



## TABLEAU DES HASARDS NORDIQUES

*Par Ben Head 1997 Traduit par Jérôme TILMAN*

### 1 VICTORIEUX

Les guerriers rencontrent une autre bande d'aventuriers qui reviennent d'une caverne de glace vaincue. Ils font leur camp avec les guerriers et parlent d'échanger les trésors de leur dernière aventure. Prenez 4 cartes de trésor. Vous pouvez échanger n'importe lequel de ces trésors avec les trésors de n'importe quel guerrier. Tout trésor non échangé est défaussé.

### 2 FALAISE VERGLACÉE

Depuis quelques jours, les guerriers voyagent le long de falaises très abruptes. A un moment malheureux, un guerrier, au hasard, glisse sur le bord du chemin. Chaque guerrier peut essayer de le saisir avant qu'il ne tombe, lancez 1D6. Sur 5 ou 6, il est rattrapé et sauvé, sinon il tombe. Si le guerrier tombe, il chute à un niveau plus bas de la falaise et perd 2D6 + 4 dommages. Les autres guerriers doivent descendre jusqu'à lui et continuent leur voyage en y ajoutant une semaine.

### 3 SOURCE CHAUDE

Les guerriers atteignent une source chaude sur le flanc d'une montagne. Ils peuvent se laver ici et regagner tout leurs points de vie. Les guerriers trouvent cet endroit difficile à quitter.

### 4 VILLAGE

Les guerriers tombent au milieu d'un village attaqué par un groupe d'orques. Les guerriers peuvent soit, passer sans aider malgré les hurlements de morts qui remplissent leurs oreilles, soit charger le village et attaquer les orques. S'ils décident de les attaquer, lancez 1D6 sur le tableau suivant. Quand tout le monde a lancé, les adversaires ont été vaincus.

- 1 Le guerrier fonce sur l'orque le plus proche mais il glisse alors qu'il approche, le faisant glisser jusque l'orque qui le frappe avec une lance. Le guerrier perd 1D6+4 dommages.
- 2 Le guerrier souffre du froid et l'engourdissement lui fait lancer son arme sans précision, seulement deux orques tombent et il reçoit lui-même des blessures. Le guerrier prend 1D6 dommages.
- 3-4 Le guerrier combat normalement, tuant les orques à gauche, à droite et au centre.
- 5-6 Le guerrier lance un cri de combat découpant la chair et les os de la même façon. Il réussit à fouiller quelques orques, trouvant 2D6 x 10 pièces d'or.

Après le combat, les villageois remercient les guerriers de leur aide mais ne peuvent rien leur offrir en retour, à part 1 provision chacun.

## 5 ENGELURE

Un des guerriers souffre d'engelures aux pieds. Ses pieds sont douloureux, et son mouvement pour le prochain donjon est réduit de 1. Le guerrier perd aussi 1D4 dommages sans modificateurs.

## 6 CAVERNE DE CRISTAL

Une caverne est découverte pendant la semaine. Après une courte inspection, les guerriers découvrent qu'elle est remplie de cristaux. Chaque guerrier peut lancer 1D10 + 8 pour savoir combien de cristaux il ramasse. Ils peuvent les vendre au port nordique pour 1D4 x 50 pièces d'or.

## 7 EMBARRAS

Un matin, les autres guerriers découvrent qu'un guerrier désigné au hasard dort encore profondément et serre un nounours de paille dans ses bras. Les guerriers éveillés se moquent de leur camarade aventurier. Le guerrier se lève à la hâte et range son nounours dans un sac. Puis, il se retourne vers les autres et dit : "QUOI!?!?!?"

## 8 TOBOGGAN ABANDONNE

Les guerriers rejoignent le sommet d'une petite montagne et trouvent un toboggan abandonné. Ils voient que le chemin du toboggan qui descend la colline suit le chemin des guerriers, et qu'en utilisant ce truc, ils pourraient accélérer leur voyage. Si les guerriers décident de risquer le trajet du toboggan, lancez 1D6 :

- 1 Les guerriers s'aperçoivent qu'ils n'ont aucun contrôle du toboggan. Ils glissent et laissent échapper tout contrôle. Ils s'écrasent dans un arbre et détruisent le toboggan. Les guerriers perdent 1D6+6 dommages chacun et deux guerriers au hasard perdent chacun un trésor au hasard.
- 2-3 Le toboggan accélère puis il frappe un rocher et atterrit dans un arbre. Chaque guerrier perd 1D6+4 dommages.
- 4-6 Le voyage est réussi et les guerriers rejoignent le pied de la montagne en quelques minutes. Retirez 1 semaine au voyage.



