceci comme un résultat de 6 sur le tableau des capitaines (c.-à-d. le passage sur le bateau de l'amiral Krueger). Cependant, ce n'est pas sans risque car le vrai propriétaire du passage peut se présenter à l'embarquement et signaler la perte ou le vol. Lancer 1D6 quand votre compagnie embarque, sur un résultat de 1 à 3 ils sont arrêtés pour vol et envoyés au bloc pendant 1D6 jours (lancer une seule fois pour connaître la sentence pour le groupe).

56-62 RAT PESTEUX

Votre guerrier est mordu par un rat tout en étudiant l'état de la soute d'un bateau. Noter que votre guerrier est une victime potentielle de la peste sur votre feuille de guerrier. S'il monte à bord d'un bateau, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 la promiscuité permet à la peste de se répandre rapidement sur le bateau. Miraculeusement, votre guerrier et ses compagnons survivent, mais le reste de l'équipage meurt ou est terriblement malade ce qui rallonge le voyage de 1D6 mois supplémentaires. Sur un résultat de 2 ou plus, votre guerrier tombe gravement malade pendant une semaine mais grâce à sa volonté d'airain échappe aux boursoufflures et à la fièvre. Votre guerrier se sent par la suite beaucoup mieux et l'air marin vivifiant le remet bientôt sur pieds.

63-66 JOURNEE TRANQUILLE

LES ROYAUMES PERDUS

Chaque fois que deux aventuriers ou plus se rencontrent, ils parlent inmanquablement des royaumes perdus. Ils sont très éloignés et l'expression, très utilisée, se rapporte habituellement aux pays exotiques tels que les Terres du sud, la Lustrie, le Nippon et Cathay. Ces royaumes sont renommés pour être remplis des catacombes remplies de trésors juste assez mûrs pour qu'une bande de guerriers n'est qu'à se baisser pour les ramasser. Cependant, les atteindre n'est pas sans risques. Une compagnie cherchant les royaumes perdus doit d'abord survivre aux périls de la vie portuaire, trouver un capitaine courageux ou assez stupide pour les amener et puis affronter les milliers de milles sur l'océan. Les risques du voyage de mer sont nombreux, des orages aux attaques de l'immense Kraken. Les pirates naviguent dans ces eaux à la recherche de riches proies faciles...

Avant qu'ils puissent s'embarquer, les guerriers doivent trouver un capitaine acceptant de les amener jusqu'aux royaumes perdus. Ceci peut être un peu périlleux et aléatoire, et cela dépend considérablement de ce à quoi les guerriers sont prêt. La plupart des guerriers arriveront sur le port espérant trouver un capitaine compétent avec un bateau solide et un équipage digne de confiance. Cependant, comme le temps passe les guerriers peuvent revoir leurs prétentions à la baisse. Certains résultats sur les événements portuaires et les tableaux de taverne du bord de mer indiquent que le guerrier a trouvé un capitaine disposé et capable à offrir un passage. Pour découvrir exactement le profil de leur capitaine éventuel, lancer sur le tableau des capitaines.

EMBARQUER

Une fois que vous avez trouvé un capitaine, vous devez savoir quand il part, pour voir combien de temps il vous reste avant que le bateau ne parte, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, le bateau lève l'ancre le lendemain, sur un

résultat de 3 et 4 il part après-demain et sur un 5 ou 6 vous avez deux jours pour vous préparer avant que le bateau ne parte. Le jour du départ, vous ne pouvez faire rien d'autre qu'embarquer sur le bateau. Vous ne pouvez vous rendre dans aucun lieux et qu'il n'y a pas besoin de lancer pour un événement citadin. Noter que si vous rencontrez un autre capitaine avant d'embarquer, vous pouvez choisir de naviguer avec lui à la place, dans ce cas relancer pour déterminer la date du départ. Vous êtes libre de changer d'avis si plusieurs capitaines sont disponibles (ou si vous n'aimez pas l'allure du capitaine que vous avez), mais une fois qu'un capitaine a levé la voile il est trop tard ! Noter que si vous décidez de ne pas monter à bord d'un bateau particulier, vous risquez de rester longtemps au port et de devoir lancer sur le tableau des événements catastrophiques.

VOYAGE MARITIME

La traversée de l'océan est traitée de manière semblable au voyage dans le désert. Cependant, les distances parcourues impliquent que chaque voyage est divisé en mois plutôt qu'en semaines. Chaque résultat sur le tableau des capitaines vous donne une idée approximative du temps que prendra le voyage jusqu'à un royaume perdu, mais ne lancer pas pour la longueur du voyage tant que vous n'avez pas embarqué. Pour chaque mois de voyage vous devez lancer une fois pour tous les guerriers sur le tableau des événements maritimes. Une fois que vous avez résolu le dernier événement les guerriers sont arrivés à leur destination et peuvent commencer leur première aventure dans les excitants royaumes perdus.

TABLEAU DE S CAPITAINES

1D6

CAPITAINE DISPONIBLE

- 1 **Désolé, matelot !** Le temps est trop mauvais et aucun bateau ne quittera le port avant des mois. Vous devez quitter la ville et jouer une aventure normale.
- 2 **Cap'tain Bob.** Bob porte un bandeau sur l'oeil, bien qu'il vous semble que ce ne soit pas toujours le même. Malheureusement, Bob est si mauvais navigateur que le voyage dure 1D6+6 mois. En outre, si vous obtenez un mois tranquille, Bob aura accosté quelque part et les guerriers doivent accomplir une aventure normale avant de continuer leur voyage. Il n'y a jamais un mois tranquille avec Cap'tain Bob !
- 3 **Capitaine Pierre Le Scorbut.** Le scorbut est un vil pirate et un navigateur pas particulièrement doué. Le voyage prendra 1 D6+3 mois. En outre, Pierre le Scorbut et son équipage voleront un trésor aléatoirement déterminé aux guerriers sur un résultat de 1 sur 1D6 (lancer pour chaque guerrier à la fin du voyage).
- 4 **Capitaine Barbe noire.** Barbe noire jure connaître l'existence d'un passage secret qui permettra aux guerriers d'arriver à destination au plus vite. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 Barbe noire a bu trop d'alcool de Baleines, et ne trouve pas le passage. Le voyage prend 3D6 mois. Sur un résultat de 4 à 6 le raccourci est aussi efficace que Barbe noire l'a indiqué et le voyage prend seulement 1D6 mois (rappelez-vous de lancer pour la durée du voyage après avoir mis la voile...).
- 5 **Capitaine Cook.** Le capitaine Cook est un superbe marin, un navigateur et un explorateur intrépide. Sa devise est "lent mais régulier" et bien que le voyage prenne 2D6 mois, chaque événement maritime peut être relancé une fois (vous devez accepter le deuxième résultat)
- 6 **Seigneur Amiral Krueger.** Vous êtes parvenu à obtenir au passage à bord du navire de guerre de l'amiral Krueger, le vaisseau le plus célèbre de l'empire : le KLF II. Krueger vous a engagé comme mercenaires vous payant 50 pièces d'or pour chaque événement maritime résolu avec succès (pas les mois tranquille). Le voyage dure 1D6 mois.



Pendant que les guerriers lassés de la vie de marin agitent leur chapeau pour dire au revoir au Cap'tain Bob ils sont attaqués par des orques sauvages indigène !

AVENTURES DANS LES ROYAUMES PERDUS

Voyager dans les royaumes perdus est aussi risqué que voyager à travers les mers. Les rumeurs de richesses fabuleuses sont assez vraies et une bande d'aventuriers résolu (ou chanceux) peut espérer retourner chez eux assez riche pour vivre comme des seigneurs, au moins pendant quelques temps...

Dans la section carte de vous trouverez quatre nouvelles cartes d'événement à employer dans les donjons des royaumes perdus. Mélanger simplement ces dernières avec vos autres cartes d'événement quand vous jouez une aventure dans les royaumes perdus.

Choisissez votre aventure et jouez là en utilisant toutes les règles normales. Cependant, chaque fois que vous gagnez un trésor, lancer 1D6. Sur un résultat de 4 à 6, vous tirez un autre trésor supplémentaire. Dans le cas d'un trésor de pièce de donjon, il doit être partagé par la compagnie comme d'habitude. Pour un trésor de pièce objectif, chaque guerrier devra lancer séparément et peut prendre un trésor de pièce objectif pour lui même s'il obtient un 4 ou plus sur 1D6.

CAMPAGNES DANS LES ROYAUMES PERDUS

Vous pouvez jouer plusieurs aventures dans les royaumes perdus. Cependant, c'est très difficile pour les guerriers puisqu'ils sont des étrangers dans une terre inconnue et ne peuvent pas trop s'impliquer avec les gens du pays de peur de violer une tradition ou un tabou (et se retrouver avec la tête au bout d'un pieu, ou pire...). Pour cette raison, les seules agglomérations qu'ils peuvent sans risque visiter quand ils sont dans les royaumes perdus sont les ports et les cités qui sont plus cosmopolites que la majorité des villes.

Il est important que la compagnie avant de courir une aventure stocke le plus possible de bandages, cordes, etc... Si les guerriers ne peuvent pas atteindre un port ou la cité qu'ils visent en raison d'une tempête de neige, par exemple, ils peuvent choisir de se risquer à visiter une plus petite agglomération, ceci peut être très dangereux. Les guerriers peuvent passer leur temps normalement, mais doivent lancer deux événements citadins chaque jour et doivent également rouler sur le tableau d'événements catastrophiques après sept jours au lieu de quatorze. Tous les articles achetés dans les royaumes perdus à l'exception des ports de mer ou des cités coûtent deux fois plus cher.

Cependant, les guerriers peuvent voyager de donjon en donjon sans s'arrêter dans un lieu habité, ce qui prend 1D6+3 semaines. Traitez le voyage comme si vous vous rendiez dans une ville, en lançant pour les hasards de voyage dans le désert.

ALLER ET RETOUR

Pour retourner dans le vieux monde, les guerriers doivent de nouveau trouver un port de mer et un capitaine voulant les ramener à bord de son bateau. Ceci se fait exactement comme le voyage vers les royaumes perdus, sauf que quand le voyage de mer est fini les guerriers sont de retour dans le vieux monde et toutes les règles normales s'appliquent. Naturellement, si vous jouez avec un Maître de jeux, il y a bon nombre de choses que vous pouvez faire dans les royaumes perdus. Les voyages en mer fournissent aussi de grandes possibilités d'aventure. Les guerriers pourraient être emprisonnés sur un bateau hanté par un vampire, ou être avalé tout rond par un Léviathan ! Quoi qu'il en soit, voici le tableau d'événements maritime. Amusez-vous et tachez de ne pas vous noyer !

TABLEAU DES EVENEMENTS MARITIMES

Lancer 1D66 pour la compagnie pour chaque mois de voyage.

11: TOURBILLON

Pendant une nuit d'encre les guerriers aperçoivent une autre voile. Bientôt les deux capitaines discutent âprement et l'étranger signale la présence d'un énorme maelstrom sur votre route. Votre capitaine doit dresser une carte du nouvel itinéraire pour éviter le tourbillon, et ceci ajoute 1D3 mois supplémentaires à votre voyage.

12: GUERRE NAVALE

Votre bateau est pris dans une armada de vaisseaux de guerre de l'empire qui écumant les mers à la recherche de l'ennemi. Bien qu'elle offre une certaine protection, elle avance plus lentement. Si vous souhaitez vous dégager de la flotte, votre voyage est inchangé. Cependant, si vous le souhaitez, votre bateau peut se joindre à l'armada ajoutant 1D3 mois à la durée de votre voyage. Tant que votre bateau est au sein de la flotte les événements maritimes suivants sont considérés comme des mois tranquilles: attaque de Kraken, pirates et serpent de mer.

13: MOIS TRANQUILLE

14-15: MERS DES ORAGES

Le bateau est enveloppé par un orage tumultueux qui balaye tout ce qui n'est pas solidement amarré. Chaque guerrier doit lancer 2D6 pour chaque objet ou trésor qu'il possède, sur un double 1 le trésor passe par dessus bord pendant l'orage et est perdu à jamais.



16: ATTAQUE DE KRAKEN!

Le calme de l'après-midi est soudain brisé par un immense tentacule qui sort de l'eau pour écraser le bateau. Tout le monde se précipite pour défendre le bateau, un Kraken fait surface et tente de balayer l'équipage du pont. Chaque guerrier doit essayer de toucher le monstre comme s'il avait une CC de 3. Si votre guerrier touche, lancer pour les dommages normalement (le Kraken a une endurance de 4). Les guerriers doivent infliger, à eux tous, au moins dix blessures pour faire lâcher la tentacule du Kraken. S'ils échouent ils sont malmenés pendant que le bateau est jeté en l'air avant que le Kraken soit finalement repoussé. Chaque guerrier perd immédiatement 1D6 points de vie pour le début de la prochaine aventure.

21-22: HOMME PAR DESSUS BORD

Un des guerriers observe une bande de dauphins jouant à côté du bateau quand le navire subit un creux et tangue violemment, le jetant par dessus bord. Déterminer aléatoirement un guerrier, qui doit se débarrasser de son armure ou couler !

23: MOIS TRANQUILLE



24-25: MER CALME

Le bateau des guerriers est encalminé et le soleil les brûle pendant des jours. Chaque guerrier doit lancer 1D6 et ajouter son endurance. Sur un résultat de 6 ou moins le guerrier souffre d'une insolation et a -1 en force pour la durée de la prochaine aventure.

26: PIRATES!

Une voile noire redoutée apparaît sur l'horizon et bientôt la forme sinistre d'un bateau de pirate fend les vagues avance vers votre bateau. Les corsaires plus prompts parviennent bientôt à rattraper votre bateau et à se lancer à l'abordage. Vous devez les repousser ! Chaque guerrier a son nombre habituel d'attaques et doit lancer pour toucher et causer des dommages contre un adversaire avec 3 en compétence de combat, 3 en endurance et 4 points de vie.

Les guerriers avec des attaques multiples peuvent attaquer plus d'un pirate s'ils tuent l'ennemi précédent. Une fois que les attaques de tous les guerriers sont faites, lancer 1D6. Si le score est plus élevé que le nombre de pirates tués par les guerriers, ils sont maîtrisés et capturés ! Les guerriers captifs perdent la moitié de leur or et 1D6 trésors aléatoirement déterminés avant d'être abandonnés (voir le résultat 33 ci-dessous). Si le résultat du D6 est égal ou inférieur au nombre de pirates tués par les guerriers, ils ont repoussé l'attaque et le capitaine du bateau les récompense chacun avec 1D6 x 50 pièces d'or pour avoir sauvé son navire.

31: SAUVETAGE

Votre bateau trouve un canot de sauvetage ballotté par l'océan. À son bord se trouvent plusieurs notables importants, qui sont si reconnaissants d'être sauvés qu'ils offrent de donner l'équipage une grosse récompense à leur retour en lieu sûr. Une fois que les guerriers touchent un port maritime du vieux monde ils peuvent réclamer leur partie de cette récompense (2D6x100 pièces d'or chacun).

32: MOIS TRANQUILLE

33: ABANDONNES

Les guerriers ont fini abandonnés sur une côte perdue et doivent rejoindre la civilisation à pied. Ils ne savent pas où ils sont, et même s'ils sont dans le vieux monde. Les guerriers doivent voyager vers un lieu habité comme d'habitude, mais ceci prend 1D6 semaines supplémentaires. Quand ils arrivent lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 ils sont dans les royaumes perdus, sur 4 à 6 ils sont encore dans le vieux monde. Suivre toutes les règles données plus tôt si les guerriers sont dans les royaumes perdus.

34: MOIS TRANQUILLE

35: SERPENT DE MER

Un immense serpent surgit soudain de l'eau, cassant les mâts et causant une avarie à la coque juste au-dessus de la ligne de flottaison. Lancer 2D6 au début de chaque mois suivant du voyage. Sur un résultat de 1 le bateau commence à couler et tout le monde doit prendre place dans les canots de sauvetage ! Lancez pour un mois sur le tableau des événements maritimes et puis se référer au résultat n° 33 "Abandonnés" ci-dessus.

36: MUTINERIE

La réserve de rhum du bateau est épuisée et c'en est trop pour une partie de l'équipage, qui décide de prendre le commandement du navire ! Votre compagnie doit décider quelle faction ils soutiennent: les mutins ou le capitaine et ses marins restés fidèles. Une fois que vous avez décidé, vous devez déterminer qui gagne la lutte qui en résulte. Pour les mutins lancer 2D6 et noter le résultat. Pour le capitaine, lancer 1D6 et ajouter le nombre de son résultat sur le tableau des capitaines (par exemple +6 pour amiral Krueger). La faction qui a l'appui des guerriers peut additionner +2 à son résultat. Celui qui obtient le score le plus élevé remporte la victoire. Si les guerriers sont du bon côté, le voyage se poursuit normalement. S'ils sont du mauvais côté, ils sont laissés à la dérive dans un petit canot. Lancez pour un mois sur le tableau des événements maritimes et puis se référer au résultat n° 33 "Abandonnés" ci-dessus.

41-42: LE SCORBUT

Une épidémie de scorbut fait rage au sein de l'équipage, et les guerriers doivent manger leurs propres provisions pour éviter d'être affectés par la maladie. Chaque guerrier doit consommer une ration chaque mois pendant les 1D3 mois suivants ou perdre 1 point de vie de manière permanente pour chaque mois passé à manger la nourriture du bateau.

43-44: MOIS TRANQUILLE

45: BONNE PECHE

Les guerriers passent les soirées détendues bercés par la brise marine, balançant leurs lignes depuis le bateau. Chaque guerrier pêche assez de poissons pour constituer 1D3 rations qui peuvent être employées normalement



46: TRÉSOR PERDU

En s'approvisionnant en eau dans une île déserte, les guerriers tombent sur le trésor enterré d'un pirate depuis longtemps oublié. Le petit coffre contient 1D6 trésors de donjon, que les guerriers se partagent.

51-52: MOIS TRANQUILLE

53: INDIGÈNES

Tout en réapprovisionnant le bateau, les guerriers rencontrent par hasard quelques indigènes. Les guerriers peuvent essayer de commercer avec les indigènes contre de la nourriture s'ils le souhaitent. Pour chaque article de trésor ou de bibelot que le guerrier offre, lancer 1D6. Sur un rouleau de 1 à 3 il n'y a pas échange, mais le guerrier peut offrir autre chose à la place s'il le souhaite. Si votre guerrier lance deux fois un 1 en suivant, les indigènes sont profondément offensés et chassent la compagnie, chaque guerrier subit 1D6 blessures sans déductions (qui peuvent être guéries normalement avant le début de la prochaine aventure). Sur un résultat de 4 ou plus le guerrier reçoit 1 D6 rations en échange de l'objet et peut continuer à offrir de nouveaux articles jusqu'à ce qu'il soit chassé ou s'arrête.

54: MOIS TRANQUILLE

55: PECHEURS DE PERLE

Ancré le long d'une côte tropicale, les guerriers remarquent les gens du pays plongeant pour récolter des perles. Un guerrier peut essayer en lançant 1D6 et en ajoutant son endurance. Le résultat multiplié par dix est la valeur en or des perles qu'il récupère (par exemple un 6 signifie une valeur de 60 pièces d'or). Un résultat non modifié de 1 signifie que le guerrier est épuisé et doit s'arrêter immédiatement.

56: MOIS TRANQUILLE

61: CAPTAIN NEMO

Dans un jaillissement d'écume, un sous marin nain fait surface devant la proue du navire. Le capitaine se présente comme Khazra Nemo, le célèbre explorateur nain. Il offre aux guerriers de les prendre à son bord moyennant un passage de 50 pièces d'or chacun et de défendre son bâtiment. S'ils acceptent, le reste du voyage prend seulement 1D3 mois pendant lesquels la compagnie peut traiter n'importe quel événement maritime comme un mois tranquille sur un jet de 4 ou plus sur 1D6.

