

# . TEMPLE .

## - ENDROITS SPECIAUX -

Comparées aux centaines de villages qui parsèment le Vieux Monde, les grandes agglomérations comme Altdorf et Praag attirent toutes sortes de commerçants.

Il y a dans une ville un certain nombre de ces Lieux Spéciaux que les guerriers peuvent visiter. Si un guerrier choisit de visiter un Lieu Spécial, il ne peut rien faire d'autre de son propre gré durant cette journée, comme aller dans une échoppe pour acheter ou vendre de l'équipement.

Un guerrier ne peut visiter chaque Lieu Spécial qu'une seule fois par séjour. Il ne peut pas visiter le même Lieu Spécial deux fois dans la même ville. Une fois qu'un guerrier se trouve dans un Lieu Spécial, il peut faire tout ce qu'il est possible d'y faire durant sa visite.

De même que certains équipements sont plus difficiles à trouver dans des petites villes, il est moins probable qu'elles aient tous les Lieux Spéciaux possibles. Il y a peu de chances de trouver un puissant sorcier dans un petit village, par exemple. Par conséquent, les villages n'ont pas de Lieux Spéciaux (sauf la Taverne,).

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une ville, vous devez obtenir 7 ou plus sur 2D6.

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une cité, vous devez obtenir 7 ou plus sur 3D6.

Chaque guerrier qui désire visiter un Lieu Spécial doit lancer les dés pour le trouver indépendamment des autres guerriers. Si votre guerrier ne trouve pas le Lieu Spécial qu'il recherche, il perd une journée et ne peut rien faire d'autre sauf lancer pour un Événement citadin et régler ses dépenses. Le lendemain, il peut essayer de trouver le même Lieu Spécial, ou un autre s'il le veut.

## TEMPLE

Entre deux aventures, les guerriers peuvent se rendre au Temple pour offrir prières et sacrifices en remerciement pour l'aventure terminée, et pour demander l'aide des dieux pour le prochain donjon.

### Qui peut aller au Temple ?


Tout le monde peut se rendre au Temple.

### Paiement et Prières

Un guerrier qui se rend au Temple doit donner 50 pièces d'or en offrande. Il a alors droit à un jet de dé sur le tableau suivant. Notez-en le résultat sur sa fiche d'aventure.

- 1 – 2 Les dieux n'écoutent pas et ne répondent pas à la prière du guerrier.
- 3 Durant un tour de la prochaine aventure, les Attaques de votre guerrier seront doublées.
- 4 La main de votre guerrier est guidée par des puissances invisibles. Lors d'une attaque de la prochaine aventure, il pourra ajouter +3 à son jet pour toucher.
- 5 Votre guerrier ignorera les dommages infligés par une Attaque durant la prochaine aventure, le coup étant mystérieusement détourné à la dernière seconde.
- 6 Votre guerrier pourra lancer 1 D6 supplémentaire lorsqu'il déterminera les dommages d'une Attaque de son choix durant la prochaine aventure.

**Du Temple**




**Évènement**

**Du Temple**




**Évènement**

**Du Temple**



**Évènement**

**Du Temple**



**Évènement**

**Prière exaucée 3**

Entre deux aventures, les guerriers peuvent se rendre au Temple pour offrir prières et sacrifices en remerciement pour l'aventure terminée, et pour demander l'aide des dieux pour le prochain donjon.

Durant un tour de la prochaine aventure, les Attaques de votre guerrier seront doublées.



**Une seule utilisation**

**Prière exaucée 4**

Entre deux aventures, les guerriers peuvent se rendre au Temple pour offrir prières et sacrifices en remerciement pour l'aventure terminée, et pour demander l'aide des dieux pour le prochain donjon.

La main de votre guerrier est guidée par des puissances invisibles. Lors d'une attaque de la prochaine aventure, il pourra ajouter +3 à son jet pour toucher.



**Une seule utilisation**

**Prière exaucée 5**

Entre deux aventures, les guerriers peuvent se rendre au Temple pour offrir prières et sacrifices en remerciement pour l'aventure terminée, et pour demander l'aide des dieux pour le prochain donjon.

Votre guerrier ignorera les dommages infligés par une Attaque durant la prochaine aventure, le coup étant mystérieusement détourné à la dernière seconde.



**Une seule utilisation**

**Prière exaucée 6**

Entre deux aventures, les guerriers peuvent se rendre au Temple pour offrir prières et sacrifices en remerciement pour l'aventure terminée, et pour demander l'aide des dieux pour le prochain donjon.

Votre guerrier pourra lancer ID6 supplémentaire lorsqu'il déterminera les dommages d'une Attaque de son choix durant la prochaine aventure.



**Une seule utilisation**