## 9 CLAN DU GEL

Devant eux les guerriers peuvent voir des membres du *Clan du gel* (D'étranges alchimistes qui errent dans les terres gelées) venant vers les guerriers. Ils peuvent se cacher jusqu'à ce qu'ils soient passés ou se promener.

### Se cacher

Les guerriers passent derrière un rocher à proximité et attendent que le clan approche. Quand le clan du gel passe, l'un d'eux tourne sa tête enveloppée vers le rocher mais continue avec le reste de son clan.

### Continuer

Les guerriers marchent et approchent du *Clan du gel*. Quand ils se rencontrent, le *Clan du gel*... (Lancez 1D6) :

- 1 Fredonne à voix basse relaxant les muscles des guerriers, les faisant tomber sur le sol. Les membres en blanc du *Clan du gel* s'approchent autour des aventuriers au sol, intensifiant le fredonnement. Les guerriers ont -1 en force pour la prochaine aventure (1 étant le minimum). D'agiles doigts blancs fouillent les corps sans défense des guerriers, soulageant chacun d'eux de 1D6 x 50 pièces d'or ou d'un trésor (si le guerrier n'a pas assez d'or). Le clan s'en va et les guerriers se relèvent difficilement.
- 2 Passe, chantant dans un incompréhensible langage qui semble assez inoffensif. Après que le clan soit passé, les guerriers ne savent pas quoi mais sentent que quelque chose a changé. Chacun d'eux perd une chance pour la suite et la prochaine aventure.
- 3-4 Passe silencieusement près des guerriers. Bien que les guerriers soient, ils se sentent mal à l'aise à proximité du *Clan du gel*.
- 5 Chantent clairement et une aura dorée entoure les guerriers. Soudain, l'aura s'efface et le clan est parti. Chaque guerrier ajoute +1 à sa chance (non permanent).
- 6 Sortent des emblèmes de cristal de leur robe blanche. Les emblèmes rayonnent d'un rouge sombre. Au moment où les guerriers pensent être attaqués, leurs corps se sentent renforcés et une paix intérieure les envahi. Puis le clan se retire. Chaque guerrier gagne +1 en force pour la prochaine aventure.

## 10 PIEGE

Les guerriers progressent bien dans leur voyage quand le sol s'ouvre en dessous d'un guerrier au hasard. Le guerrier tombe sur des rochers tranchants. Il perd 1D6+5 dommages. Les autres guerriers le hissent hors du trou après quelques efforts. Il semble que le piège avait été fabriqué pour les Yetis qui sont courants dans la région.

## 11 SEMAINE TRANQUILLE



## 12 TRAINEE DE SANG

Pendant la semaine, les guerriers découvrent une traînée de sang dans la neige. Si les guerriers désirent suivre les traces, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 Les guerriers suivent les traces le long d'une pente rocheuse, et aperçoivent un gigantesque Yéti dégustant un corps éventré. La bête poilue lève la tête, aperçoit les guerriers et jette le corps sans réfléchir pour de la viande fraîche. Faites un combat avec un Yéti.
- 2 Les guerriers découvrent que les traces mènent à un corps humain qui a été mâché et déchiré. Les guerriers concluent que c'était probablement l'œuvre d'un Yéti. Ils ne trouvent rien sur le corps.
- 3-4 Les traces finissent avec un homme respirant avec difficulté appuyé contre un rocher. Il regarde les guerriers qui s'approchent, s'agrippant au peu de vie qui lui restait. "Maudits orques," cracha-t-il, "On ne peut plus voyager sans se faire attaquer." Les guerriers se baissent pour lui porter secours mais il les repousse avec une main ensanglantée. "Mon heure est venue, mais.. je n'veux.. pas mourir.. sans vous dire.. ceci..." (Lancez 1D6):

1-3 L'homme meurt

4-6 L'homme essaie de dire quelque chose aux guerriers avant de mourir. (Lancez 1D6) :

- 1 "Le nom.. de mon.. chien est.. Rupert.."
  - 2 "Mes pieds.. sont.. froids.."
  - 3 "Le.. géant maladroit.. joue à la marelle... sous la.. lumière de la lune.."
  - 4 Le.. secret.. de la vie éternelle.. est..
  - 5 Il y a.. une.. source chaude.. là devant... Allez-y pour les événements des 3 prochaines semaines.
  - 6 Il y à.. une caverne de cristal.. là devant... . Allez-y pour les événements des 6 prochaines.
- 5 Les traces mènent à un corps éventré et à moitié dévoré, seul reste son trésor. Prenez une carte de trésor.
  - 6 Les traces mènent à un homme mort qui semblent s'être traîné aussi loin qu'il pouvait et puis était mort. Quand les guerriers s'approchent, ils trouvent entre les doigts gelés de l'homme un éclatant rubis. Quand ils le revendront dans une ville ou un port, il leur rapportera 1D6 x 500 pièces d'or.