62: MOIS TRANQUILLE

63: PASSAGE DU NORD-OUEST

Le capitaine a trouvé une nouvelle route en utilisant les vents et les courants. Ceci réduit le voyage de 1D3+1 mois, le minimum étant de un mois.

64 – 65: MOIS TRANQUILLE

66: TERRE EN VUE !

Le cri " terre en vue " retentit ! Vous avez le choix de débarquer ou de continuer. Si vous quittez le navire, le capitaine vous laisse débarquer et s'éloigne vers l'horizon. Après investigation des lieux vous avez une idée de l'endroit où vous êtes. Lancer 1D6, sur un résultat de 1 à 3 vous êtes resté dans le vieux monde, sur 4 à 6 vous êtes dans les royaumes perdus. Procéder à votre prochaine aventure immédiatement, selon le lieu où vous êtes.



E DELUGE DE SABLE

Un déluge de sable chaud se déverse dans le pièce par des grilles en haut des murs. C'est le moment de s'échapper, le sable rend le guerrier instable.

Tant qu'il est sur cette section, chaque guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa force au début de la phase des guerriers. Sur un résultat de 6 ou moins le guerrier tombe et reste à terre pour le tour. Les règles pour les guerriers à terre sont données dans le livre des Règles avancées de Warhammer Quest à la page 36. Tirez une autre carte événement immédiatement.

Pas de trésor après la résolution de cet événement

E PUIXS AUX SERPENTS

Le plancher de la salle est couvert de serpents sifflant lovés entre vos pieds.

Pour chaque case qu'un guerrier parcourt dans le tour, lancer 1D6. Sur un 1 le guerrier est mordu par un serpent irrité et perd 1 point de vie. Les morsures des serpents sont très venimeuses, voir les règles sur le poison dans le livre des Règles avancées de Warhammer Quest à la page 85. Les monstres du donjon sont habitués aux serpents et ne souffre d'aucune pénalité dans leurs mouvements.

Pas de trésor après la résolution de cet événement

E ALARME

Lorsqu'il entre, un des guerriers marche sur un fil qui déclenche un vacarme cacophonique de gongs et de cloches. Les guerriers devraient vraiment regarder dorénavant ou ils marchent les monstres savent qu'ils viennent !

Tous les monstres pour le reste du donjon gagnent la capacité d'embuscade (6+). Ceci signifie que les monstres attaqueront dès qu'ils seront placés si vous obtenez un 6 sur 1D6 quand ils sont placé sur le plateau. C'est en plus des capacités normales d'embuscade d'un monstre, s'il la possède déjà.

Pas de trésor après la résolution de cet événement

E GLISSEMENT DE MUR

Quand les guerriers entrent, le mur derrière eux commence à glisser en travers de la porte, bloquant la sortie du donjon.

À moins qu'un des guerriers ne jette une arme ou une cale pour coincer le mur coulassant, la sortie est bloquée.

Tirer une autre carte d'événement immédiatement

Pas de trésor après la résolution de cet événement

EVENEMENT



EVENEMENT

EVENEMENT



EVENEMENT

EVENEMENT



EVENEMENT

EVENEMENT



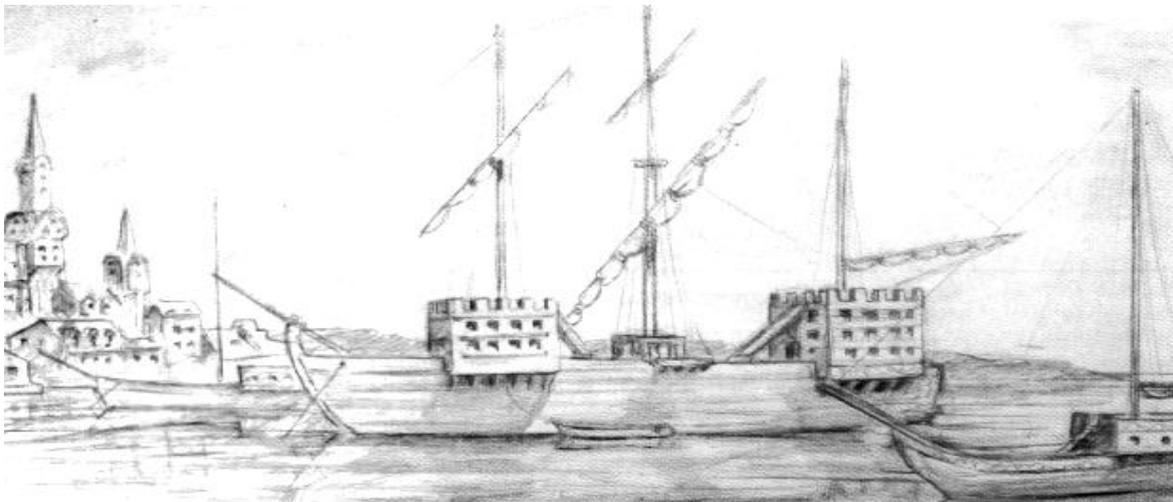
EVENEMENT

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Evénements portuaires avancés

Par Andrew Brockhouse, traduction Fanrax le nécromancien



1 JOURNEE TRANQUILLE

2 BRISE DE MER

La brise venant de l'océan sent fortement le poisson. Quand le guerrier revient à sa chambre le soir, l'aubergiste refusera de le laisser entrer à moins qu'il ne paye 3 pièces d'or de frais supplémentaires à la bonne pour qu'elle lave ses vêtements. Si le guerrier ne paye pas il sera jeté à coup de pied hors de la ville!

3 PIRATES

Tout en marchant le long des docks, le guerrier remarque un groupe d'hommes à l'aspect hirsute et débraillé venant vers lui. Ils tous ont de longues barbes, et certains d'entre eux ont une jambe en bois. Ce sont des pirates ! Lancer 1D6 pour voir ce qui arrive au guerrier :

- 1 Les pirates entourent le guerrier, brandissant leurs armes et caquetant affreusement. "Toi nous donner ton or sinon pas d'quartier" indique l'un d'entre eux au guerrier. Si le guerrier donne tout son or aux pirates ils le laisseront être. Autrement ils se jetteront sur lui avec férocité, le découpant en tranches et en cubes avec leurs épées. Le guerrier perd conscience. Quand il se réveille il constate que 1D6 jours ont passé et qu'il est à l'hôpital, ayant perdu 4D6 points de vie. Malheureusement, les pirates ont volé la moitié de son or, et l'hôpital exige 100 pièces d'or pour le paiement des soins.

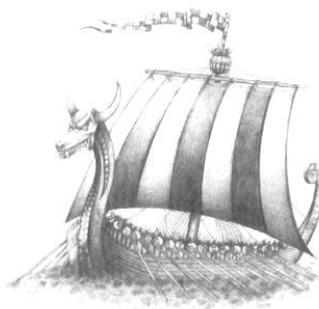
- 2 Le guerrier tire son épée, prêt à faire face. Les pirates avancent vers lui. "OH ! ainsi c'est un p'tit gars courageux ça madame !" dit l'un d'entre eux. Il y a 1D6 pirates 1D6 au total. Le guerrier doit combattre chaque pirate séparément.

Profil des pirates

Points de vie	10
Mouvement	4
Capacité de combat	4
Tir	5+
Force	3
Endurance	3
Initiative	4
Attaque	1
Blocage	4+
Volonté	3
Chance	0
Or	50

CC ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

- 3 Avant que le guerrier ait une chance de se cacher, les pirates l'approchent, de façon louche. Sans avertissement, l'un d'entre eux tire son épée et saute sur le guerrier. Faisant un pas en arrière, le guerrier se rend compte qu'il se tenait trop près du bord du quai et dégringole la tête la première dans l'océan, buvant une bonne tasse d'effluent fétide. Riant chaleureusement, les pirates continuent leur chemin. Le guerrier parvient à regagner le quai, mais il a perdu 1D6 points de vie non modifiées à cause de l'eau polluée qu'il a avalée. En outre, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le guerrier a contracté une maladie redoutable et doit passer 1 semaine à l'hôpital, ce qui lui coûte 100 pièces d'or pour les soins.
- 4 Le guerrier passe devant le groupe de pirates, en les regardant d'un air menaçant. Heureusement ils ne veulent aucun ennui aujourd'hui et le laissent passer sans problèmes.
- 5 Un des pirates saute au cou du guerrier, lui donnant une étreinte d'ours. "oui, qu'il est bon de revoir un vieux pote. « Tu te souviens du bon vieux temps, tous ces villages qu'on a raziés et toutes ces femmes que nous avons violées ?" Le guerrier murmure une réponse qui semble satisfaire le pirate avant de continuer sur son chemin.
- 6 Le guerrier s'approche d'un des pirates et le salue. "Capitaine Black, je souhaite te remercier de m'avoir aidé à sauver la fille du gouverneur. Tu m'a été d'un grand secours." Le guerrier continue alors son chemin, laissant les autres pirates au regard étrangement le capitaine Black, avant de se ruiner sur lui, et de le rouer de coups.



4 PECHE

Pour tromper l'ennui, le guerrier décide de consacrer une journée entière à la pêche dans le port. Lancer 1D6:

- 1 Entendant un rire bête, le guerrier se retourne, mais il n'est pas assez rapide. Un jeune gamin des rues rampe derrière lui et le pousse dans l'océan. En toussant, le guerrier parvient à remonter sur le quai, mais avant qu'il y arrive le gamin a disparu. Soudain, le guerrier se rend compte qu'il a perdu un objet. Il doit être tombé dans les profondeurs de l'océan. Défaussez un objet que le guerrier possède aléatoirement.
- 2 Une paire de gardes appréhende le guerrier pour pêche sans permis. L'amende est de 20 pièces d'or. Si le guerrier ne peut pas payer, ses camarades doivent payer pour lui ou il sera jeté en prison pendant 1D6 jours.
- 3 Le guerrier mouille sa ligne sur le quai puis se repose ... et s'endort. Des heures plus tard, quand il se réveille, il se rend compte que quelqu'un a volé sa canne à pêche.
- 4 Après une paire d'heures de pêche, le guerrier attrape deux grands poissons. Une fois mangés, ceux-ci restaurent 2 points de vie.
- 5 Le guerrier sent une traction sur la ligne, et en ferrant il sort un poisson rat énorme. Ce poisson est connu pour être délicieux - il reconstituera 4 points de vie.

6 Après une longue journée à se reposer sur les quais, n'attrapant rien, le guerrier décide de remballer son attirail. En tirant sur sa canne, il est étonné de voir quelque chose à l'extrémité de la ligne. Lancer 1D6 pour voir ce qu'il a attrapé :

- 1 Un vieux bouclier rouillé !
- 2 Un étrange poisson tropical. Ce poisson a des épines pointues sur le corps, mais le guerrier parvient à les retirer avant de manger le poisson. Il gagne 1 point de vie quand il mange le poisson.
- 3 Un petit poisson vert. Quand il est mangé il guérira 2 blessures.
- 4 Un grand poisson brillamment coloré. Le guerrier n'a jamais vu un poisson comme ça avant. S'il le mange il regagnera 1D3 points de vie.
- 5 Un grand poisson-chat est accroché à l'extrémité de la ligne du guerrier. Bien que d'un aspect étrange, ce poisson guérira 1D6 blessures du guerrier quand il décidera de le consommer.
- 6 Un trésor ! Le guerrier a accroché un vieux trésor qui était au fond de l'océan depuis des années. Tirer une carte de trésor de donjon au hasard. Cet objet aura seulement la moitié de sa valeur en or car il est extrêmement rouillé. En outre, si c'est un objet magique, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou de 2 l'objet ne fonctionne plus, et personne ne l'achètera au guerrier.

5 MONSTRE MARIN

Le guerrier entend un énorme hurlement, et de l'océan émerge le cou et la tête d'un énorme serpent de mer. Il a des écailles vertes qui s'égouttent de la vase accumulée depuis de longues périodes au fond de l'océan. Sa bouche énorme s'ouvre et pousse un énorme hurlement. Les villageois commencent à courir pris de panique et les petits enfants se mettent à pleurer. Soudainement le serpent de mer frappe. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le guerrier a été mangé par la bête à moins qu'il n'obtienne sur 1D6, un résultat égal ou inférieur à son initiative. Dans ce cas, le serpent de mer mange un bourgeois de la ville. Lancer maintenant un autre D6. Sur un résultat de 1 c'est l'un des amis du guerriers (tirer un pion de guerrier) qui est mangé. Après avoir pris son repas, le monstre marin descend alors de nouveau dans l'océan.

6 GUERRE!

Un messager apporte des nouvelles graves, le vieux monde est en guerre avec Norsca. Pour le reste de leur séjour ici dans la ville portuaire, les guerriers ne pourront pas trouver un capitaine pour les prendre à son bord. Les capitaines ont des choses plus importante à faire que de transporter des aventuriers cherchant des trésors à Norsca ou ailleurs. Si un des guerriers est le barbare, il sera immédiatement enrôlé pour le service et doit retourner à Norsca immédiatement. Quand la guerre sera finie on lui permettra de retourner auprès de ses camarades. Puisque le vieux monde fait beaucoup de commerce avec Norsca, quand il y a une guerre, tous les articles dans les magasins du vieux monde coûtent 10% de plus et les nombres pour les stocks pour tous les articles sont augmentés de +1, les armes et l'armure sont augmentées de +2. En outre, chaque fois que les guerriers veulent entrer dans une agglomération, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 4 la guerre fait toujours rage. Sur 5 ou 6, les deux pays sont parvenus à résoudre leurs différents et tout est de nouveau normal.

7 ATTAQUÉ

En explorant la partie la plus mal famée du port, le guerrier à le malheur d'être prit en embuscade par deux bandits, qui volent son argent de poche. Lancer 1D6 pour la quantité d'or que le guerrier a sur lui, heureusement il a laissé le reste dans son baluchon :

- 1 Tout son or
- 2 Tout son or sauf 1D6 x 100 pièces d'or
- 3 La moitié de son or
- 4 1D6 x 500 x niveau de bataille pièces d'or
- 5 1D6 x 100 pièces d'or
- 6 Aucun ! Le guerrier a eu le pressentiment que quelque chose comme ça allait lui arriver et il a rempli sa poche de petites pierres à la place de son or.

8 TRAVAIL

Le guerrier décide de tenter sa chance et d'obtenir un emploi sur les quais. Lancer 1D6 :

- 1 Le guerrier accepte à contrecœur de se joindre à une mission de sauvetage à destination de l'empire sauvage. Apparemment beaucoup de bateaux ont levé la voile pour cette mission mais aucun n'est jamais revenu. Heureusement pour les autres guerriers le guerrier parvient à leur obtenir un travail sur le même bateau. Le bateau lèvera l'ancre immédiatement, ou si un guerrier est au centre de formation, dès qu'il a fini. Le voyage vers l'empire sauvage prendra 2D6 mois. Voyager vers l'empire sauvage est comme voyager vers les Royaumes Perdus, excepté que quand il faut lancer pour le dernier mois aller directement à l'événement 46. Si les guerriers parviennent à s'échapper de l'empire sauvage et à retourner au port (lancement sur le Tableau des événements maritimes des Royaumes Perdus pour le voyage de retour, il durera autant que l'aller) chaque guerrier encore vivant reçoit 2D6 x 100 pièces d'or pour son aide.
- 2 Le guerrier est employé par un pêcheur local qui accepte de payer au guerrier 1 pièce d'or pour chaque poisson qu'il pêche. Le guerrier peut utiliser le bateau du pêcheur aussi longtemps qu'il le ramène en bon état vers la fin du jour. À la fin de chaque jour ou le guerrier a travaillé lancer 2D6. C'est le nombre de poisson que le guerrier a attrapé. Maintenant lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2 le bateau a une voie d'eau. Lancer un autre D6. Sur un 1 le bateau coule ! Le guerrier doit se conformer au paragraphe un homme à la mer sur le Tableau d'événements maritimes des Royaumes Perdus. Sur un résultat de 2 à 6, le guerrier a pris un bain mais regagne le port à la voile. Tant qu'il travaille pour le pêcheur le guerrier ne peut visiter aucun lieu et n'a pas besoin de lancer sur le Tableau des événements citadins.
- 3 Le guerrier parvient à trouver un travail sur 'Le trou d'évier ', un bateau de pêche de qualité plutôt douteuse. Le bateau lève l'ancre plus tard dans la journée. Malheureusement, le guerrier passe la majeure partie de son temps à colmater des voies d'eau, le capitaine ne peut pas comprendre comment cela est arrivée (peut-être ces trous dans le bateau ont quelque chose à voir !). Quand le bateau revient au port le capitaine insiste sur le fait qu'il ne peut pas se permettre de payer le guerrier, il a besoin d'argent pour réparer son bateau !
- 4 Un magasin du nom de ' Tabac du grand John ' engage le guerrier pour préparer le tabac pour la vente. Malheureusement le guerrier mélange le tabac à chiquer avec le tabac à fumer, laissant quelques clients dans un état étrange, particulièrement ceux qui achètent des chiques ! Grand John vire le guerrier immédiatement, mais décide de lui payer 1D6 x 10 pièces d'or pour la perte de temps, s'il avait su que le guerrier allait être si stupide il ne l'aurait pas engagé en premier lieu !
- 5 Le guerrier obtient un travail de vendeur dans la boutique d'un négociant en bord de mer. Il parvient à convaincre un bon nombre de clients de se séparer de leur or durement gagné pour emporter certains des objets en vente. À la fin de la journée, le guerrier a gagné 1D6 x 100 pièces d'or.
- 6 Un vieux pirate bourru a convié le guerrier à l'accompagner dans sa prochaine expédition, qui s'avère justement être cet après-midi. Le bateau hisse la voile. Assez rapidement, le bateau des pirates coupe la route d'un navire marchand, chargé d'une cargaison d'objet en provenance du vieux monde. Le capitaine pirate déclenche le branle-bas de combat et dans la minute qui suit, l'équipage est aligné pour l'abordage. L'équipage du navire marchand n'est pas très bien armés et l'équipage pirate l'est jusqu'aux dents. Cependant, le guerrier subit 2D6 dommages pendant l'attaque. Avec un sourire jusqu'aux oreilles, le capitaine pirate remercie le guerrier pour sa participation à la victoire et lui offre une part du butin. Le guerrier peut prendre 1D3 cartes de trésor de donjon. Noter que le guerrier est maintenant considéré comme un pirate, ceci doit être enregistré sur sa feuille d'aventure.

9 GARNEMENTS

Un groupe de gamins des rues s'approche du guerrier. Circonspect, parce que ils sont connus pour voler les voyageurs, le guerrier les salue et passe à côté d'eux. Malheureusement l'un d'entre eux parvient à voler le guerriers de :

- 1 1 Carte de trésor
- 2 2D6 x 100 pièces d'or
- 3 2D6 x 70 pièces d'or
- 4 1D6 x 100 pièces d'or
- 5 1D6 x 50 pièces d'or
- 6 1D6 x 10 pièces d'or

10 CAPITAINE

Le guerrier parvient à trouver un passage pour sa destination. Lancer sur le Tableau des capitaines pour voir quel capitaine vous a offert ses services.

11 JOURNEE TRANQUILLE

12 MARCHE AUX ESCLAVES

Tout en flânant du côté du port, le guerrier est intrigué par l'agitation d'une foule pas très loin. Il presse le pas et découvre qu'une vente d'esclaves est en cours. Un bateau vient juste d'arriver et débarque sa cargaison d'esclaves d'un pays lointain et procède maintenant aux enchères. Pour chaque esclave que le guerrier souhaite acheter suivez les instructions ci-dessous.