## 13 CAMARADE AVENTURIER.

Les guerriers rencontrent un camarade aventurier, qui décide de rejoindre leur groupe pour le voyage. C'est un (lancez 1D6) :

<u>D6</u>	<u>Guerrier</u>	<u>CC</u>	<u>F</u>	<u>E</u>	<u>A</u>	<u>DD</u>	<u>PV</u>	<u>I</u>
1	Barbare	4	3	6	1	2	15	4
2	Nain	5	5	5	2	1	17	3
3	Elfe	6	4	5	4	1	20	5
4	Guerrier nord.	5	6	8	2	2	25	3
5	Chasseur de sorcières	5	5	6	3	2	27	4
6	Comb.de l'abîme	6	6	6	3	2	30	5

Ce guerrier est utilisé comme un autre guerrier et les quittent à la prochaine agglomération. Vous pouvez choisir de lui donner un nom au hasard.

## 14-20 BLIZZARD

La semaine de voyage avait bien commencée mais une tempête de neige se lève. Lancez 1D6 :

- 1 Les guerriers sont soufflés par la puissance du vent et sont forcés de se retirer dans une caverne. Quand les guerriers regardent leur affaires, ils découvrent tous qu'un de leurs trésors au hasard à été perdu. Le territoire à été recouvert par la neige et il est difficile de trouver son chemin. Ajoutez 2 semaines au voyage.
- 2 La tempête tourbillonne autour des guerriers à une vitesse alarmante. Le froid est si intense, que les guerriers reçoivent des dommages. Soustrayez 1 point de vie permanent à chaque guerrier. La tempête se passe.
- 3 La tempête recouvre le territoire d'une épaisse couche de neige fondue rendant le voyage très difficile, ajoutez 2 semaines au voyage.
- 4 La tempête crée de nombreuses crêtes et des monceaux de neige rendant le voyage plus difficile. Ajoutez 1 semaine au voyage.
- 5-6 La tempête est juste une grosse bruine et passe sans affecter les guerriers.

## 21 OUPS

Un guerrier au hasard glisse dans la neige et tombe, discordant son dos. Il reçoit 1D4 blessures sans modificateurs.

## 22 SEMAINE TRANQUILLE

## 23 GORILLES BLANCS

Sur la gauche du chemin des guerriers, on peut voir un groupe de jeunes gorilles blancs. Bien qu'il soit (normalement) une espèce de la nature, les gorilles sont épaisément protégés, et ont une épaisse fourrure blanche. Chaque guerrier peut aller à leur rencontre et en tuer un pour sa fourrure. Quand un guerrier va dans un village de Norsca, il peut avoir une «fourrure épaisse» faite pour lui au tiers de son prix. Cependant, le guerrier perdra 1 point de chance pour la prochaine aventure à cause de cet acte de barbarie.

## 24 LUNE DE SANG

Une rougeoyante lune de sang se lève durant la nuit, inondant la neige d'une couche cramoisie. La lumière affecte les guerriers différemment, lancez 1D6 pour chacun d'eux:

- 1 Le guerrier a +1 en mouvement pour toute la prochaine aventure.
- 2 Le guerrier a +1 chance pour toute la prochaine aventure.
- 3 Le guerrier a +1 en endurance pour toute la prochaine aventure.
- 4 Le guerrier a +1 en force pour toute la prochaine aventure.
- 5 Le guerrier a +1 en capacité de combat pour toute la prochaine aventure.
- 6 Le guerrier a +1 en force et +1 en endurance pour toute la prochaine aventure.



## 25 HOSPITALITE

Les guerriers sont assis autour d'un feu de camp une nuit quand 3 silhouettes ténébreuses sortent de l'ombre. Les armes sont sorties mais ils découvrent vite que ce sont des camarades aventuriers. Le groupe décide de les inviter près du feu pour se réchauffer et échanger des histoires. Lancez 1D6 :

- 1 Le plus gros des 3 étrangers se lève soudainement et il y a un reflet d'argent dans sa main, il frappe le plus proche guerrier, qui perd 1D6+2 dommages. Le temps que les guerriers reprennent leurs armes et leurs sens, les 3 ont déjà disparu dans les ténèbres, avec un trésor au hasard d'un guerrier au hasard.
- 2 Les étrangers sortent un de leurs tonneaux de vins aux guerriers, qui en prennent tous une petite gorgée. Cette nuit, ils dorment profondément, mais au matin ils ne trouvent plus les 3 et 1D6 x 100 pièces d'or chacun.
- 3 Bien que la compagnie semble digne de confiance, ils passent tous une nuit de folie à chanter. Ils perdent tous 2 points de vie à cause de la fatigue.
- 4 Pendant que le groupe est en train de parler, les étrangers révèlent qu'ils ont trouvé un trésor dont ils ne se servent pas et un guerrier peut l'échanger contre une provision. Prenez une carte de trésor si l'échange est fait.
- 5 Les étrangers racontent l'aventure qu'ils viennent de vivre dans le donjon où les guerriers se rendent. Ils racontent qu'il s'y trouve de nombreux trésors et où trouver certains d'eux. Après chaque événement de combat, lancez 1D6. Sur un résultat de 5-6 un trésor supplémentaire est trouvé.
- 6 Les étrangers sont évidemment très expérimentés et offrent leurs services pour un prix. Chaque guerrier peut apprendre une nouvelle capacité, pour 800 pièces d'or. Il ne peut le faire qu'une seule fois.

## 26-31 EMPREINTES DE PAS

Les guerriers aperçoivent de récentes traces de pas dans la neige, lancez 1D6.

- 1 Les empreintes sont celles d'un géant.
- 2 Les empreintes sont celles d'un Yéti.
- 3 Les empreintes sont celles de Minotaures.
- 4 Les empreintes sont celles d'ogres.
- 5 Les empreintes sont celles d'orques.
- 6 Ce sont des empreintes de gobbos.

Maintenant, les guerriers peuvent choisir de suivre les traces ou non. S'ils les suivent, lancez 1D6, et regardez sur le tableau correspondant :

### Géant

- 1-3 Les guerriers suivent les gigantesques traces jusqu'à une petite falaise et aperçoivent 2 piliers blancs. Quelques secondes après, les piliers bougent, et les guerriers découvrent que ce sont les jambes d'un géant. Les guerriers sont forcés de se battre avec lui, et il est de mauvaise humeur.
- 4-6 Les guerriers suivent les cratères d'empreintes jusqu'à une proche caverne. Ils ne trouvent aucune trace du géant, mais ils trouvent une pile de trésors. Chaque guerrier peut prendre une carte de trésor.

### Yéti

- 1-2 Les traces du Yéti amènent les guerriers à une pente où soudain un grand cor de gémissements se fait entendre, et l'équipe tombe dans une embuscade de 1D6+2 Yétis (Les Yétis ont l'embuscade pour ce combat).
- 3-4 Les traces de Yéti finissent avec 1 Yéti qui est accroupi en train de déguster un cerf. Lancez 1D4 (1-2 il remarque les guerriers, 3-4 il ne remarque pas les guerriers et ils peuvent partir s'ils le veulent). Si le Yéti remarque leur intrusion, il les attaque, des morceaux de viande sortant de sa bouche. Combattez contre un Yéti.
- 5-6 A la fin des empreintes se trouvent un Yéti mort, près d'un nain mort. Un guerrier au hasard trouve un trésor.