- Lancer 1D6 pour connaître le nombre d'autres citoyens enchérissant pour l'esclave.
- La mise à prix de l'esclave commence à 50 x 1D6 pièces d'or.
- Déterminer aléatoirement qui offre d'abord et procéder ensuite dans un sens horaire.
- Lancer 1D6 pour le soumissionnaire et multiplier le résultat par 20. Ajouter alors le total précédent à ce résultat. C'est l'offre courante. Si n'importe qui y compris le guerrier lance un 1 alors l'offre est devenue trop haute pour lui et ils se retire de l'enchère.
- Si le guerrier est la dernière personne qui fait une offre alors il doit acheter l'esclave au prix actuel de l'enchère.
- Retenir le nombre de fois où des 6 sont lancés. Quand le guerrier a acheté l'esclave il peut le revendre à n'importe quand tant qu'il est toujours dans le port pour $(1D6 \times 100) \times (1 + \text{quantité de 6 lancés})$. Cependant, à chaque 6 lancé, lancer un autre D6. Si l'un d'entre eux est un 1, la personne à qui le guerrier essaye de vendre l'esclave à un représentant de la loi. Il confisque l'esclave, inflige une amende de 100 pièces d'or au guerrier et l'envoie en prison pour une semaine. S'il ne peut pas payer l'amende 1D3 jours supplémentaires seront ajoutés à sa peine.
- Le guerrier peut maintenant décider s'il veut s'offrir un autre esclave ou retourner à l'auberge.

13 JOUR MAUDIT

La malédiction des dieux doit être sur le guerrier aujourd'hui. Tout ce que qu'il fait semble l'entraîner dans les ennuis. Lancer 1D6 pour déterminer quel incident malheureux lui arrive :

1 De façon ou d'autre, le guerrier est tombé sur une bande de coupe-jarrets et des meurtriers. Pour voir ce qui lui arrive, lancer 1D6 :

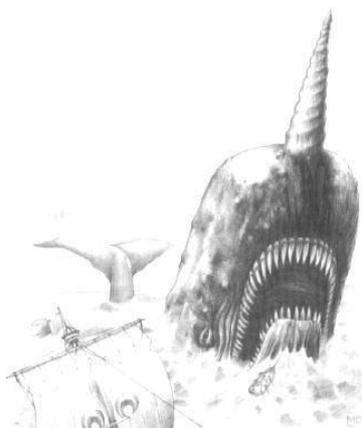
- | | |
|-------|---|
| 1 | Avant que le guerrier ait une chance de réagir, les bandits sont sur lui, le frappant avec leurs épées et le découpant en tranches et en lambeaux avec leurs couteaux. Il est mort ! |
| 2 | Le guerrier se rend compte où il est et essaye de murmurer des excuses. Les bandits n'entendent pas le guerrier et pensent qu'il a juste insulté leurs mères. Ils lui sautent dessus, épées brandies. Le guerrier doit livrer bataille avec 1D3 bandits. Employer le profil pour un voleur de niveau 1 (ou si vous ne l'avez pas, utiliser celui d'un barbare de niveau 1 à la place). Si le guerrier est victorieux, alors il peut prendre une carte de trésor normalement. |
| 3 | Le guerrier fait des excuses et commence à s'éloigner, mais l'un des voleurs se campe devant lui. Le coupe-jarret exige le paiement de 1D6 x 100 pièces d'or pour laisser le guerrier passer. Si le guerrier refuse de payer, il devra combattre 1D3 d'entre eux. Employer le profil pour un voleur de niveau 1 (ou si vous ne l'avez pas, utiliser celui d'un barbare de niveau 1 à la place). Si le guerrier est victorieux, alors il peut prendre une carte de trésor normalement. |
| 4 | Tandis qu'il essaye de s'éloigner discrètement, le guerrier fait tomber une pile de ballots. Immédiatement les voleurs se dressent sur leurs jambes. Lancer 1D6 :
1 – 3 Les voleurs saisissent le guerrier. Voir le résultat 3 ci-dessus.
4 – 6 Réagissant rapidement, le guerrier miaule comme un chat. Satisfaits, les voleurs reviennent à leurs affaires. |
| 5 – 6 | Le guerrier parvient à s'éloigner sans être vu |

- 2 Le guerrier se trouve mêler à une bagarre de rue. Il intervient, en essayant de calmer tout le monde. Malheureusement, la loi arrive juste quand le guerrier arrête le combat et pense qu'il a commencé la bagarre. Le guerrier essaye de les convaincre mais en vain. Il est mis à l'amende de 1D6 x 50 pièces d'or et envoyé en prison pendant 1D6 jours.
- 3 Tout en marchant le long des docks, le guerrier glisse et tombe la tête la première dans le port. Heureusement il sait nager et parvient à remonter sur le quai. Malheureusement la vase et les effluents dans l'eau l'on infecté, le rendant malade. Il doit passer 1D6 jours à l'hôpital ce qui lui coûte 100 pièces d'or.
- 4 Le guerrier a laissé passé le temps sans s'en rendre compte. D'ici peu c'est la nuit et il est loin de l'auberge. Il ne peut pas trouver son chemin ce soir et doit passer la nuit à dormir dehors. Malheureusement il gèle pendant la nuit et le guerrier perd 1D3 points de vie non modifiées.
- 5 Le guerrier est désespérément perdu dans les rues qui entourent le port. Il essaye tant qu'il peut, il ne peut pas retrouver son chemin. Au début de chaque jour lancer 1D6. Sur un 1-3 le guerrier est toujours perdu et ne peut rien faire aujourd'hui. Sur un résultat de 4 à 6, le guerrier parvient à retrouver son chemin vers l'auberge et, le lendemain, peut visiter des lieux normalement.
- 6 À la fin du jour le guerrier se dirige de nouveau vers l'auberge et entre dans sa chambre sans battre le briquet. Se jetant sur le lit, il s'endort comme une masse. A son réveil le matin, il est étonné de trouver un grand homme robuste dans le lit près de lui. Il saute hors du lit et se précipite dans le couloir. Le nombre sur la porte indique que cette pièce est chambre numéro 7. La chambre du guerrier est le numéro 8. Il a passé la nuit dans la chambre d'un autre !

14 THEATRE

Une troupe connue de théâtre est en ville et a décidé de donner une représentation sur le port. Le guerrier a entendu beaucoup d'éloges au sujet de leur spectacle, et il décide d'aller voir la pièce. Dépensant 70 pièces d'or, le guerrier voit (lancer 1D6 :))

- 1 **Rien !**
L'assistance est au courant que la vedette du spectacle est soudainement tombée malade. Par conséquent la représentation sera annulée ce soir et personne ne sera remboursé !
- 2 **Le Squig et la princesse**
Cette pièce est la plus mauvaise que le guerrier ait jamais vue. Elle raconte l'histoire d'une princesse qui tombe amoureuse d'un Squig et s'enfuit avec lui pour se marier.
- 3 **Les voyages de Blog de Blog**
Cette production plutôt amateur raconte l'histoire de la vie du capitaine aventureux de Norsca, Blog de Blog. Malheureusement la majeure partie de l'histoire narre en détails la façon dont il s'est perdu! (ou selon ses propres termes, comment il a pris un itinéraire alternatif !)
- 4 **Guerre au Chaos**
Le guerrier est modérément amusé par une production sur la guerre contre le chaos, une pièce au sujet des horreurs de la guerre et du chaos. Malheureusement, avant l'entracte, un des interprètes se suicide sur la scène, interrompant la représentation
- 5 **Arbalètes et catapultes**
La production de ce soir est la simulation d'un siège. Le roi a aimablement offert son château aux interprètes et ils utilisent pleinement ses équipements. Le guerrier est fasciné par la pièce.
- 6 **Sceptre du roi Ottakar**
Le conte du Roi Ottakar, gouverneur d'un pays lointain est joué sur la scène. Le guerrier s'assied fasciné par les contes du roi et de son sceptre magique, et félicite la troupe après la représentation.



15 VISITE ROYALE

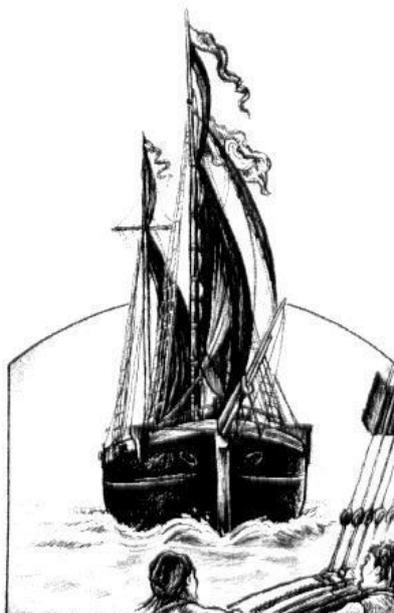
Un membre de la famille royale a décidé de visiter le port aujourd'hui. Protégé de chaque côté par une multitude de gardes, la princesse flâne dans les rues, ses admirateurs jetant des roses à ses pieds. Lancer 1D6 :

- 1 Le guerrier décide avoir une meilleure vue et est poussé par la foule. Malheureusement pour lui, il tombe sur un camarade qui lui flanque directement son poing dans la figure. Tournoyant, le guerrier dégringole dans le cortège des princesses. Les gardes stoppent le cortège et se retournent pour faire face au guerrier, hallebardes pointées. Avant que le guerrier ait une chance de s'expliquer un garde l'a saisi de chaque côté. Il est escorté en prison où il doit passer 1D6 jours. En outre il doit payer une amende de 200 pièces d'or pour les ennuis causés.
- 2 Voulant s'associer à la liesse populaire, le guerrier sélectionne quelques fleurs du jardin d'un riverain et les jette à terre devant la princesse comme les autres habitants. Malheureusement les roses ont toujours eu des épines et la princesse se pique l'orteil. Le guerrier prend aussitôt l'air innocent, mais les gardes découvrent bientôt qui est l'auteur de l'attentat. Ils l'arrêtent et le jette en prison, où il parvient par la suite à expliquer ce que s'est produit. Heureusement les gardes le taxe de seulement 100 pièces d'or.
- 3 Le guerrier se glisse près de la princesse. Elle tourne sa tête vers lui et lui souffle un baiser. Un sourire béat se dessine sur le visage du guerrier et il s'éloigne en sifflotant, heureux.
- 4--6 Grâce à son acuité visuelle, le guerrier repère une silhouette masquée sur un balcon qui surplombe la rue. Elle tient ce qui semble être un petit chalumeau. Pensant que ce pourrait être un assassin essayant de tuer la princesse, le guerrier se précipite et entre dans le bâtiment. Grim pant les escaliers quatre à quatre, il surgit sur le balcon pour voir (employer le résultat d'un D6 comme réponse...)

- 1- 4 Une vieille femme, emmitouflée dans son châle est assise dans son fauteuil à bascule. Elle tire de grandes bouffées sur une pipe qu'elle tient dans sa main.
- 5 Un jeune garçon avec une fronde. Il est surpris, et explique au guerrier qu'il a l'habitude de tuer des oiseaux sur le toit vis-à-vis.
- 6 Assassin elfe noir! Le guerrier lutte avec lui sur la terrasse. Heureusement les gardes entendent l'agitation et se précipitent à l'aide du guerrier. Ils arrivent bientôt et aident le guerrier à maîtriser l'assassin. Le félicitant, ils lui disent que la princesse voudrait le remercier personnellement, et le mènent en bas des escaliers. La princesse plante un baiser énorme sur sa joue et lui remet une bourse 1D6 x 50 pièces d'or comme récompense.

16 CAPITAINE

Le guerrier, pose des questions sur un possible passage sur le port, il est dirigé vers la capitainerie. Un homme robuste avec une longue barbe grise salue le guerrier et offre d'amener le guerrier et ses camarades à destination. Cependant, son prix est élevé. Il exige une carte de trésor de chaque guerrier - il n'acceptera pas d'or à la place. Si le guerrier accepte ses conditions alors lancer sur Tableau des capitaines.



17 LE FEU

Depuis les docks, le guerrier peut voir des flammes énormes et une épaisse fumée monter de : (lancer 1D6):

- 1 Ville
- 2 Port
- 3 Hôpital
- 4 Magasin général
- 5 Prison
- 6 Taverne du bord de mer

Les gens sont évacués du sinistre pendant que les sapeurs-pompiers locaux se précipitent pour éteindre le feu. Lancer 1D6 pour voir ce qui se produit :

- 1 Le feu fait rage hors de tout contrôle. En dépit des efforts effrénés des courageux combattants du feu le feu s'étend extrêmement rapidement et engloutit bientôt les bâtiments. Les guerriers ne pourront plus se rendre à cet endroit pour le reste de leur séjour. Si l'endroit qui a brûlé était la ville entière, les guerriers doivent partir pour la prochaine aventure immédiatement. Si c'est la prison qui brûle, tous les guerriers qui sont actuellement en prison peuvent s'échapper ; changer les futurs événements dans cette ville en déclarant qu'un guerrier qui doit aller en prison doit à la place verser 1D6 x 100 pièces d'or d'amende. Si c'est l'hôpital qui brûle, changer les événements qui déclarent qu'un guerrier doit être guéri à un hôpital etc. Le guerrier ne peut pas aller à l'hôpital et ne peut pas donc être guéri dans cette ville. Il doit garder ses pénalités pour la prochaine aventure.
- 2 Bien qu'ils se donnent à fond, les efforts des combattants du feu sont insuffisants. Quand ils éteignent finalement le feu. L'endroit du sinistre est sévèrement endommagé. Pendant le reste de leur séjour ici, chaque guerrier doit payer 10 pièces d'or par jour pour aider à la reconstruction. Une fois qu'un total de 300 pièces d'or a été atteint (ou 3000 dans le cas où toute la ville a brûlé). Le lieu sinistré sera réparé en 2D6 jours (2D6 semaines pour toute la ville).
- 3 Le sinistre est finalement maîtrisé, bien que le feu brûle toujours. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le feu repart, traiter ce résultat comme un 1. Autrement le feu s'éteint finalement. Le lieu sinistré est gravement brûlé cependant, et les guerriers ne pourront pas le visiter pour le reste de leur séjour ici.
- 4 Les combattants du feu parviennent finalement à contenir le feu. Par la suite il est éteint, mais pas avant de causer approximativement 100 pièces d'or de dommages. Un guerrier peut visiter l'endroit sinistré mais il doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 le lieu est fermé pour réparations. Autrement il est ouvert pour les affaires comme d'habitude. Dans le cas où la ville entière a brûlé, un résultat de 1 à 3 indique que l'endroit que le guerrier souhaite visiter a brûlé et personne ne peut s'y rendre pour le reste du séjour.
- 5 En conclusion, on éteint le feu, au grand soulagement du propriétaire. Heureusement, il y a peu de dommages et l'endroit sinistré peut être bientôt réparé.
- 6 Le guerrier décide d'aider, passant des seaux d'eau à la chaîne des volontaires jusqu'à ce qu'ils arrivent au sinistre. Le feu s'éteint bientôt. Le propriétaire décide de récompenser tous les volontaires avec 1D6 x 10 pièces d'or

18 VIEUX NAIN

Le guerrier rencontre un vieux nain boitant le long des docks. Il marmonne, "où sont ces sacrés aventuriers. Je dois leur donner ceci avant qu'il ne soit trop tard." Il regarde le guerrier et lui fait signe de s'approcher. Il lui remet une petite clef rouillée et se prépare pour un discours.... "C'est la clef des hermes. Sans elle vous ne passerez jamais." Ceci étant dit, il laisse le guerrier, stupéfié, sur le quai.

19 IMPÔT

En raison du nouveau règlement, un impôt a été appliqué sur tous les objets achetés. Dès maintenant jusqu'à leur départ du continent, chaque guerrier sera requis de payer 10% de taxe additionnelle sur n'importe quel article qu'ils achètent.

Pour des objets groupés (par exemple 1D6 objets, l'impôt est payable sur le coût total des articles). L'impôt s'appliquera à tous les endroits de la ville, y compris le port.

20 CAPITAINE

Le guerrier parvient à trouver un passage pour sa destination. Lancer sur le Tableau des capitaines pour voir quel lequel a offert ses services.

21 TAVERNE

Le guerrier trouve une petite taverne en bas d'une ruelle latérale. La taverne s'appelle "le refuge des pirates", et un crâne et des os en croix sont découpés dans la porte. Si le guerrier décide d'entrer, il pousse la porte et pénètre dans une salle obscure sous le regard lourd de pirates basanés. Ils sont assis autour des tables, sur les marches, en fait ils sont partout. Le guerrier marche calmement vers le bar et demande une boisson. Lancer 1D6 pour la boisson que le guerrier demande (si le guerrier a la caractéristique de pirate, ou a été mêlé à un acte de piraterie, traiter alors cet événement comme si un 6 a été obtenu.) Si le guerrier ne veut commander aucune de ces boissons, le barman le jettera dehors et lui refusera l'entrée définitivement :

1 Eau (1 pièce d'or)

Le guerrier demande un verre de l'eau. Soudainement il se rend compte que la salle est plongée dans le silence, il n'y a pas un bruit. Il se retourne pour voir une troupe de 1D6 pirates formant un demi cercle autour de lui. « de l'eau ? » s'enquiert l'un d'entre eux. "nous ne vendons pas l'eau ici, et particulièrement pas aux terriens." Les pirates sautent sur le guerrier, qui doit faire un test d'initiative pour les éviter. S'il échoue, alors les pirates ont la capacité d'embuscade dans le combat qui suit. Autrement le guerrier peut attaquer d'abord. Il doit combattre contre les pirates. S'il gagne, il décide qu'il serait mieux de partir de la taverne avant de provoquer plus d'ennui. S'il perd, les pirates ne le tuent pas, mais lui prennent tous ses vêtements et le jette à coup de pied dehors dans la rue. Le guerrier doit essayer de rentrer à son auberge sans être vu. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1-2 les gardes le repèrent et l'arrêtent pour exhibitionnisme. Il doit passer un jour en prison. Sur n'importe quel autre résultat il parvient à éviter d'être vu et arrive derrière l'auberge.

2 Thé (10 pièces d'or)

Le guerrier décide qu'une tasse de thé chaud lui ferait le plus grand bien. Malheureusement la taverne ne semble pas en avoir. Les pirates passent le guerrier à travers la porte de la taverne dans la ruelle. Ils le jettent violemment dans la rue, lui faisant perdre 1D3 points de vie non modifiées. Après avoir roulé sur lui même, il se relève et se dirige de nouveau vers l'auberge.

3 Whisky (50 pièces d'or)

Le barman sert au guerrier un verre de whisky. Il l'engloutit d'un trait, essayant d'impressionner les pirates. Malheureusement ce whisky est extrêmement fort, beaucoup plus fort qu'un whisky normal et le guerrier a un haut le corps. Il se traîne à la porte en vomissant et s'effondre dehors dans une pile des déchets. Il est passé pour un imbécile, et jamais il ne voudra revenir dans cette taverne. Si le guerrier relance cet événement tant qu'il est dans le port il refusera d'entrer.

4 Rhum (75 pièces d'or)

Le rhum est la boisson préférée des marins, et le choix du guerrier est salué par des grognements d'approbation.

5 Bugman's XXXXXX (200 pièces d'or)

Le guerrier demande une boisson de Bugman XXXXXX, la plus célèbre de toutes les bières naines. Les pirates inclinent la tête d'approbation et observent le guerrier pendant qu'il prend une gorgée. (il l'a boit en 3 gorgées.) Il regagne 1D6 points de vie mais est à -3 pour toucher pour les prochains 1D3 tours.

6 Cap'n Ahab le tueur de baleines (300 pièces d'or)

Le guerrier demande une bouteille de Tueur de baleine de Cap'n Ahab, la plus forte des bières naines, la plus mortelle du monde connu. Les pirates sont impressionnés par son choix, et se groupe autour de lui pour voir s'il peut tenir cette boisson alcoolisée. Le guerrier doit prendre une gorgée maintenant, et il lui restera 1D6 - 1 gorgées dans son bock. Lancer 1D6, sur un résultat de 1 la bière du Tueur de baleine monte directement à la tête du guerrier et il tombe dans un coma éthylique pour 1D6 tours. Autrement il peut ajouter +1D6 à ses dommages pour un tour. S'il s'effondre, quand il se réveille il constate qu'il a été jeté dehors dans la rue, pendant que le guerrier est sans connaissance lancer 1D6. Sur un résultat de 1-2 le guerrier est également détroussé et doit lancer sur le tableau approprié.

22 JOURNEE TRANQUILLE



23 IVROGNE

Un vieil homme, vraisemblablement ivre, s'approche en titubant du guerrier et lui parle d'une voix pâteuse : "Vous n'avez pas quelques pièces de trop pour un vieil homme sans foyer?" Si le guerrier décide de lui donner de la menue monnaie inscrivez-le sur sa feuille et lancer 1D6.

Sur un rouleau de 1-2 le vieil homme vomit soudainement sur le guerrier. Il doit regagner l'auberge immédiatement pour se nettoyer, il ne peut visiter aucun endroit aujourd'hui, car cela prend un moment pour enlever les taches et l'odeur de vomi de ses vêtements. Sur n'importe quel autre résultat, le vieil homme remercie le guerrier et s'éloigne en titubant. Si le guerrier refuse de lui donner quelque chose, il vomit sur le guerrier, le forçant à rentrer à l'auberge pour laver ses vêtements. Malheureusement cela prend un certain temps pour se débarrasser de l'odeur et le guerrier ne peut visiter aucun autre endroit aujourd'hui.

24 CAPITAINE

Le guerrier se cogne dans un vieil ami, Falzon Courte-Lame. Après avoir discuté pendant des heures, il dit au guerrier qu'un capitaine engage des marins pour son bateau vers le bas des docks. Apparemment il appareille pour le monde perdu des Vieux Royaumes et a besoin d'un équipage approprié. Le guerrier dit au revoir à Falzon et va voir le capitaine. Heureusement il peut obtenir le passage pour lui et pour les autres guerriers, à condition qu'ils soient prêts à partir immédiatement. Lancer sur le tableau des capitaines pour déterminer quel capitaine engage les guerriers. En plus de toutes les autres règles liées au capitaine, il payera à chaque guerrier un salaire de 10 pièces d'or par mois.

25 MEURTRE

Le guerrier est réveillé au milieu de la nuit, par un cri perçant. Aussitôt, il se dirige vers les docks d'où le bruit est venu. S'arrêtant et écoutant pendant un moment, il n'entend rien d'autre que l'eau léchant les quais. Soudain une silhouette encapuchonnée bouscule le guerrier, le renversant. La silhouette continue dans la nuit sans même s'excuser. Le guerrier entend le sifflet aigu de la ronde du guet au coin de la rue. Le chef des gardes jette un coup d'œil au guerrier se tenant devant lui avant de le saisir et de le pousser à terre, déclarant « D'accord, toi tu est bon ! » et il lui colle alors promptement son poing dans la figure, envoyant le guerrier au pays des merveilles.

Le guerrier se réveille dans une cellule. Son corps entier lui fait mal pendant qu'il se remet sur pieds. Qu'a t-il fait de mal pour être emprisonné ainsi ? Il se dirige vers les barreaux de la porte et appelle. Bientôt un sergent entre dans la prison et s'approche du guerrier. C'est le même qui l'a arrêté la nuit passée. « A la bonne heure, tu es enfin réveillé, je ne pensai pas que j'avais cogné si fort ». Le guerrier demande pourquoi il est ici. « Tu as été arrêté pour meurtre mon fils. Et pour avoir détrossé ta victime, bien que nous n'ayons pas encore trouvé le butin... encore. » Meurtre ? Le guerrier n'a assassiné personne. « Tu n'as pas arrêté le coupable, je n'ai assassiné personne. » « C'est ce qu'ils disent tous » répond le garde. « La nuit dernière, je traquais un criminel près des docks. J'ai passé le coin de la rue et tu étais juste là, tu dois être le coupable. » Le guerrier proteste qu'il a entendu un cri perçant et est descendu pour voir, pensant que quelqu'un avait des ennuis. Le sergent grogne : « Ta caution est fixé à 1000 pièces d'or, ce n'est pas assez haut à mon avis. »

Si les autres guerriers peuvent verser les 1000 pièces d'or, le guerrier peut être libéré de la prison sur parole. « Interdiction de quitter la ville, » dit le garde en ouvrant la porte de la cellule. « Ton procès est prévu dans une semaine. Compte sur moi pour m'occuper de toi ! » Si le guerrier part avant que le procès est lieu, alors les gardes l'arrêteront et il sera condamné à mort selon le résultat 1 du tableau de verdict.

Une semaine avant le procès, les guerriers (y compris l'accusé s'il est libéré sous caution) peuvent essayer de trouver des preuves de l'innocence de leur camarade. Chaque jour passé en ville, ils peuvent rechercher des témoins, un guerrier peut essayer et leur demander s'ils savent quelque chose au sujet du meurtre. Les guerriers peuvent recueillir des témoignages pour les produire au procès. Ceci est représenté par des points d'évidence. Noter ces points car ils seront nécessaires plus tard. En outre, noter si des objets, appartenant à la victime sont retrouvés. En plus de l'événement citadin normal, lancer 1D6 pour chaque personne que le guerrier interroge :

- 1 La personne n'a aucun souvenir de la nuit en question et est d'aucune aide au guerrier
- 2 La personne peut se rappeler que la nuit dont le guerrier parle elle a entendu un cri perçant dans la nuit, mais également la nuit d'avant, et la nuit d'avant encore... Il y a beaucoup de meurtres qui se produisent dans les bas fonds du port et elle ne peut pas apporter une plus grande aide.
- 3 La personne vit près du port et se rappelle avoir entendu un cri perçant de femme cette nuit là. Regardant à sa fenêtre, elle a vu une silhouette sombre se fondre dans la nuit, mais c'est tout ce qu'elle a vu.

4 à 6 La personne se rappelle très bien de la nuit en question. Après avoir entendu un cri perçant, elle s'est précipitée aux docks pour voir si elle pourrait offrir de l'aide. Malheureusement la victime était déjà morte. Lancer 1D6 pour voir s'ils peuvent fournir d'autres preuves :

1 Le témoin semble se rappeler que l'homme qui quittait la scène du meurtre en courant était le guerrier ! Soustraire -5 points d'évidence. En outre, si l'accusé insiste, lancer un autre D6. Sur un résultat de 1 le témoin appelle les gardes qui arrêtent promptement le guerrier qui est condamné à mort selon le résultat 1 du tableau de verdict.

2 Malheureusement c'est tout qu'elle peut dire.

3 La personne dit au guerrier qu'elle a regardé par la fenêtre du (lancer 1D6) :

- 1 Taverne du bord de mer
- 2 Comptoir commercial
- 3 Poste de garde
- 4 Auberge
- 5 Magasin général
- 6 Guilde des magiciens

et vue une sombre silhouette masquée s'éloigner à la hâte. Puisque le guerrier a été arrêté aux docks ce témoignage pourrait s'avérer utile. Si l'endroit est un endroit du port, ou le poste de garde alors soustraire -2 points d'évidence. Autrement ajouter +1 point d'évidence, excepté si la personne était à la guilde du magicien ajouter alors +2 points d'évidence (les magiciens ne sont pas bien vus par la loi dans cette ville).

4 Ils ne peuvent pas se rappeler de plus, bien qu'ils semblent se rappeler que le meurtrier était plus grand que le guerrier accusé (ajouter +1 point d'évidence)

5 La personne promenait son chien quand elle a vu une femme traînée au loin dans une ruelle. Un moment plus tard il a entendu un cri perçant et puis une silhouette sombre sortir de l'allée. La personne s'est précipitée vers la femme, mais il était trop tard. Son dernier mot en expirant était "c'est.... (lancer sur la première colonne du tableau des nom d'empire)". Si le nom du guerrier est semblables, est exactement identiques, ou commence par des lettres semblables, soustraire -3 points d'évidence. Autrement ajouter +3 points d'évidence.

6 La personne marchait le long des quais quand une silhouette masquée s'est cognée à lui, laissant tomber quelque chose dans la précipitation. Lancer 1D6 pour voir ce que l'individu a laissé tomber :

- 1 Une paire de fausses dents
- 2 De l'or.
- 3 Un sac des bijoux
- 4 Un médaillon
- 5 Un couteau
- 6 Son manteau

Si l'individu laissait tomber l'objet 1 ou 2 alors cela n'a aucune importance car ils pourraient appartenir à n'importe qui (et pourquoi volerait-il une paire de fausses dents ?). Le sac des bijoux pourrait appartenir à n'importe qui mais il y a une forte probabilité (70%) qu'il appartient à la victime massacrée. Ajouter +1 aux points de preuve.

Si l'objet perdu était le médaillon, lancer 1D6. Sur un résultat de 4 à 6 le médaillon contient un petit portrait de la victime. Il doit appartenir à la femme qui a été assassinée (ajouter +2 points de preuve).

Si le couteau a été perdu, alors ce pourrait être l'arme du crime ! Lancer 1D6. Sur un résultat de 4 à 6 le couteau est couvert de sang ; ajouter +3 points de preuve. Si le manteau était perdu, le témoin est parvenu à bien voir l'individu avant qu'il ne s'enfuit. Ajouter +4 points de preuve.

A la fin de la semaine, le guerrier est jugé pour le meurtre de la femme. Lancer 1D6 pour déterminer qui est le juge :

1 Juge Mentday

Le juge Mentday est le juge le plus dur de ce côté du monde connu. Il écoute à peine la défense du guerrier. Si les guerriers ont accumulé n'importe quelles preuves, le juge ne leur prête aucune attention et condamne le guerrier à mort par pendaison. Les autres guerriers ne peuvent pas le ressusciter car ils seraient également arrêtés pour obstruction à la justice.

2 **Juge C. Anderson**

Le juge Anderson s'était retiré de la loi jusqu'à ce procès, quand les gardes sont venu le sortir de sa retraite. Malheureusement pour le guerrier, dans son vieil âge, Anderson est devenu légèrement sénile. Il ne prête aucune attention au procès, ou aux preuves présentées, au lieu de ça il fait des plaisanteries aux dépens du guerrier et traite toute les débats comme un jeu. Il donne à chacun des témoins des points pendant qu'ils témoignent et applaudit quand ils sortent de la barre. Lancer sur le Tableau de verdict.

3 **Juge Dread**

Bien que craint en raison de son nom, le juge Dread est réellement un juge tout à fait juste. Il prend en considération les témoignages rassemblés pour et contre le guerrier et les études. Si les preuves rassemblées par les guerriers sont positives, alors le guerrier est innocenté. Considérer ceci comme résultat de 6 sur le tableau de verdict. Si les points sont négatifs il est déclaré coupable et traiter ceci comme un résultat de 1 sur le tableau de verdict. Si les guerriers n'ont trouvé aucune preuve alors lancer 1D6 sur le tableau de verdict pour déterminer le résultat du procès.

4 **Juge Reinhold**

Le juge Reinhold, n'est pas vraiment un juge. C'est le nom de l'homme : Juge Reinhold. Malheureusement, il a dupé toute la ville qui croit qu'il est un juge. Après des années d'imposture, il a acquis une certaine expérience quant à ce qu'il faut faire, car personne ne semble l'avoir démasqué. Il examine les preuves des guerriers et les études toutes. Si les guerriers ont des points positifs de preuves, alors lancer sur le tableau de verdict en additionnant +1 au résultat. Si les points de preuves qu'ils ont accumulés sont négatifs, soustraire -1 du jet de dés.

5 **Juge Judy**

Le juge Judy est une femme petite avec les cheveux bouclés. Elle regarde les preuves présentées et dit qu'elle pense que le guerrier es tinnocent, mais il appartient au jury de décider. Lancer 1D6 sur le tableau de verdict en additionnant +1 au résultat pour chaque 2 points de preuve que le guerrier a en sa faveur.

6 **"Le Juge"**

Le juge appelle le guerrier à la barre, le regarde directement dans l'oeil et lui dit " Toi tu es un grand fou! Ne le refais plus jamais." Que le guerrier soit coupable ou innocent importe peu pour lui. Traiter ce résultat en tant que 6 sur le tableau de verdict.

Tableau de verdict

Lancer 1D6 pour déterminer les résultats du procès, en tenant compte de tous les modificateurs selon le juge. En outre, si le guerrier a un bandeau sur l'oeil ou un tatouage, sortez -1 du résultat :

- 1 Le guerrier s'avère coupable. Le juge condamne le guerrier à la mort par pendaison. Les autres guerriers ne peuvent pas intervenir et le ressusciter car ils seraient arrêtés pour obstruction à la justice. La carrière du guerrier, comme sa vie s'arrête là.
- 2 Le guerrier s'avère coupable du meurtre. Cependant, en raison du coeur tendre du juge le guerrier n'est pas condamné à mort mais à 1D6+2 années de prison. Il sera libéré ensuite sa peine accomplie, mais tout son or et son équipement seront confisqués pour payer son séjour en prison. En outre, après un si long séjour en prison, le guerrier aura perdu 1D6 points de vie de façon permanente.
- 3 Le guerrier s'avère coupable du crime. Malheureusement, le juge a oublié ce qu'était le crime, et croyant que c'était un viol, condamne le guerrier à 2 ans en prison, ou une amende de 20.000 pièces d'or. Si le guerrier est jeté en prison, il sera libéré après 2 ans. Malheureusement tout son or et son équipement ont été confisqués et vendus.
- 4 Le juge prononce l'innocence du guerrier du meurtre, mais ne voulant pas gaspiller un bon procès, condamne le guerrier pour port d'arme prohibée. Comme le guerrier proteste, il est condamné à 1000 pièces d'or d'amende et 1D6 jours de prison.
- 5 Le guerrier s'avère innocent du meurtre pour lequel on l'a jugé. Cependant, une arrestation a été enregistrée à son nom. Il est libre d'aller, mais s'il est encore jugé pour meurtre dans n'importe quelle autre ville, soustraire -1 au tableau de verdict (cumulatif).
- 6 Le guerrier s'avère innocent. Les preuves présentées indiquent que le guerrier n'a pas, en fait, tué la femme, cela a été fait par un autre. Les gardes municipaux commencent à passer le secteur au peigne fin et attrapent le coupable presque immédiatement, avec les objets volés en sa possession. Le guerrier est libre de quitter la ville dès qu'il le souhaite.

26 CACA

Le guerrier entend le cri des mouettes, et les regarde, juste comme l'une d'entre elles laisse lâchement tomber un torrent de caca blanc liquide. Il frappe le guerrier directement au visage, éclaboussant partout ses vêtements. Il doit retourner immédiatement à l'auberge, prendre un bain et payer 20 pièces d'or à la servante pour laver ses vêtements.

27 SOUPÇON DE PIRATERIE

Le guerrier est soupçonné d'être un pirate. Si c'est un personnage de pirate ou qu'il a été stigmatisé comme pirate pour n'importe quelle raison il sera immédiatement arrêté (traiter le résultat en tant que 1 sur le tableau ci-dessous).

Autrement lancer 1D6 sur le tableau suivant, soustraire -1 pour chaque tatouage que le guerrier a :

- 1 Le guerrier est arrêté et envoyé en cellule pendant 2D6 jours. Tous ses tatouages sont chirurgicalement enlevés, la douleur lui fait perdre 1D3 points de vie sans modification par tatouage. S'il est vraiment un pirate il n'est jamais libéré de la prison, et passe le reste de sa vie à casser des cailloux.
- 2 Le guerrier est arrêté comme pirate et doit passer 1 semaine en prison.
- 3 Le guerrier est arrêté, mais en raison d'un encombrement du poste de police, il doit passer 1D6 jours en prison dans la haute ville.
- 4 Bien que le guerrier ne soit pas arrêté immédiatement, il y a une chance qu'il pourrait encore être un pirate aux yeux de la loi. Si cet événement est évoqué encore tandis que le guerrier est toujours en ville, lancer sur ce tableau avec un modificateur de -2.
- 5 Le guerrier fait la preuve de son identité et n'est pas arrêté comme pirate
- 6 En raison d'une chance insolente, le guerrier n'est pas condamné. Il peut gagner +1 point de chance non permanent. Celui-ci est employé exactement de la même manière qu'un point de chance normal sauf qu'il n'est pas regagné à la fin de l'aventure.

28 FLOTTE IMPERIALE

Une clameur monte du quai, une flotte impériale est de retour après des années en mer. La foule s'agglutine sur le port, essayant d'apercevoir l'être aimé après tant d'années de séparation. Le guerrier se rend aussi sur le port. À sa grande surprise il voit un vieil ami émerger du bateau. Lancer 1D6 pour voir qui il est :

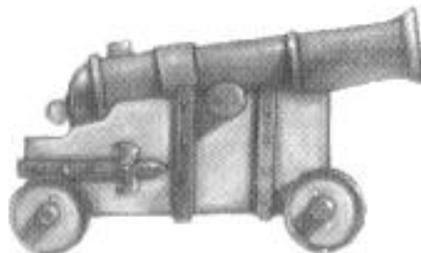
- | | |
|-------|---|
| 1 – 2 | Personne, c'était juste l'imagination du guerrier |
| 3 | Bannis Kurg Gladiateur Niveau 3 |
| 4 | N-Gomba Danseur de guerre Niveau 3 |
| 5 | Sire Kastagir Chevalier Panthère Niveau 4 |
| 6 | Reis Chasseur de sorcière Niveau 4 |

Les guerriers passent des heures parlant du bon vieux temps se rappelant de leurs aventures en mer.

Il semble que le bateau transportant l'équipage a touché très loin une grande île habitée par des hommes reptiles étranges, que personne n'avait jamais vus avant.

Le bateau a fait naufrage sur les écueils entourant l'île. Après de nombreuses années, et beaucoup de pertes, ils ont été finalement sauvés et ramenés ici.

Le personnage est disposé à se joindre à la bande du guerrier s'ils ont besoin d'aide. Si les guerriers acceptent, la quantité de monstres doit être modifiée à cause du guerrier additionnel.



29 ÉTRANGES EVENEMENTS

Le guerrier entend parler d'événements étranges qui se déroulent dans un entrepôt près des docks. Des bruits étranges retentissent tard la nuit, et les gens disent qu'ils peuvent voir des lumières multicolores briller par les fenêtres. Si le guerrier souhaite enquêter, continuer de lire...

Le guerrier rampe à travers l'entrepôt et ouvre lentement la porte. À l'intérieur il est dérouteré par ce qu'il peut voir. Un objet en forme de soucoupe, assez grand pour accueillir à l'intérieur beaucoup d'hommes plane au dessus du plancher.

Elle est couleur métallique, et est complètement lisse. Le guerrier approche prudemment de l'objet et avance lentement sa main pour toucher la surface. L'objet dégage de légères vibrations, comme s'il était vivant. Soudain, avec un léger chuintement, une panneau coulisse découvrant une ouverture. Effrayé, le guerrier passe la tête par l'ouverture et regarde à l'intérieur. Pendant un bref instant il pense qu'il voit une créature à la peau verte avec de nombreux tentacules se tenant à l'intérieur, avant qu'il puisse se retirer. Lancer 1D6 :

- 1 Quand il se réveille, le guerrier constate qu'il se trouve sur une table étrange. Une lumière violente est dirigée sur son visage, rendant difficile de voir son environnement, mais il est tout à fait sûr d'être à l'intérieur de l'objet argenté. À côté de la table se trouve une autre petite table avec des instruments métalliques étranges. Soudainement le guerrier se rend compte que quelqu'un se tient à côté de lui, il regarde autour de lui, mais il est attaché sur la table avec des solides courroies et ne peut pas déplacer sa tête très loin. C'est la créature verte que le guerrier a vue plus tôt avant de perdre conscience. Dans ses nombreuses mains il tient certains des instruments en métal de la petite table. Il les approche du guerrier. Ce qui suit dans les heures à venir est si douloureux que le guerrier est heureusement évanouie la plupart du temps. Il est opéré, disséqué, découpé en tranches, et pire encore. Enfin la créature verte s'arrête, ouvre la porte de l'objet et jette le guerrier dehors. Lancer 5D6. Si deux d'entre eux font un double alors le guerrier est mort en raison des tortures affreuses qu'il a endurées. Autrement il perd beaucoup de points de vie sans aucun modificateur, le tuant probablement de toute façon. S'il est encore vivant il parvient à se traîner jusqu'à l'auberge et à s'effondrer sur son lit. Le jour suivant il revient à l'entrepôt, pour constater que le grand objet a disparu.
- 2 Les yeux du guerrier clignent, et il essaye de se rappeler ce qui s'est produit. Il a du un peu trop boire la nuit passée à la taverne. Secouant sa tête, ooh, il n'aurai pas du! Il sort du lit et passe son armure, avant de sortir dans la rue. Il pense à ce qu'il devra faire aujourd'hui quand soudain une douleur éclate dans sa tête, l'entraînant au double plus de dans la agonie (il perd 1D3 points de vie sans modificateur). A l'insu du guerrier, la créature verte lui a implanté un étrange objet minuscule dans son vaisseau argenté. Il est conçu pour mesurer ses réactions aux limites de la douleur. A chaque tour, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, l'objet produit une insupportable douleur, faisant perdre au guerrier 1D3 points de vie non modifiés, l'assommant de sorte qu'il ne puisse pas se déplacer ou attaquer ce tour, bien qu'il puisse se défendre immobile dans la phase des monstres. En outre, lancer un autre D6 si le premier résultat était un 1. Si ce résultat est aussi un 1, la douleur augmente d'intensité, faisant perdre au guerrier 1D3 points de vie non modifiées de plus. Continuer à lancer les dés jusqu'à ce que n'importe quel nombre autre qu'un 1 soit obtenu. Puisque le guerrier ignore qu'il a un petit implant dans la tête, a la prochaine ville ou il se rend, il peut, s'il le souhaite, se rendre à l'hôpital pour voir s'ils peuvent déterminer ce qui cause la douleur. Ceci coûte 350 pièces d'or. Lancer 1D6. Sur un résultat de 5-6 les médecins trouvent le petit implant dans la tête du guerrier et essaie de l'enlever. Lancer un autre D6. Sur un résultat de 1 à 3, l'objet refuse de venir, et produit une douleur faisant perdre au guerrier 1D6 points de vie non modifiées. Il peut essayer d'obtenir dans la prochaine ville qu'il lui soit enlevé, sans lancer pour voir ce qu'il a puisque maintenant n'importe qui peut le trouver. Sur n'importe quel autre résultat, les médecins parviennent à extraire l'objet, un petit objet argenté carré couvert d'inscriptions complexes. Ils le prennent pour l'observer. Si personne ne peut découvrir la source de douleur du guerrier, cela reste un mystère jusqu'à la prochaine ville, où il peut essayer encore.
- 3 Se réveillant, le guerrier essaye d'abord de retrouver son équilibre. Il lutte pour se rappeler ce qui s'est produit. Soudain tout devient clair, l'entrepôt, l'objet, et la créature verte. D'un regard circulaire, il comprend qu'il est à l'intérieur du grand objet argenté dans l'entrepôt. Il se tient à peine debout ayant assez de mal à se redresser complètement dans cette pièce assez basse, et regarde autour de lui. Soudain une porte glisse derrière lui, c'est la créature verte. Elle s'approche du guerrier et étire ses longs bras autour de lui, le plaquant étroitement contre elle. Avec un bruit de succion, une poche s'ouvre dans l'estomac de la créature, découvrant un oeuf vert. Avec une de ses mains, la créature soulève l'oeuf et, faisant une incision dans l'estomac du guerrier (qui étrangement ne sent rien), insère l'oeuf dans son estomac. Il scelle alors le trou, ne laissant aucune trace de cicatrice. La créature dit au guerrier que l'oeuf qu'il porte maintenant incubera 2D6 semaines approximativement. Pendant ce temps, le guerrier devrait essayer et éviter toutes les situations dangereuses comme le combat etc... Pour chaque situation qui arrive au guerrier, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 une douleur extrême parcourt le corps du guerrier, le faisant perdre 2D6 points de vie. Si à tout moment il est réduit à zéro points de vie en portant l'oeuf, lancer 1D6. Sur un résultat de 1-2 la créature verte apparaît devant le guerrier disant: "tu as détruit quelque chose du moi et de mon amour, maintenant tu vas souffrir!" La créature fait des gestes, et une carte aléatoire du trésor du guerrier vole dans ses mains. "ceci je le prends et je le détruis." Puis, il disparaît. Garder une trace du temps jusqu'à ce que l'oeuf éclos. Quand c'est le moment, le guerrier s'effondre sur le sol, criant de douleur. Son estomac s'ouvrent et l'oeuf roule sur le sol, sa coquille a moitié fendue. La fente dans l'estomac du guerrier se scelle alors miraculeusement. L'oeuf soudainement éclos, et le bébé gluant de la créature verte apparaît. Sans avertissement, la créature que le guerrier a rencontrée avant se matérialise soudainement devant lui, prend le bébé et disparaît sous les yeux du guerrier.

- 4 Le guerrier se réveille soudainement, après un cauchemar d'invasions des créatures d'autres planètes encore fraîches dans sa tête. L'incident entier était juste un rêve
- 5 Le guerrier est réveillé par un doux balancement. Il ouvre les yeux et déduit qu'il doit être dans le grand objet argenté qu'il a vu dans l'entrepôt. Il note qu'il y a de petites fenêtres rondes sur le mur. Il marche vers elles et regarde à travers. Dehors, il voit la nuit, et de nombreuses étoiles qui s'éloignent à grande vitesse. Il se rend compte soudain que l'objet voyage dans l'espace ! Le guerrier s'évanouit à nouveau. Quand il se réveille, il se retrouve à l'auberge dans son lit. Était-ce juste un rêve, ou était-ce vrai ? Le guerrier ne saura jamais...
- 6 Le guerrier est réveillé par des gifles. Dans un cri d'effroi, le guerrier voit que c'est la créature verte qu'il a vue par la porte de l'objet qui le frappe. "viens avec moi", est tout ce qu'elle dit, marchant vers une petite porte. Le guerrier la suit dans de nombreux couloirs sans particularité jusqu'à finalement atteindre une grande salle ronde. Il y a beaucoup d'objets indescriptibles contre les murs, avec des lumières clignotantes et des cadrans constamment en mouvement. La créature marche jusqu'à un compartiment noir et l'ouvre, avec un sifflement, un petit compartiment s'ouvre et la créature en sort ce qui ressemble à des vêtements rouges. "je te le confie pour sauver cette planète" dit la créature verte. "avec l'aide de ce collant magique tu pourras exécuter beaucoup d'actes surnaturels, normalement impossibles pour un humain. Prend également, ce livre d'instruction, parce que sans lui tu trouveras extrêmement difficile d'employer le costume." La créature remet au guerrier le collant rouge et le livre d'instruction avant de faire signe au guerrier de prendre congé par une porte qui s'est juste ouverte dans le mur opposé. Le guerrier retourne à l'auberge stupéfait de ce qu'il lui est arrivé.
Il s'assied sur le lit pour lire le manuel d'instruction et s'aperçoit, avec une grande déception qu'il a perdu le livre il doit l'avoir laissée tomber sur le chemin du retour. Il le cherche partout, en vain. Le guerrier devra découvrir comment employer les puissances du costume par ses propres moyens. Ce qui suit est une liste des puissances du collant magique.

TABLEAU DE POUVOIR

Vol

Le guerrier gagne la capacité de voler.

Super vitesse

Le guerrier peut prendre phase d'un autre guerrier ce tour

Super force

La force du guerrier est augmentée par +1D6 ce tour.

Sens augmentés

L'initiative du guerrier est augmentée de 1D6. En outre, il peut ajouter +1D6 à n'importe quelle tentative de détecter des pièges, repérer une personne et d'autres tests qui exigent qu'un jet de dé soient faits.

Comprendre les langues

Le guerrier peut immédiatement comprendre n'importe quel langage

Créer le feu

Le guerrier peut créer un petit feu dans une case, sur un monstre ou un objet. Choisir la cible du feu avant de lancer pour voir si le pouvoir fonctionne (voir ci-dessous). L'objet éclate dans la flamme, causant 1D6 blessures par tour (cumulatif) avec des modificateurs pour l'endurance seulement. Le feu s'éteint si un 1 est lancé pour les dommages (lancer pour chaque feu séparément).

Télékinésie

Le guerrier peut déplacer un objet autour de lui en utilisant seulement son esprit. Choisir un objet et lancer pour voir si le pouvoir fonctionne (voir ci-dessous). L'objet peut être déplacé jusqu'à 6 cases par tour dans la ligne de vue du guerrier. De grands monstres, ou grands objets ne peuvent pas être déplacés à moins que le guerrier obtienne 5+ sur 1D6.

Invisibilité

Le guerrier peut devenir invisible pour un tour. Tant qu'il est invisible, il ne peut pas être vu par n'importe qui, bien que les armes et les objets qu'il emploie semblent planer dans l'espace. Les monstres qui l'attaquent ont -2 pour le toucher. Il peut employer ce pouvoir pour se déplacer sans être détecté par n'importe qui, et il n'a pas besoin de lancer pour échapper à un blocage.

Aussi longtemps que le guerrier porte le costume il peut essayer d'employer un pouvoir une fois par tour. Si un autre guerrier porte le collant son pouvoir ne fonctionnera pas. Noter que s'il porte n'importe quelle armure ou n'importe quel autre habit par dessus le collant, il ne fonctionnera pas.

Le collant doit être impressionné avant qu'il fonctionne correctement. Choisir une puissance que le guerrier veut employer, lancer 1D6 et ajouter la volonté du guerrier. Sur un résultat de 8 ou plus le guerrier parvient à employer le collant avec succès ce tour. S'il totalise 7 ou moins, le guerrier ne peut pas comprendre comment employer le collant et il fonctionne mal, si seulement il n'avait pas perdu les instructions ! Selon la puissance qu'il emploie, se référer au tableau suivant pour la façon de résoudre le défaut de fonctionnement

TABLEAU DE DÉFAUT DE FONCTIONNEMENT

Vol.

Le guerrier perd immédiatement les capacités de voler. S'il est actuellement en train de voler, ayant employé le tour précédent le collant, il s'écrase immédiatement à terre ou sur l'obstacle le plus proche, causant 1D6 de dommages non modifiés et le laissant couché sur le ventre pour un tour.

S'il est au-dessus d'un abîme ou de quelque chose de semblable, il tombe et meurt!

Super vitesse

Le guerrier dévale le couloir et percute directement le mur le plus proche. Il s'assomme pour un tour et reste couché à terre pour un tour.

Super force

Le guerrier ne gagne aucune force supplémentaire ce tour.

Sens augmentés

Les sens du guerrier deviennent opaques, et il a du mal à voir et entendre. Il est à -2 pour ses jets de dés pour ce tour, et les monstres sont à +2 pour le toucher.

Comprendre les langues

Le guerrier n'identifie pas la langue, et se rend compte soudainement qu'il ne peut comprendre aucune langue. Ceci dure 1D6 tours pendant lesquels il ne peut pas agir sur les suggestions des autres, lancer de sorts, ou quelque chose qui exigent de lui de pouvoir comprendre ou parler une langue.

Créer le feu

Un petit feu éclate sur un des trésors choisis de façon aléatoire d'un des guerrier (tirer un pion de guerrier). Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le trésor se consume et est bientôt détruits avant qu'on puisse éteindre le feu. Sur n'importe quel autre résultat, le trésor est endommagé et ne peut pas être utilisé pour le reste de l'aventure.

Télékinésie

La cible commence à faire de la lévitation quand soudainement le guerrier perd la concentration et elle tombe à terre. Si c'était un objet, lancer 1D6. Sur un 1 les morceaux de l'objet sont irréparables. Si la cible déplacée était un monstre ou un guerrier, lancer 1D6. Sur un résultat de 1-2 ils subissent 1D6 dommages avec des modificateurs normaux. S'ils tombent sur quelqu'un d'autre, lancer 1D6 pour ce personnage également. Sur un résultat de 1 il perd également 1D6 points de vie.

Invisibilité

Le guerrier redevient soudain visible, mais malheureusement ne s'en aperçoit pas. S'il essaye de se déplacer furtivement auprès de quelqu'un, il le verra immédiatement et obtiendra les capacités d'embuscade. S'il attaque des monstres, ils pourront le voir et ainsi, l'attaquer normalement.

Noter le nombre de fois ou le collant a mal fonctionné. À la fin de l'aventure, lancer 1D6 pour chaque défaut de fonctionnement qui s'est produit. Si un de dés est un 1, alors lancer 1D6. Sur un résultat de 1 la créature verte se matérialise devant le guerrier et demande qu'il lui rende le collant. "Tu n'as pas la compétence pour sauver la planète. Nous le donnerons à quelqu'un de plus capable."

Le guerrier doit enlever le collant et retourner à sa vie normale. S'il retombe sur cet événement, soustraire -1 du jet de dé, la créature ne lui redonnera jamais la tâche de sauver le monde.

30 CAPITAINE

Le guerrier parvient à trouver le passage pour sa destination. Lancer sur le tableau des capitaines pour voir quel capitaine a offert ses services.

31 HIVER

L'hiver est presque sur la ville, et les vents du nord soufflent bientôt forts et froids. Les habitants parlent d'un très mauvais hiver. Malheureusement ils sont raison, le vent est très fort, et le temps extrêmement humide. Personne ne navigue par ce temps. Les guerriers ne pourront pas trouver de passage avant le printemps. Lancer 1D6 chaque fois que les guerriers entrent dans un port de mer dorénavant. Sur un résultat de 1 à 3 le mauvais temps fait rage et aucun capitaine ne met le pied sur ces rivages, préparez vous à passer le temps dans la chaleur et le confort de la taverne du bord de mer. Sur un résultat de 4 à 6 le mauvais temps a cessé et les capitaines naviguent de nouveau.

32 ORPHELIN

Le guerrier trouve un petit enfant blottis dans une rue du port. Le guerrier se penche pour voir s'il est encore vivant, il l'est, à peine. Décidant de ramener l'enfant à l'auberge et de prendre soin de lui, le guerrier le prend dans ses bras et le ramène avec lui. Le guerrier pose l'enfant devant la cheminée et bientôt il se réveille et se sent bien mieux. Il dit au guerrier qu'une bande de (lancer 1D6) :

- 1 Pygmées
- 2 Vikings
- 3 Guerriers du Chaos
- 4 Elfes noirs
- 5 Orques
- 6 Gobelins

A pillé sa maison et tué ses parents. Ils l'ont laissé pour mort, mais heureusement il était seulement blessé. Irrité, le guerrier se voue à le venger des monstres. La prochaine fois qu'il rencontre un groupe des monstres il gagnera une attaque supplémentaire contre eux, mais il sera à -1 pour toucher car ses attaques seront frénétiques dans sa rage de les tuer. En outre, pour chaque monstre qu'il tue sans aide il gagnera le double de sa valeur en or.

33 JOURNEE TRANQUILLE



34 PASSAGER CLANDESTIN

Tandis qu'il traîne sur les quais, le guerrier voit un groupe d'esclaves monter à bord d'un bateau. S'ils le veulent, les guerriers peuvent essayer de parvenir à leur destination. Si les autres guerriers ne sont pas actuellement impliqués dans quelque chose, ils peuvent essayer de monter furtivement à bord du bateau. Lancer 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 1 il est repéré dans le groupe d'esclaves et expulsé sans ménagements. Les autres guerriers peuvent continuer ou attendre avec leur camarade un autre bateau. S'ils parviennent à partir clandestinement à bord du bateau ils devront rester à fond de cale le voyage entier pour éviter d'être repéré. Ignorer tous les événements qui exigent l'interaction entre les guerriers et l'équipage, ou n'importe quels événements qui se déroulent sur le pont etc. Les traiter comme semaines/mois tranquilles. En outre, lancer 1D6 pour chaque événement ainsi rencontré. Sur un résultat de 1 les guerriers ont été trouvés ! Si le bateau est plus qu'à mi-chemin de sa destination, le capitaine convient à contre coeur de les garder à bord, bien qu'il les remette entre les mains des autorités dans le prochain port. Ils devront passer 1D6 jours en prison. Si le bateau n'est à mi-parcours, le capitaine jette tous les guerriers par dessus bord. Ils doivent lancer sur le tableau "par dessus bord".

35 FRUIT POURRI

SPLACHT ! Le guerrier se prend en pleine figure un fruit pourri. Levant la tête, il voit un groupe de jeunes garçons riant assis sur le toit en face. Ils ont un paquet de fruits, et les jettent au guerrier. Si le guerrier souhaite les réprimander lancer 1D6. Autrement il les ignore et continue sa route.

- 1 - 2 Le guerrier se tourne pour faire face aux garçons et glisse sur une peau de banane, il s'étale sur un tas de détritux. Ceci cause l'hilarité des garçons et ils lui jettent encore plus de fruits.
- 3 - 4 Le guerrier leur dit qu'ils devraient avoir honte. Les garçons l'ignorent, et continuent de lui jeter des fruits.
- 5 - 6 Hurlant, le guerrier réprimande les garçons. Ils commencent à pleurer et descendent du toit pour faire des excuses. Ils donnent également au guerrier les fruits restant. La majeure partie est pourrie, mais il y a 1D3 morceaux qu'il pourrait employer comme provisions.

36 JOUR DE MARCHÉ

Le lendemain est jour de marché. Tous les magasins sur le port font leur solde. Si un quelconque des guerriers achètent n'importe quels articles à n'importe quels endroits du port demain, ils auront un escompte de 20%.

37 VOL

Lieu (lancer 1D6):

- 1 Magasin général
- 2 Forgeron
- 3 Armurier
- 4 Archerie
- 5 Poudrerie
- 6 Magasin d'articles de marine

Le lieu a été cambriolé. Pour le reste de leur séjour ici, le stock pour tous les articles disponibles est augmenté de +2 jusqu'à ce qu'une nouvelle livraison arrive.

38 CAPITAINE

Heureusement pour le guerrier, il rencontre un capitaine buriné par la vie de marin qui offre de l'embarquer avec les autres guerriers là où ils veulent aller. Lancer sur le tableau des capitaines immédiatement pour déterminer qui est le capitaine.

39 PENURIE DE CONFITURE

Le port de mer manque de confiture !!! En raison de cet incident impardonnable, les guerriers ne peuvent pas acheter des provisions nulle part ici, car les tartes de confiture sont les ingrédients principaux pour les rations.

40 CAPITAINE

Le guerrier parvient à trouver un passage pour sa destination. Lancer sur le tableau des capitaines pour voir quel capitaine a offert ses services.



41 ENTRAÎNEUR

Un entraîneur renommé dans le monde entier, se spécialisant dans des qualifications peu communes visite le port aujourd'hui. Si le guerrier souhaite apprendre une compétence, payer ses honoraires de 2D6 X 100 pièces d'or et lancer 1D6. Chaque compétence peut seulement être utilisée une fois par aventure sauf indication contraire, et aucune compétence ne peut être apprise plus d'une fois. Si le guerrier tombe sur une compétence qu'il a déjà, alors il a gaspillé son argent!

1 Malheureusement l'entraîneur enseigne au guerrier une technique qu'il connaît déjà ! Pourquoi le guerrier ne l'a pas dit avant !

2 **Déguisement**

L'entraîneur enseigne au guerrier comment se déguiser et éviter d'être reconnu. Chaque fois qu'un incident spécifique se produit qui fait que le guerrier doit être reconnu, par exemple le chasseur de prime, qui a sous-payé des commerçants, le guerrier peut employer cette compétence et essayer et se passer pour quelqu'un d'autre. S'il fait ainsi, lancer 1D6. Sur un résultat de 3 à 6 la personne n'identifie pas le guerrier et fait des excuses. Sur un résultat de 1 ou 2 la fausse moustache du guerrier ne dupe personne, et le guerrier doit se plier à l'événement normalement.

3 **Escalader**

On enseigne au guerrier comment grimper sur des surfaces presque verticales en employant les plus petites aspérités et toute sa volonté. Le guerrier peut employer cette compétence pour s'échapper hors d'un puits etc.... Sur un résultat de 1 la surface du mur est trop glissante et le guerrier ne peut pas l'escalader.

4 **Affaire**

Bien que voulant apprendre une compétence de combat, on enseigne au guerrier comment employer son esprit pour négocier avec succès.

Dans n'importe quel magasin dans une agglomération, le guerrier peut essayer d'obtenir un meilleur prix. Lancer 1D6 quand il décide d'employer cette compétence (elle peut être employée chaque fois que le guerrier achète un article).

1 Le commerçant s'offense de ce que le guerrier négocie et promptement double le prix. Si le guerrier ne peut pas se permettre il doit partir du magasin immédiatement

2 – 4 Le commerçant refuse de négocier, le guerrier doit payer le prix normal

5 Le commerçant casse 10% du prix.

6 En raison de la négociation réussie du guerrier, le commerçant réduit le prix de l'article de moitié.

5 **Course**

L'entraîneur montre au guerrier comment utiliser les muscles de ses jambes pour courir de grandes distances. Le guerrier peut essayer de courir plus que son mouvement normal. Pour chaque case supplémentaire dépassée, lancer 1D6 et soustraire le nombre de cases supplémentaires à dépasser ce tour. Sur un résultat de 1-2 le guerrier s'est exercé lui-même et peut effectuer aucune autre action ce tour. Sur un résultat de 3 à 6 le guerrier court sur la case supplémentaire sans ennui. Il peut employer cette compétence aussi souvent qu'il le veut, toutefois il ne peut pas courir deux tours dans la même pièce.

6 **Bloquer le coup**

Après de nombreuses heures de dure formation, on enseigne au guerrier comment utiliser son arme pour bloquer la lame de son adversaire. Dans le combat, le guerrier peut bloquer un monstre qui le combat. Pour chaque attaque qui touche le guerrier, lancer 1D6. Sur un résultat de 6 la lame a été bloquée, ne blessant pas le guerrier. Cette compétence peut être employée aussi souvent que le guerrier le désire, avec toutes les armes, excepté des armes de jets.

42 GOBELIN PLONGEUR DE LA MORT

Avec un grand cri, un plongeur gobelin de la mort dévale des nuages, atterrissant avec un SPLACHT au milieu des docks. Il y a un autre cri et les regards de guerrier voient 1D3 gobelins plonger du ciel. Lancer 1D6 pour chaque plongeur de la mort. Sur un résultat de 1 il tombe directement sur la tête du guerrier, lui causant 1D6 blessures, seulement modifié par l'armure si le guerrier a un casque.

43 CAPITAINE

Le guerrier parvient à localiser un capitaine qui amènera les guerriers à leur destination. Lancer sur le tableau des capitaines pour déterminer quel capitaine le guerrier a rencontré. Cependant, il a des affaires à traiter à Norsca d'abord, ainsi si les guerriers souhaitent voyager avec lui, lancer sur le tableau appropriée d'événements jusqu'à ce que le bateau atteigne le port de mer. Le voyage coûtera aux guerriers 1D6 X 300 pièces d'or chacun. S'ils ne peuvent pas payer, le capitaine acceptera une carte de trésor de pièce objectif des guerriers qui ne peuvent pas se permettre de payer le voyage. Le capitaine restera à Norsca 1D6 jours avant de mettre la voile pour les royaumes perdus ou le vieux monde. Si les guerriers décident de rester à Norsca, le capitaine partira sans eux et ne les remboursera pas.

44 JOURNEE TRANQUILLE

45 VIEILLE FEMME

Une vieille femme passe la tête hors d'une porte dans la ruelle que le guerrier arpente. Elle lève le doigt pour que le guerrier vienne plus vite. Si le guerrier approche lancer 1D6 :

- 1 Le guerrier marche vers la femme. Soudain il est frappé sur la tête par derrière et perd conscience. Quand il se réveille il constate qu'un objet choisi aléatoirement lui a été volé.
- 2 Le guerrier s'approche plus près de la femme. Soudain une silhouette sombre saute de l'obscurité. Elle frappe le guerrier avec un poignard, le blessant. Lancer 1D6. Si le résultat est un 1 la gorge du guerrier a été tranchée et il meurt en quelques secondes. Autrement, le guerrier subit 4D6 blessures divisé par le nombre de dés (4) et arrondis au dessus sans modificateurs. La silhouette disparaît de nouveau dans l'obscurité avant que le guerrier ne puisse réagir.
- 3 Le guerrier s'approche plus près de la vieille femme mais elle lui claque sa porte au visage !
- 4 Souriant, le guerrier s'approche de la vieille femme au visage ridé. En caquetant, la vieille femme demande au guerrier de l'aider à remonter son baluchon, mais le poids l'entraîne avec elle, et ils tombent tout les deux sur le sol. Juste quand, un chevalier Bretonnien passe le coin de la rue et voit les deux personnage dans une position étrange couché par terre il repart promptement comme il est venue.
- 5 La vieille femme invite le guerrier à entrer. La table est dressée d'un repas somptueux. Des tartes à la fraise et d'autres délicatesses sont présentées devant le guerrier. La vieille femme invite le guerrier à manger. Si le guerrier accepte l'offre, il lance 1D6. Sur un résultat de 1 la nourriture est toxique ! Le guerrier subit 1D6 blessures non modifiées. Si ceci le ramène à 0 points de vie, il subit les effets des règles spéciales du poison. Si le résultat est tout autre, le guerrier se bourre littéralement de nourriture et regagne 1D6 points de vie.
- 6 Il s'avère que la vieille femme a besoin d'une garde pour un objet précieux qu'elle conserve dans sa maison tandis qu'elle va faire des emplettes. Si le guerrier décide de garder l'objet la femme le récompensera avec 1D6 X 50 pièces d'or. En outre, elle lui donne quelques petits gâteaux qu'elle a faits. Ajouter 2 rations à l'inventaire du guerrier.

46 CONCOURS DE CHANT

Tout en buvant dans la taverne de bord de mer, le guerrier est invité à participer à un concours de chant par le barman. Le guerrier et les autres concurrents doivent chacun chanter leur chanson favorite et puis être jugés par le barman et les serveuses. Lancer 1D6 pour le nombre d'autres interprètes participant à la compétition et ajouter le nombre approprié de pions de guerrier à la tasse. Extraire les pions un par un jusqu'à ce que le pion du guerrier soit tiré. Si son pion est le premier tiré de la tasse, il a gagné le concours, autrement il ne gagne aucun prix. Le prix pour avoir une si belle voix est un voyage pour quatre aux royaumes perdus sur le navire du capitaine Cook (se référer au tableau des capitaines). En outre, chaque guerrier obtient 100 pièces d'or d'argent de poche.



47 OR ROUILLÉ

Tout en vérifiant son or, le guerrier note qu'une partie de ses pièces portent des marques brunes étranges. Elles doivent être contrefaite, car les pièces d'or ont rouillées sous la pluie. Elles doivent être en fer! Le guerrier doit jeter 1D6 x 50 pièces sans valeur. S'il ne souhaite pas le faire, alors chaque fois qu'il utilise son or pour acheter quelque chose jusqu'à la fin de sa vie, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 4 le guerrier est arrêté et accusé d'être un faussaire. Il est mis en prison pendant deux semaines et doit payer 200 pièces d'or fin (et aussi se défaire de l'argent contrefait). À sa sortie de prison il doit lancer sur le Tableau d'événements catastrophiques S'il obtient un 5 ou un 6, le commerçant ne s'aperçoit de rien et le guerrier est tranquille pour un moment.

48 PLONGEON

Le guerrier est invité à une compétition de plongeon de l'autre côté des docks par quelques jeunes débraillés. Bien qu'ils semblent particulièrement effrontés, le guerrier accepte leur offre. Lancer 1D6 :

- 1 Le guerrier plonge dans l'eau, se cassant la tête sur une roche pointue. Lancer 1D6 :
 - 1 - 3 Le guerrier se fend le crâne. Il est mort.
 - 4 - 6 Le guerrier subit 2D6 dommages non modifiés pour le coup sur la tête et doit passer les 1D6 jours suivants à l'hôpital. Il ne doit pas payer les dépenses courantes tandis qu'il récupère.
- 2 Le guerrier saute dans l'eau, se frappant malencontreusement la tête sur le bord du quai. Il perd 1D6 points de vie non modifiés et doit passer les 1D6 jours suivants à l'hôpital pour récupérer du choc.
- 3 Le guerrier saute dans l'eau, seulement pour constater qu'elle est très peu profonde ici. Il se casse les chevilles dans l'impact du choc. Heureusement les gosses le portent à l'hôpital où il peut être guéri le lendemain pour 1D6 X 50 pièces d'or.
- 4 Le guerrier saute dans le port, et essaye de montrer aux gosses effrontés comment les experts procèdent. Malheureusement il ne sait pas nager ! Les jeunes secourent le guerrier tout en riant à ses dépens.
- 5 Sautant dans l'eau, le guerrier exécute des figures extraordinaires de plongeon. Quand il remonte sur le quai cependant, les gosses ne sont plus là, à la place des pirates robustes rien à gorge déployée de l'embarras du guerrier.
- 6 Juste comme le guerrier est sur le point de sauter dans le port, un des gardes municipaux approche et saisit les deux enfants. Il félicite le guerrier pour la capture des deux gamins, car ils ont été dénoncés par des citoyens honorables pour les avoir attiré sur les quais et voler leurs affaires. Il remet au guerrier une petite récompense de 50 pièces d'or.

49 REQUIN!

Un cri retentit, "requin!". Malheureusement le guerrier insouciant prend un bain, il commence à nager frénétiquement vers le rivage. Lancer 1D6 pour le guerrier et 1D6 pour le requin. Si le guerrier obtient plus que le requin, il est parvenu à regagner le rivage. Autrement le requin l'a mordu lui infligeant 2D6 blessures. Lancer de nouveau, en répétant le procédé jusqu'à ce que le guerrier soit à l'abri sur le rivage.

50 CAPITAINE

Le guerrier parvient à trouver un passage pour sa destination. Lancer sur le tableau des capitaines pour voir quel capitaine a offert ses services.



51 FESTIVAL

C'est la période du festival annuel de la ville. Tous les guerriers, n'importe ce qu'ils font (excepté s'ils sont en prison) peuvent être présents, tout ce qu'ils ont à faire et de lancer une fois sur ce tableau. Lancer 1D6 pour déterminer de quel festival il s'agit :

- 1 **Aucun.** Les guerriers ont mal lu la date. Le festival a lieu que le mois prochain !
- 2 **Festival Royal.** Une fois par an, le roi du vieux monde rend hommage à la ville où il a grandi lorsqu'il était un petit garçon, et il y a une grande parade dans les rues. Malheureusement il est un peu avare et demande qu'on lui rende hommage sous forme d'or. Chaque guerrier et habitant doivent payer 50 pièces d'or.
- 3 **Festival Pirate.** Les villageois sont circonspects pour ce festival organisé par un groupe de pirates basanés célébrant leurs viols et pillages. Si un des guerriers est un pirate il peut se joindre aux festivités. Lancer alors 1D6. Sur un résultat de 6 il parvient à voler 1D6 x 20 pièces d'or du butin des pirates. Sur n'importe quel autre résultat il est surpris à voler les autres pirates. Lancer sur l'événement 3 immédiatement.
- 4 **Festival des Poissons.** C'est la période de l'année où les villageois se réunissent pour montrer leur gratitude aux poissons qu'ils pêchent. Il comporte un concours de lancer de poissons. Si les guerriers souhaitent participer, mettre tous les pions de guerrier, y compris ceux qui ne sont pas utilisés dans la tasse et en tirer un au hasard. Le guerrier désigné est parvenu à jeter ses poissons le plus loin. Il gagne une vie de poissons. Ceci signifie qu'il ne devra plus payer ses dépenses courantes dans aucune ville du vieux monde. Naturellement, s'il ne peut plus sentir le poisson il devra acheter autre chose...
- 5 **Festival des Moissons.** C'est le jour du festival annuel des moissons où la ville entière s'implique dans un défilé dans la rue principale. Ce pour remercier des moissons qu'ils ont récoltées pendant l'année entière. Si les guerriers souhaitent défilé dans la rue avec le reste des habitants, alors lancer 1D6. Sur un résultat de 5-6, il est offert aux guerriers 1D6 rations à chacun.
- 6 **Festival de Noël.** Les habitants de cette ville célèbrent un événement appelé Noël. Apparemment un certain type s'est laissé tuer pour sauver quelques autres, ou quelque chose comme ça et ceci est son anniversaire. Ce festival est fait pour que des personnes remercient cet idiot. Un gros type s'habille également dans un costume rouge avec une barbe blanche et distribue des cadeaux au peuple. Lancer 1D6. Si un 5-6 est obtenu les guerriers se voient remettre en cadeau une carte de trésor pour eux tous.

52 BALEINE

Une baleine énorme nage dans le port, l'eau jaillissant de son évent. Les citadins se ruent pour la voir, il s'agit de l'infâme 'Moby Dick', renommé dans tout le vieux monde pour ses attaques sur des navires et la perte de nombreux marins. Lancer 1D6 :

- 1 La baleine se précipite dans les docks, brisant le bois des constructions et précipitant les citadins dans l'eau. Malheureusement, le guerrier se tenait tout à fait proche et tombe entre les mâchoires de la bête puissante. Il est mort ! La baleine regagne l'océan.
- 2 Le guerrier saisit une lance et la jette sur la puissante baleine. Elle frappe directement dans l'œil de la baleine. Elle pousse un puissant hurlement et se tourne pour faire face au guerrier. Moby Dick fonce droit vers le guerrier, brisant les docks. Le guerrier est trop lent pour se sauver et est attaqué par la baleine qui lui cause 3D6 blessures, avant de regagner l'océan.
- 3 – 5 La troupe de guerrier se joint à un groupe d'hommes vigoureux qui jettent des lances à la baleine. Comme beaucoup d'autres armes, elle frôle à peine la baleine. Cependant, la vue de tant de personnes armées fait retourner la baleine à l'océan.
- 6 Les citadins s'arment et sautent dans de petits esquifs et des barques. Le guerrier embarque avec eux pour donner la chasse à la baleine. La baleine les entraîne dans une longue chasse, sur la côte du vieux monde. Le guerrier est parti pendant deux semaines mais quand il revient les nouvelles sont bonnes. Un groupe de villageois est parvenu à tuer finalement Moby Dick. Dans le banquet de célébration qui suit le guerrier est récompensé avec un pendant d'or. S'il décide de le vendre il en tirera 200 pièces d'or pour lui. Naturellement, maintenant il devra rejoindre ses camarades, qui n'ont pris aucun risque sans lui...

53 VOLEUR!

Un gros homme sort en courant de la taverne voisine du bord de mer, 'au voleur' crie une voix. Le guerrier regarde autour de lui, essayant de trouver le voleur, avant de se rendre compte que l'homme se dirige sur lui ! Si le guerrier a volé n'importe quoi à un citadin, n'importe où, l'homme a suivi le guerrier jusqu'ici. Les gardes arrivent bientôt. Si le guerrier a toujours l'objet qu'il avait volé c'est une preuve et il est enfermé pendant une semaine au bloc avec une amende de 100 pièces d'or. Naturellement il doit rendre à l'homme son bien. Si le guerrier s'est depuis séparé de l'objet ou n'a jamais volé quiconque, les gardes décident d'arrêter l'homme pour leur avoir fait perdre leur temps.

54 MARCHÉ NOIR

Le guerrier est approché par un personnage au regard fuyant qui lui demande s'il serait intéressé à acheter quelques marchandises à très bon marché. Si le guerrier accepte, l'homme le mène dans une ruelle qui se termine en impasse. Frappant deux fois sur le mur, une porte secrète s'ouvre et l'homme invite le guerrier à pénétrer à l'intérieur. De vastes quantités de marchandises encombrant les murs et les tables. Un homme grand avec une barbe en fourche se tient devant le guerrier. "Merci Azrael, à bientôt!" L'homme qui a amené le guerrier disparaît dans l'obscurité, le laissant face à face avec l'homme robuste. "Ainsi, tu veux acheter quelques marchandises bon marché hein ? Je suis ton homme. Regarde autour de toi et s'il y a quelque chose que nous n'avons pas ici, nous allons bientôt l'acquérir ". Il sourit légèrement pendant qu'il prononce les derniers mots. Le guerrier peut acheter n'importe quel article disponible dans n'importe lequel des magasins habituels pour la moitié du prix. Lancer pour les stocks normalement, si un article n'est pas en stock, le commerçant du marché noir vous l'obtiendra. Le guerrier peut revenir ici le lendemain et l'acheter sans lancer sur tous les tableaux d'événement.

Noter cependant, que tous les articles achetés ici ont été volés ou illégalement obtenu et la loi veille regard dehors. Au début de chaque jour que le guerrier reste dans la ville avec un article acheté au marché noir, lancer 1D6 par article. Sur un résultat de 1 la loi l'a rattrapée et le guerrier est arrêté pour recel. Il doit passer le reste de son séjour en prison. Quand tous les autres guerriers sont partis du port, le guerrier sera libéré. Ils confisquent également les articles et l'amende sera le double du prix qu'il a payé chaque objet.

Chaque fois que le même guerrier est attrapé additionner 1 au nombre requis pour être encore attrapé la prochaine fois. Par exemple, la première fois que le guerrier achète un article illégal et obtient un 1 il est attrapé. Plus tard dans sa carrière s'il achète n'importe quels autres articles au marché noir, le résultat de dés pour être appréhendée est 1 ou 2, et ainsi de suite. Lancer seulement pour des articles achetés dans le port, pas pour ceux que le guerrier a pu avoir achetés plus tôt. Si le guerrier a un tatouage, additionner 1 au résultat requis pour être arrêté. Un tatouage est une indication qu'il peut être un rufian.



55 JOURNEE TRANQUILLE

56 PETER TRÂINE PATTE

Peter Traîne-Patte, le plus célèbre de tous les de pirates du coin, se cogne presque dans le guerrier. Si le guerrier a trouvé un bandeau de pirate appartenant à Peter Traîne-Patte à un certain moment, Peter exige qu'il lui rende immédiatement, menaçant le guerrier de mort s'il l'imite encore. Autrement le guerrier fait un pas rapide de côté, laissant Peter Traîne-Patte boitiller le long des quais avec sa jambe en bois.

57 PLUS DE BIÈRE!

Le guerrier s'approche de la taverne du bord de mer pour constater qu'elle est fermée. Un mot sur les fenêtres indique "fermé temporairement en raison du vol du stock de bière." Pour le reste du séjour dans cette ville, les guerriers ne pourront plus se rendre à la taverne du bord de mer.

Tout en sirotant une boisson dans la taverne locale du bord de mer, le guerrier entend la rumeur d'un naufrage récent. Le bateau en question était la fierté de la flotte de l'empereur. Il a été pillé par les pirates elfes noirs qui ont massacré tout l'équipage avant de piller le bateau et de le couler. Le guerrier surprend deux marins hauts elfes dirent qu'ils étaient sur le bateau et sont parvenu à s'échapper en sautant par dessus bord et en nageant pendant des heures avant d'être recueillis par un sous marin nain. Apparemment ils étaient responsables d'un trésor caché dans un compartiment secret quelque part sur le bateau. Ils ne sont pas sûrs que les elfes noirs aient trouvé le trésor, car il était caché derrière un portrait de l'empereur. Le guerrier paye sa boisson et décide d'étudier cette rumeur. Aux docks, il loue un petit bateau pour 20 pièces d'or et file au loin dans la direction du bateau coulé. Lancer 1D6 pour voir ce qui se produit :

- 1 Le guerrier et son petit bateau sont attaqués par un énorme Kraken surgit des profondeurs de l'océan. Lancer 1D6 :
 - 1 Un tentacule énorme du Kraken s'enroule autour du guerrier et le tire par dessus bord. Son corps n'est jamais retrouvé.
 - 2 – 5 Le guerrier parvient à tirer son arme avant que le Kraken ait une chance de frapper. Lancer 1D6 pour le guerrier et 1D6 pour le Kraken. Celui qui obtient le plus inflige une blessure non modifiée à l'autre. Répéter ce processus jusqu'à ce que le guerrier soit mort ou que le Kraken est subit 5 blessures, a ce moment il plongera de nouveau dans les profondeurs de la mer.
 - 6 Le guerrier tranche des tentacules du Krakens avec son arme. Le Kraken se tord dans l'eau de douleur, avant de replonger.
- 2 Le guerrier est parti pour longtemps. (1D6 jours pour être précis). Malheureusement il ne peut trouver aucun signe de l'épave et décide de revenir au port.
- 3 Le bateau du guerrier a une petite avarie, par laquelle s'écoule goutte à goutte l'eau de l'océan. Lancer 1D6. Sur un résultat autre qu'un 1 le guerrier parvient à écoper assez d'eau et à réparer le trou avec un morceau de vieux chiffon. Sur un résultat de 1 l'avarie devient si grave que le bateau coule. Le guerrier peut essayer de nager jusqu'à la côte, lancer 1D6. Un résultat de 1 ou 2 signifie que la distance est trop grande et qu'il se noie avant qu'il la franchisse. Autrement il perd 1D6 points de vie non modifiées et doit rester à l'hôpital pendant une semaine pour récupérer. Il n'a pas besoin de payer ses dépenses courantes ou de lancer pour des événements pendant son séjour à l'hôpital.
- 4 - 6 Le guerrier trouve par hasard des planches de bois flottant sur l'océan. Il s'avère qu'il a trouvé l'emplacement du naufrage. Il plonge dans l'océan pour essayer de localiser le bateau. (Lancer 1D6):
 - 1 Le fond est beaucoup trop profond pour le guerrier. Il n'a aucun moyen de retenir son souffle si longtemps. La pression à une telle profondeur serait intolérable et mortelle en tout cas. A contrecœur le guerrier revient à son bateau et met les voiles vers le port.
 - 2 Le guerrier repère une épave de bateau, mais il est couvert d'algues, les bois de construction sont décomposés et il ne ressemble presque plus à rien. Il est là depuis de nombreuses années. Le guerrier nage par le côté du bateau et à un choc quand un banc des poissons s'enfuit soudain loin de lui. Il se rend compte brusquement qu'ils n'ont pas peur de lui mais d'un énorme requin que le guerrier n'a pas vu nager derrière lui. Il est trop épuisé pour le combattre dans l'eau, le guerrier décide de remonter à la surface. Malheureusement il se coupe sur un angle rouillé et son sang gicle dans l'eau. Sentant le sang, le requin fonce sur le guerrier. Lancer 1D6 pour le guerrier et 1D6 pour le requin. Si le guerrier marque le plus haut score, il regagne son bateau sans risque. Si le requin marque plus haut score il mord la jambe du guerrier. Le guerrier subit 8 blessures non modifiées immédiatement. Heureusement il parvient à nager jusqu'à son bateau. Le guerrier doit retourner immédiatement au port. Si sa jambe a été mordue il devra se faire soigner au temple à la première heure le lendemain pour 200 pièces d'or.
 - 3 - 4 Le guerrier parvient à localiser une épave d'un bateau, mais il semble être trop petit pour être la fierté de la flotte. Néanmoins, lors de l'inspection, il trouve une petite boîte rouillée de fer qu'il remonte avec lui à la surface. S'il décide de l'ouvrir lancer 1D6 :
 - 1 Il y a un trou dans le fond de la boîte de fer. Ce qui a été à l'intérieur doit être tombé à un certain moment.
 - 2 – 5 La boîte contient de l'or ! Lancer 1D6 et multiplier le résultat par 50 pour déterminer combien d'or le guerrier trouve.
 - 6 Le guerrier trouve un trésor. Tirez une carte de trésor de donjon.
 - 5 - 6 Le guerrier tombe sur ce qui ressemble à l'épave du bateau de l'empereur. Explorant l'épave, il essaye de trouver le petit coffre-fort. Enfin il le découvre coincé sous quelques bois de construction en décomposition. Lancer 1D6 et ajouter la force du guerrier. Si le résultat est 7 ou plus, il réussit à tirer le coffre-fort de sous les planches. Autrement il revient à vide au port. À l'intérieur du coffre-fort le guerrier découvre un trésor. Tirez une carte de trésor de pièce objectif.

59 AMULETTE

Le guerrier trouve une vieille amulette au fond de sa poche tout en flânant sur les quais. Tandis qu'il se demande ce qu'elle fait là, elle lui est arrachée des mains par une mouette qui passait en rase motte et qui fonce dans le ciel et la laisse tomber dans l'océan. Pas de chance !



60 CAPITAINE

Le guerrier parvient à trouver un passage pour sa destination. Lancer sur le tableau des capitaines pour voir quel capitaine a offert ses services.

61 EMBAUCHE

Le guerrier est abordé par un homme au regard fuyant qui insiste sur le fait qu'il a un bon travail pour le guerrier. Lancer 1D6 pour déterminer ce qu'est ce travail :

- 1 **Rien.** L'homme est vraiment un voleur. Avant que le guerrier s'en aperçoive, le voleur vole 1D6 x 100 pièces d'or dans la bourse pendue à sa ceinture.
- 2 **Nettoyeur.** L'homme pense que le guerrier serait parfait pour nettoyer les toilettes dans l'école de gladiateurs. Si le guerrier souhaite être embauché pour faire ce sale travail, alors il peut travailler ici aussi longtemps qu'il reste en ville. Chaque jour il gagne 1 pièce d'or mais ne peut aller dans tous les autres endroits et ne lance pas sur les tableaux d'événement.
- 3 **Chanteur de taverne.** L'homme a apparemment entendu le guerrier chanter avant et lui indique qu'il recherche un chanteur pour la taverne locale du bord de mer dont il est le propriétaire. Le guerrier peut chanter à la taverne s'il le souhaite toutes les nuits pendant le reste de son séjour ici. Il reçoit 10 pièces d'or par prestation plus tous les pourboires qu'il pourrait recevoir.
- 4 **Commerce.** L'homme a une affaire commerciale avec un certain Viking en Norsca. Il veut que le guerrier livre quelques caisses d'armes et d'armure au Viking. La prochaine fois que le guerrier ira à Norsca il peut prendre la cargaison avec lui. Au port des Norses il peut essayer de vendre les marchandises. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le Viking est en délicatesse avec la garde locale et le guerrier est jeté en prison pendant une semaine. Sur tout autre résultat, le Viking achète la cargaison du guerrier au prix convenu de 1D6 x 1000 pièces d'or. Le guerrier reçoit une part de 10% de la valeur de la vente, comme commission et reverser le reste à son patron.
- 5 **Contrebande.** L'homme pense que le guerrier semble insoupçonnable. Il offre de lui payer 100 pièces d'or pour chaque squig bleu, une espèce rare qu'il passera en contrebande sur le continent. Si le guerrier accepte l'offre, alors il peut passer autant de squigs bleus qu'il le souhaite à son prochain voyage. Cependant, à l'arrivée au port lancer 1D6 pour chaque squig bleu passé en contrebande. Sur un résultat de 1 les autorités ont été averties que le guerrier faisait de la contrebande. Ils confisquent les squigs et le jettent en prison pendant une semaine pour contrebande.
- 6 **Capitaine.** Le guerrier est invité par le capitaine du bateau de l'homme, il se dirige vers Neheraka. Si le guerrier accepte, les guerriers peuvent voyager à Neheraka, à moins qu'ils ne soient déjà là, dans ce cas il offre de les rapatrier dans le vieux monde.

62 CANOE

Tandis que le guerrier observe attentivement les objets à vendre dans les magasins du port, un petit canoë s'amarré au quai et un groupe de gros hommes noirs courtauds sautent à terre. Si le guerrier a vu des pygmées avant, il les identifie, autrement il est aussi stupéfié que le reste de la populace.

Les hommes commencent à baragouiner le guerrier dans leur langue maternelle sur au sujet auquel il ne comprend goutte. Si le guerrier peut de façon ou d'autre comprendre leur discours il se rend compte qu'ils ont besoin de l'aide des guerriers.

Un énorme monstre (lancer sur le Tableau des monstres) terrorise leur petit village et ils ne peuvent pas arriver à le tuer. Il a tué plusieurs des hommes de la tribu et continuera à saccager leur village à moins que les guerriers ne puissent l'arrêter. Si les guerriers décident de mettre un terme au règne du monstre, ils doivent naviguer jusqu'en Lustrie, à moins qu'ils n'y soient déjà, et voyager jusqu'au village des pygmées qui est à 1D6 + 6 jours de voyage du port le plus proche.

Le monstre a fait son repaire dans un donjon voisin ainsi les guerriers doivent jouer une aventure normale. Le monstre sera trouvé dans la salle objectif. Si les guerriers réussissent à tuer la bête, les pygmées seront reconnaissants et les récompenseront avec 2D6 rations chacun et quelques armes qu'ils ont récupéré aux alentours; chaque guerrier choisit aléatoirement une arme du magasin du forgeron.

Si le guerrier ne peut pas comprendre ce qu'ils disent leurs visages virent au rouge de colère et ils s'éloignent dans la rue principale de la ville, en baragouinant.

63 BRISE OCÉANE

Le guerrier flâne le long des docks, quand un vent froid se lève de l'océan, refroidissant le guerrier jusqu'aux os. Pour le reste de son séjour ici, chaque jour il doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1 il a attrapé froid et doit passer encore 1D3 autres jours à récupérer au lit. Il ne lance pas sur le tableau des événements citadins, mais il doit payer ses dépenses courantes normalement.

64 COMPORTEMENT TURBULENT *

Le guerrier sirote une boisson légère dans la taverne du bord de mer quand un vieux barbare de Norsca s'approche et se précipite vers lui en titubant. Lancer 1D6 :

- 1 Le barbare tombe aux pieds du guerrier. Le guerrier se baisse et retire un poignard du corps, juste comme quelques gardes municipaux entrent dans la taverne. Le guerrier est agenouillé au-dessus du corps du barbare mort avec le poignard ensanglanté dans sa main ! Lancer 1D6 et ajouter l'initiative du guerrier. S'il obtient un 7 ou plus, il parvient à échapper aux gardes en sautant par la fenêtre et en quittant la ville immédiatement. Il doit attendre les autres guerriers dehors. S'il obtient moins de 7 les gardes sont trop rapides pour le guerrier et l'attrapent. Il est arrêté pour le meurtre et emprisonné à vie.
- 2 Le barbare veut se battre ! Faire un combat contre un Jarl de Norsca, ne pas tirer une carte de trésor si le guerrier gagne.
- 3 Le barbare chancelle devant le guerrier, murmurant quelque chose au sujet des mères des guerriers et des poulets rôtis. Le guerrier le prend comme une insulte. Faire un combat contre un Jarl de Norsca, ne pas tirer une carte de trésor si le guerrier gagne.
- 4 Le barbare bouscule le guerrier, le poussant presque hors de sa chaise. Il vacille alors au loin, bousculant les autres clients dans sa recherche pour atteindre la porte.
- 5 Le barbare de Norsca tombe sur le guerrier. Le guerrier le remet sur ses pieds et sur son chemin, avant de se rendre compte que 1D6 x 50 pièces d'or ont disparues.
- 6 Le barbare met un morceau de parchemin dans la main du guerrier avant de s'effondrer sur le plancher. Le parchemin est réellement une vieille carte, détaillant le chemin vers de grandes richesses, mais également de grand danger. La prochaine fois que les guerriers mettent la voile, ils peuvent utiliser la carte pour se rendre directement dans l'Empire sauvage (événement 63 sur le tableau d'événements maritime des Royaumes Perdus). Il faut 1D3+1 mois de voyage à y arriver et 1D3+1 mois pour en revenir, ou continuer vers leur destination.

65 NAIN MORT

Le guerrier passe le coin de la rue, juste avant la taverne du bord de mer. Effondré contre le mur est un nain, son visage maculé de sang. Le guerrier se rend compte qu'il vient juste d'être attaqué. Se mettant à genoux pour aider le nain, il se rend compte qu'il est trop tard. Soudain le nain saisit le guerrier et chuchote dans son oreille une dernière demande, "Sauve mon..." (Lancer 1D6):

- 1 **Chien**
Le guerrier peut prendre le chien du nain s'il le souhaite, qui est couché aux pieds de son maître mort.
- 2 **La clef de herse.**
Les mains du mort tendent au guerrier la clef de la herse, il murmure "ceci est la clef aux herses. Sans elle tu ne passeras à travers jamais."
- 3 **Ames**
Comment le guerrier peut-il faire cela ? S'il est une sorte de guerrier religieux, il peut dire une sorte de prière, mais c'est à lui de voir...
- 4 **La vie**
Trop tard pour cela maintenant...
- 5 **Famille**
Le nain était en mission pour sauver sa famille détenue dans un donjon voisin. C'est la prochaine aventure que les guerriers entreprennent, la famille du nain sera détenue dans la salle objectif. Sur un résultat de 4 à 6 ils sont encore vivants. Si les guerriers accomplissent l'aventure, la famille récompensera les guerriers avec 1 carte de trésor de donjon chacun.
- 6 **Trésor**
Il semble que le nain ait un amas de trésor caché quelque part dans un donjon tout près. La prochaine aventure, le guerrier peut retrouver le trésor du nain sur un résultat de 4 à 6 dans la salle objectif. Il peut prendre 1D3+1 cartes de trésor de donjon

66 JOURNEE TRANQUILLE

67 STATUE

Le guerrier, en explorant les entrepôts le long des quais trouve une étrange statue en pierre. Les inscriptions gravées dessus indiquent quelle représente un dieu du chaos. Soudain, les portes de l'entrepôt s'ouvrent à la volée et un maraudeur de chaos se précipite à l'intérieur. Il s'irrite que le guerrier ait profané son autel et engage le combat. Après, le guerrier peut essayer et détruire la statue s'il le souhaite: lancer 1D6 :

- 1 La statue culbute, malheureusement juste sur le guerrier, qui pour quelque raison, ne c'est pas écarté temps. Il subit 4D6 blessures, seulement modifié par l'armure.
- 2 – 5 La statue est trop lourde pour se renverser.
- 6 Le guerrier pousse la statue en pierre. Elle tombe, se cassant en gros morceaux de pierre. Satisfait du travail bien fait, le guerrier va partir, mais il est distrait par un mouvement sous une table. Se penchant, il voit un garçon enchaîné sous la table. Le maraudeur de chaos doit l'avoir torturé. Si le guerrier décide de libérer le garçon, sa famille s'avèrent justement être de riches négociants et récompensent le guerrier avec 1D6 x 100 pièces d'or.

68 CAPITAINE BILLY

Le guerrier est abordé par un bouffon ivre, prétendant être un excellent capitaine. "Laissez capitaine Billy vous amenez ou que vous voulez aller, je dis, Aieeeeeeee!" Si le guerrier souhaite lever la voile avec capitaine Billy, alors le voyage prendra 3D6 mois, mais coûte seulement 1D6 x 50 pièces d'or pour la compagnie entière. Cependant, pour chaque événement dangereux ou la compagnie est impliquée sur le bateau, soustraire 1 du jet de dés lancé sur le tableau.

69 JOUR DE MARCHÉ

Aujourd'hui est jour de marché. Tous les guerriers qui achètent des articles au magasin des articles de marine auront une réduction de 50%.

70 CAPITAINE

Le guerrier parvient à trouver un passage pour sa destination. Lancer sur le tableau des capitaines pour voir quel capitaine a offert ses services.

71 BONIMENTEUR

Un groupe de badauds sur les quais intrigue le guerrier, qui s'approche pour voir de plus près. Les gens parient qu'ils peuvent trouver un petit pois sous quelques coquilles de noix. Un homme habillé dans des vêtements brillamment colorés, répondant au nom de Doccor Bullows déplace les coquilles avec une extrême dextérité, et puis prend les paris de la foule ou se cache le pois. Si le guerrier souhaite parier (maximum 50 pièces d'or), lancer 1D6, en additionnant +1 si son initiative est supérieure à 7 :

- 1 - 3 Le guerrier désigne la coquille du côté gauche. Quand l'homme la soulève, le pois n'est pas visible. Juste pendant que l'homme demande plus de parieurs, le guerrier soulève les autres coquilles, le pois n'est sous aucune d'entre elles. Le guerrier, réalisant qu'il a été dupé, se tourne vers la foule et désignant les coquilles de noix proclame, "il y a quelque chose que je dois dire au sujet de Doccor Bullows, il n'y a aucun pois sous n'importe laquelle de ces coquilles." La foule gronde, et entoure le guerrier, Doccor Bullows n'est plus nulle part en vue. Le guerrier murmure à lui-même, "aucuns pois, aucun Doccor Bullows". Il semble que le guerrier a été escroqué. Il perd son pari.
- 4 - 6 Le guerrier désigne la coquille du côté droit. Le soulevant, il voit le pois dessous. Il a gagné son pari et empoche 2 fois la mise.

72 DE PIPE

Dans une rigole des rues du port, le guerrier trouve un dé en os. Se demandant ce qu'il fait là, il le ramasse. Un nombre est gravé de chaque côté. Le lançant, il s'aperçoit qu'il tombe sur le même nombre à chaque fois. Lancer 1D6 et noter le nombre qui est obtenu. Ce dé est un dé pipé et il peut être employé une fois seulement quand le guerrier doit lancer sur un tableau. Au lieu de lancer son dé il peut utiliser le dé pipé pour obtenir le nombre déterminé.

73 HÔPITAL POUR INDIGENTS

Tout en marchant le long des quais, le guerrier glisse sur quelques poissons morts et tombe dans l'océan. L'eau est souillée, et porteuse de maladies horribles. Lancer 1D6, sur un résultat de 1 à 3 le guerrier perd 1 point de vie permanent immédiatement. Heureusement pour lui, un promeneur s'avère justement passer et, voyant le guerrier en détresse lui jette une corde et le tire au sec. Malheureusement le guerrier a bu trop d'eau et tombe sans connaissance. Quand il se réveille, avec crainte il se rend compte qu'il est dans un hôpital puant pour indigents. Cela lui prend une semaine pour récupérer, et à la fin, il est en plus mauvaise condition que quand il a été amené ici. Il perd 1 point de vie, le traitement à l'hôpital étant moins que satisfaisant.

74 RATS!

Dans cette section du port, les rats grouillent partout. Soudain le guerrier sent une sensation cuisante sur son pied, un rat s'attaque à ses orteils. Le guerrier lui donne un coup de pied et continue son chemin. Chaque jour passé en ville, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le guerrier a attrapé la peste. Il a - 2 pour toucher, -2 en force, - 2 en endurance et -5 points de vie (il lui en reste 1 au minimum) jusqu'à qu'il soit guéri dans un temple pour 1D6 X 1000 pièces d'or.

75 MORK AND GORK PARTENT A L'AVENTURE

Le guerrier entend, sur un navire marchand que Mork et Gork, les deux dieux orques ont décidé de visiter la terre à la recherche d'aventures. Qui sait quelle sottise ils feront pendant leur séjour. Pour la prochaine aventure chaque fois qu'un 1 est lancé dans la phase de pouvoir, quand il y a un événement imprévu, c'est Mork ou Gork qui cause des désagréments aux guerriers. Après que les monstres aient été placés, lancer 1D6 pour déterminer ce que Gork ou Mork font aux guerriers. Les règles sont dans le Tableau de magie orque et goblin.

- 1 Main de Gork
- 2 Poing de Gork (force 10)
- 3 Krunch
- 4 Au secours Mork !
- 5 On y va Mork !
- 6 Kass' Têt'

A la fin de la prochaine aventure, fatigués de leurs plaisanteries idiotes, Mork et Gork regagnent les cieux.

76 L'ANCIEN

La rumeur atteint les oreilles du guerrier de la visite d'un prêtre vieux de plus d'une centaine d'années. Le guerrier se rend pour le voir au port, avec des centaines d'autres citoyens. L'ancien a une barbe très longue et une démarche voûtées. Il porte une paire de lunettes sur son visage. Il marche lentement le long des quais, porté par la foule, quand soudain il tourne les talons et fini la tête la première dans le port. Sur le chemin du retour, le guerrier pense qu'il a entendu l'ancien murmurer "foutu célébrité !"

77 JOURNEE TRANQUILLE

78 LE VOYEUR

Le guerrier regarde par la fenêtre de la chambre à coucher d'une jeune femme. En criant, elle se précipite dehors tandis que le guerrier essaye de penser à une excuse (lancer 1D6) :

- 1 Le guerrier ne peut pas expliquer ce qu'il faisait, elle appelle les gardes et le fait arrêter. Il doit passer une semaine au bloc.
- 2 Le guerrier explique qu'il nettoyait la fenêtre. Soudain il se rend compte que la fenêtre n'a aucun carreau ! La femme le fait arrêter, il doit passer 1D6 jours au bloc.
- 3 Ramassant une feuille jaune sur le sol, il essaye d'expliquer qu'il recherchait une fleur très rare, le lupin bleu. Après qu'il est réalisé ce qu'il a dit, il ajoute rapidement "Euh, le lupin bleu jaune..." Mais il n'est pas assez convaincant, la femme appelle les gardes et le guerrier doit payer une amende de 1D6 x 100 pièces d'or.
- 4 Le guerrier siffle et s'éloigne doucement, essayant de passer inaperçu. Malheureusement un jeune garçon le dénonce, "c'était lui, je l'ai vu faire." Les gardes arrivent et le guerrier est condamné à payer une amende de 1D6 x 50 pièces d'or et se tient pour dit ne pas recommencer.
- 5 La femme avoue au guerrier qu'elle aime les pervers et l'invite à l'intérieur. Si le guerrier accepte son offre il passe la nuit avec elle pratiquant la fornication la plus débridée. Il n'a pas besoin de payer pour ses dépenses courantes ce soir !
- 6 Le guerrier s'enfuit avant que la femme ne sorte de la maison.

79 IVROGNE

Le guerrier se réveille le matin avec une tête lourde. Regardant autour de lui, il se rend compte qu'il ne sait pas où il est. Lentement pendant que son cerveau recommence à fonctionner, il se rappelle ce qui s'est produit la nuit passée. Il a été invité à une fête pour célébrer le retour d'un bateau que l'on considérait perdu en mer dans le triangle de Lustrie. Les boissons étaient gratuites et le guerrier en a profité un peu trop. Il se rappelle vaguement quelques rustres mettre une cape sur sa tête et le traîner sur un bateau. Soudain il se rend compte qu'il est toujours sur le bateau. Malheureusement pour lui le bateau a levé la voile, mais pour où ? Lancer 1D6 :

- 1 Après le choc, le guerrier se rend compte que le bateau fait route vers l'Empire Sauvage. Le voyage prendra 2D6 mois. Voyager vers l'Empire sauvage et comme voyager vers les Royaume Perdus, excepté quand il est temps de lancer pour le dernier mois, Après avoir résolu les événements maritimes, le guerrier convainc le capitaine de retourner au continent. Traiter le capitaine comme un résultat de 2 sur le tableau des capitaines.
- 2 Le guerrier parvient à trouver le capitaine et à demander leur destination. Soudain le capitaine brandit son épée devant le nez du guerrier. "Ainsi, tu veux savoir ou tu vas ? Tu ne sais pas ce qui arrive aux passagers clandestins ?" La dessus, il commande à son équipage pour maîtriser le guerrier. Le guerrier est alors poussé à marcher sur la planche et tombe à l'eau. Il doit se débarrasser de son armure ou couler!
Il est ensuite repêché.
- 3 Le guerrier est sur le bateau du capitaine Peter Traîne-Patte. Quand le capitaine voit que le guerrier n'est pas content, il commence à parler de passager clandestin. En outre, si le guerrier a un bandeau sur l'œil, Peter Traîne-Patte exige qu'il le retire immédiatement.
- 4 En fait, il est dans son lit à l'auberge, sa tête lourde contribuant au mouvement de roulis qu'il sent.
- 5 Le guerrier a pensé que le roulis du bateau était dû au fait qu'il était en mer, mais il est toujours à quai. C'est juste un jour très venteux. Il revient à l'auberge.
- 6 Le guerrier est sur un bateau de pêche. Il passe la journée à pêcher avec l'équipage avant de rentrer de nouveau au port. Il reçoit une part de poisson qui correspondants à 2D6 rations.

80 CAPITAINE

Le guerrier parvient à trouver un passage pour sa destination. Lancer sur le tableau des capitaines pour voir quel capitaine a offert ses services.

81 VOLÉ!

Un petit gamin des rues se cogne dans le guerrier pendant qu'il se rend à la taverne du bord de mer. Et ce n'est qu'une heure plus tard que le guerrier se rend compte qu'il a été volé ! Le gamin des rues a volé (Lancer 1D6) :

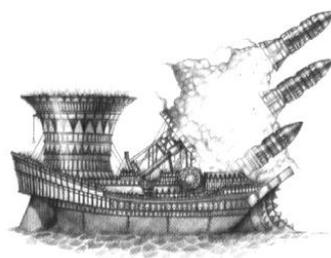
- 1 Une carte de trésor choisie aléatoirement.
- 2 1D6 x 200 pièces d'or.
- 3 1D6 x 100 pièces d'or.
- 4 1D6 x 50 pièces d'or.
- 5 1D6 pièces d'or
- 6 Un sandwich moisi.

82 REVEILLON

Le guerrier est invité au réveillon du nouvel an à la taverne du bord de mer. Après une longue nuit de beuverie, le guerrier se réveille avec la gueule de bois et plus pauvre au matin, il semble qu'il a dépensé beaucoup d'argent pour l'achat de boisson (1D6 x 50 pièces d'or pour être exact). Pour le reste de son séjour ici il est à -1 pour toucher jusqu'à ce que sa tête se dégage.

83 ORAGE

Un lourd orage frappe soudain la ville. Le vent fouette par surprise les rues et la grève avec une férocité que le guerrier a à peine vue avant. L'orage dure une semaine entière. Les marins ne navigueront pas sur l'océan dans un tel orage, préférant rester à la taverne du bord de mer à côté d'un bon feu avec une chope de bière. Si les guerriers devaient mettre la voile ensemble cette semaine leurs plans devront être abandonnés. Aucune somme payée d'avance n'est remboursée.



84 PESTE

Tout en cherchant au port pour un bateau, le guerrier est mordu par un rat. Il a maintenant une chance d'attraper la peste ! Chaque jour en ville et chaque semaine ou mois de mer, (selon où les guerriers se trouvent, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 il a attrapé la peste ! S'il l'attrape en mer, il perd immédiatement 2D6 blessures non modifiées avant de la surmonter. Cependant, il y a une chance que les autres membres de l'équipage pourraient être infectés également. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 2 l'équipage entier a attrapé la peste et meurt ! Les guerriers doivent continuer le voyage seul, ajoutant 2D6 semaines ou mois supplémentaires au voyage. Si le guerrier attrape la peste quand il est toujours en ville, il est hospitalisé pendant 6 jours où il n'a pas besoin de lancer sur aucun tableau citadin. Il doit régler ses dépenses courantes cependant

85 PIRATE

Le guerrier est chanceux et parvient à trouver un passage sur un bateau. Lancer sur le tableau des capitaines. Cependant, il y a une chance que le capitaine pourrait être un pirate. Lancer 1D6 quand les guerriers ont levés la voile. Sur un résultat de 1 le capitaine est en effet un pirate sanguinaire, les guerriers sont maintenant considérés comme des pirates pour s'associer à un tel malfaisant. Si des événements réclament l'aide de bateaux ou autres, le capitaine pirate met à mort la personne dans le besoin, ou pillent le bateau. En cas de pillage, chaque guerrier reçoit une part du butin, se montant 1D6 x 100 pièces d'or chacun.

86 MARCHANDISES

En bas d'une ruelle latérale, le guerrier note une pile de caisses abandonnée. Lancer 1D6 pour le nombre de caisses et 1D6 pour voir ce qui se trouve dans chacune d'elles :

- 1 Rien
- 2 Soies
- 3 Parfums exotiques
- 4 Épices étrangères
- 5 Vins et boissons alcoolisées
- 6 Armes anciennes

Lancer alors 1D6 pour voir combien de chaque article il trouve. Ils peuvent être revendus au comptoir commercial avec toutes les règles habituelles accompagnant ce lieu spécial trouvé dans "Au bord de mer" (White Dwarf n° 196 édition GB).

87 PÊCHE

Le guerrier rencontre ce qu'il pense être un excellent capitaine, principalement étant donné qu'il offre ses services pour 50 pièces d'or chacun. La compagnie lève la voile immédiatement. Malheureusement, le capitaine est juste un pêcheur, et les guerriers passent les deux mois suivants (lancer pour les événements maritime normalement) à écumer les meilleurs endroits pour la pêche dans le vieux monde, avant que réalisant qu'ils ont été escroqués, ils exigent d'être ramenés au port.

88 JOURNEE TRANQUILLE

89 RAZ- DE-MARÉE

Sans avertissement, une vague énorme émerge de l'océan et se dirige vers le port. Le guerrier et tous les habitants du port, y compris les autres guerriers qui sont en ville ce tour sont engloutis par le raz-de-marée qui balaye la cité. Lancer 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 1 à 4 le guerrier est écrasé contre les bâtiments pendant que la vague submerge et dévaste les rues.

Le guerrier subit 1D6 blessures non modifiées. Continuer à lancer les dés et à soustraire des points de vie jusqu'à ce qu'un 5 ou un 6 soit obtenu. Dans ce cas le guerrier est jeté à l'abri de la férocité de la vague. Si le guerrier meurt alors les autres guerriers ne peuvent pas le guérir car son corps est emporté au large. En plus de n'importe quel carnage le raz-de-marée détruit, tous les lieux du port et ils ne peuvent plus être visités dans cette ville. Tous les bateaux dans le port sont également endommagés et les guerriers ne peuvent pas embarquer cette fois.

90 CAPITAINE

Le guerrier parvient à trouver un passage pour sa destination. Lancer sur le tableau des capitaines pour voir quel capitaine a offert ses services.

91 TAXE

Le guerrier est imposé sur ses possessions, les fonctionnaires locaux pensant que ses possessions sont du butin passé en contrebande ! Ajouter toute la valeur en or de chacune de ses cartes de trésor et se référer au tableau suivant pour la valeur imposée. Si le guerrier refuse de payer l'impôt, ils confisquent toutes ses cartes de trésor et le jettent au bloc pendant une semaine!

Montant Total	Taxe
Moins de 100 pièces d'or	5%
101 à 500 pièces d'or	7,5 %
501 à 1000 pièces d'or	10 %
1001 à 1500 pièces d'or	15 %
1501 à 2000 pièces d'or	20 %
2001 à 5000 pièces d'or	30 %
5001 à 10 000 pièces d'or	40 %
Plus de 10 000 pièces d'or	50 %



92 INVITÉS FÂCHEUX

Le guerrier sirote une boisson dans la taverne du bord de mer, les portes s'ouvrent à la volée. Se tenant devant la porte est (lancer 1D6) :

- 1 **Le Guet de ville.** Si le guerrier a un mauvais profil genre guerrier du chaos, ogre etc. alors ils l'arrêtent pour nettoyer leur belle ville. Il doit rester au bloc pendant 2D6 jours et est soulagé de la moitié de son or. Autrement, les gardes arrêtent l'homme assis à côté du guerrier à la place.
- 2 **Une troupe de pirates sanguinaires.** Ils commencent immédiatement une bagarre de taverne. Combattre le groupe de pirates avec les caractéristiques de l'événement n°3.
- 3 **Le Percepteur.** Un petit gros homme approche le guerrier pour percevoir les taxes pour le compte du maire de la ville. Le guerrier doit payer 1D6 x son niveau pièces d'or en impôts ou être mis au bloc pendant une semaine.
- 4 **Un autre patron de bar.** Venu juste pour boire un coup. Il dit que la porte lui a juste échappée des mains.
- 5 **La mère du guerrier.** "Ou as tu la tête, mon chérie, tu as oublié ton déjeuner" dit-elle, au guerrier en lui remettant quelques sandwiches et une par de tarte à la fraise. Le guerrier se recroqueville sous la table rouge de confusion pendant que le reste des clients de la taverne rigolent tant qu'ils peuvent. Cependant, le guerrier gagne 1 ration.
- 6 **Les autres guerriers.** Ils sont parvenus à trouver un passage sur un bateau et demandent au guerrier de se préparer. Lancer sur le tableau des capitaines, le bateau part immédiatement.

93 ACCUSÉ!

Un cri retentit "C'est lui ! C'est celui qui a pillé mon bateau!" Le guerrier regarde autour pour voir la cause de cette agitation, et aperçoit une personne se diriger droit sur lui ! Si le guerrier est un pirate, ou a jamais navigué avec un pirate il est arrêté et jeté au bloc pendant 2 semaines. Autrement lancer 1D6. Sur un résultat de 1 les autorités ne sont pas convaincues de son innocence et le mettent au bloc pendant une semaine à toute fin utile. Sur tout autre nombre le guerrier a un alibi et est laissé libre.

94 ESCLAVES EN FUITE

Le guerrier est presque renversé par un groupe d'hommes décharnés qui descendent la rue en courant. Ils semblent poursuivis par un homme au regard perçant armé d'un fouet qui semble être un marchand d'esclave. Le guerrier peut ou aider à capturer les esclaves, ou ignorer l'incident. S'il aide, il saisit deux des esclaves par la peau du cou et les remet à l'esclavagiste. Grognant un remerciement, le marchand repart en haut de la rue avec ses esclaves. Cependant, il reste deux esclaves en liberté ! Pour le reste de son séjour dans cette ville il y a une chance pour que le guerrier puisse rencontrer les esclaves. Pour chaque événement qui fait intervenir une autre personne, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2 la personne est réellement un esclave en fuite Si le guerrier le remet au marchand d'esclave il recevra 50 pièces d'or pour chaque esclave.

95 AGENT SECRET

"Il y a un homme qui mène une vie de danger." Dit la rumeur qui circule autour des docks à l'heure actuelle. Apparemment une silhouette masquée a été vue la nuit, se fondant dans l'ombre impliquée dans des affaires secrètes de la plus haute importance. Au début de chaque jour en ville, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 5 rien ne se produit. Sur un résultat de 6...

Le guerrier entend marcher dans sa chambre tôt le matin alors qu'il est toujours dans son lit. Il se prépare pour un combat, quand la silhouette parle soudain ! "Ecoute très soigneusement, je dirai ceci seulement une fois. Votre mission, si tu choisis de l'accepter est de sauver la fille du noble qui a été enlevée par le (lancer sur le tableau des monstres, relancer si le résultat est des rats géants, des araignées géantes etc....) La prochaine aventure que les guerriers entreprennent, ils trouveront la fille du noble dans la salle objectif, gardée par les monstres appropriés. La récompense est de 200 x par le niveau pièces d'or.

96 LE BATEAU D'AMOUR

Le guerrier parvient à trouver un emploi sur "le bateau d'amour", un vaste Galion Bretonnien renommé dans tout le continent pour les belles femmes à son bord ! Heureusement le bateau est en sous effectif et a besoin des autres membres de la compagnie. Le capitaine est le capitaine Stubing qui dit qu'il conduira les guerriers a destination et que le voyage prendra 3D6 semaines/mois à cause des arrêts dans les diverses villes le long de la côte pour la distraction des citadins. Les guerriers sont payés 10 pièces d'or par événement pour nettoyer le bateau. En outre, chaque guerrier peut lancer 1D6 par jour. Sur un résultat de 6 il parvient à passer la nuit avec la femme la plus séduisante du bord, suscitant l'envie des autres guerriers.

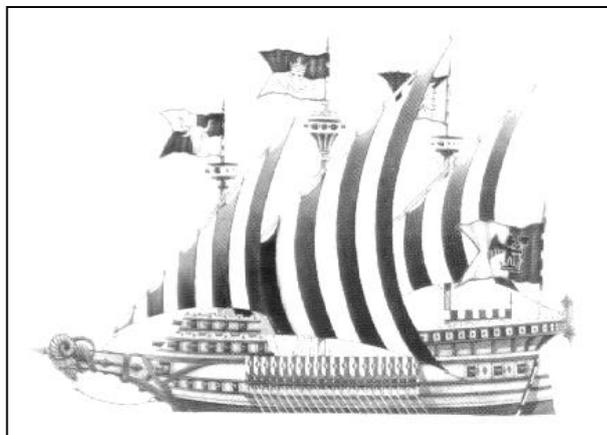
97 STATUE DE LA LIBERTÉ

Les fonctionnaires de la ville décident d'ériger une grande statue dans le port de (lancer 1D6) :

- 1 Une chèvre
- 2 Falzon Courte-Lame
- 3 Un bateau
- 4 Le maire
- 5 Un homme
- 6 Une femme

Tenant un (lancer 1D6) :

- 1 Poisson mort
- 2 Branche
- 3 Bâton
- 4 Drapeau
- 5 Épée
- 6 Torche



Au dessus de sa tête. Apparemment ils espèrent que la statue fera bon accueil aux bateaux qui arrivent au port.

98 TSAR

Précédé d'une fanfare de trompettes et de tambours, le Tsar de Kislev arrive au port. Le guerrier est assez chanceux pour être bien placé quand le Tsar débarque sur le quai. Soudain le guerrier repère une peau de banane devant le Tsar, et agissant rapidement saute dans la rue et ramasse la peau de banane. Le Tsar félicite le guerrier pour ses réflexes et lui accorde ainsi qu'à ses compagnons le libre passage à Kislev la prochaine fois qu'ils iront par là.

99 JOURNEE TRANQUILLE

100 TELEPORTATION

Pour des services rendus, un magicien offre de déplacer les guerriers sur une destination de leur choix. Ceci peut être n'importe quel endroit n'importe où dans le monde connu comprenant des endroits comme les Royaumes Perdus, l'Albion, Naggaroth etc.... Les guerriers apparaissent dans une ville où ils peuvent acheter des équipements avant de se diriger sur le lieu leur prochaine aventure.

Harbour Events © Andrew Brockhouse