## Minotaures

- 1-2 Les guerriers rencontrent un groupe de Minotaures se baignant dans une source chaude magique. Ils repèrent leur approche et se jettent dans le combat. Combattez avec 1D6+1 Minotaures. Quand les guerriers ont vaincu, ils peuvent se baigner dans la source chaude et y gagner 2D6 points de vie.
- 3 Les guerriers suivent les traces de sabots et trouvent un Minotaure mort gisant sur le sol, son dos rempli de flèches. Quand l'équipe approche, un hurlement se fait entendre, sur les bords de la neige environnante surgit 1D6+4 Hobgobelins. Faites un combat.
- 4 Les traces de sabots mènent à un large cercle de pierres, qui après une courte inspection, révèle des prêtres morts d'une religion inconnue. Le tueur devait certainement être pressé car les corps n'ont pas été fouillés. Les guerriers les fouillent et trouvent chacun 1D6 x 20 pièces d'or et un guerrier au hasard trouve une carte au trésor.
- 5-6 Les guerriers suivent les traces jusqu'à ce qu'elles se transforment en marques semblant être celles d'un combat. Des taches sang recouvraient le sol, et une autre piste avec beaucoup plus d'empreintes commençait. Les guerriers décident de suivre cette piste qui les mène à une zone boisée, couverte de neige. Elle débouche finalement sur une clairière où ils voient un grand feu, avec des orques sauvages dansant et hurlant autour. Ils aperçoivent aussi une grande cage avec un Minotaure à l'intérieur. Les guerriers sont sur le point de partir, laissant la bête démoniaque à son destin quand ils remarquent que c'est un "Minotaure blanc", lequel est renommé pour sa noblesse et son héroïsme partout dans Norsca. Les guerriers peuvent maintenant soit partir et continuer leur voyage, soit charger le campement pour découper les viles peaux vertes. S'ils décident de combattre, ils ont 1D8+2 orques sauvages. Quand les créatures ont été tuées, les guerriers rejoignent la bête à la fourrure blanche, qui étonnement leur parle, bien que sa voix soit rauque. "Merci guerriers. Je vous dois la vie de ce corps, et jusqu'à ce que vous arriviez à votre destination, ma lame est à vous," dit-il alors qu'il prenait une imposante hache qui reposait contre un arbre. Pour le reste du voyage, les guerriers sont accompagnés par un Minotaure blanc. Utilisez-le comme un champion Minotaure et traitez-le comme un guerrier pour les événements aléatoires. Cependant, il ne reçoit pas de trésors, et les donne à un autre guerrier.

## Ogres

- 1-2 Les énormes traces finissent brusquement sur un village ogre. Les guerriers essaient de se mettre à couvert mais c'est déjà trop tard. Ils sont repérés et les habitants du village les attaquent. Combattez avec 1D6+4 Ogres.
- 3 Les profondes empreintes mènent à un Ogre accroupi parmi des pierres forgeant sa hache. La stupide brute se tourne pour partir et voit qu'ils sont en surnombre. Les guerriers peuvent le laisser partir ou le poursuivre et le combattre.
- 4 Le sentier débouche sur un campement d'ogres près de grottes. Les guerriers n'ont pas été repérés et peuvent partir, mais ils peuvent aussi attaquer et fouiller les grottes. S'ils souhaitent attaquer, ils combattent devant l'entrée des grottes contre 1D6+2 Ogres. Après cela, les guerriers peuvent entrer dans la caverne. Traitez cela comme une aventure normale. Règles spéciales : Chaque fois qu'un monstre apparaît, lancez 1D4, sur un résultat de 3-4, 1D6+1 Ogres attaquent, remplaçant le jet habituel. Une fois que les guerriers ont fini la caverne, ils peuvent soit continuer leur aventure soit retourner dans un village. Ceci ne retire rien au nombre d'aventures que les guerriers peuvent vivre à Norsca.
- 5-6 Les guerriers pénètrent dans une forêt couverte de neige où un Ogre est suspendu par une corde attachée à ses pieds, probablement tombé dans un piège. Il aperçoit le groupe qui approche mais il est trop faible pour faire quoi que ce soit. Les guerriers ont maintenant 2 options. Ils peuvent tuer l'ogre, taillader et entailler son corps suspendu, ou le libérer et le laisser partir. Si les guerriers choisissent cette option, l'ogre leur fait un signe de la tête et s'en va. Lorsque les guerriers rencontrent des "Ogres" sur un tableau de monstres, lancez 1D4. Sur un résultat de 3-4 l'ogre qu'ils ont sauvé est avec eux et leur dit de ne pas attaquer. Lorsque cet événement s'est produit une fois, il ne se reproduit plus.

## Orques

- 1-2 Les traces mènent à une vieille cabane. Lorsqu'ils entrent, ils aperçoivent un orque qui dort. Malencontreusement, un des guerriers glisse et fait tomber un vase, qui se brise bruyamment sur le sol. L'orque s'éveille et coupe instantanément une corde sur le bord du lit qui est reliée à une arbalète, qui était montée sur le mur. La flèche touche un guerrier désigné au hasard qui subit 1D6+4 points de dommages. Puis ils peuvent combattre cet orque, mais la hutte est vide et ils ne trouvent aucun trésor.
- 3 Les guerriers suivent les traces qui les mènent à un chaman orque fredonnant et scandant autour d'une flamme verte. Il tourne sa tête légèrement, puis leur lance une boule de feu verte et tournoyante avec ses mains, infligeant 1D6 points de dommage sans modificateur d'armure à chaque guerrier. Le groupe peut combattre le chaman.
- 4 Les empreintes mènent directement à un groupe de montagnes et finalement disparaissent, ils ont aperçu un chemin plus court pour leur destination, à travers les montagnes. Déduisez 1 semaine à leur voyage.
- 5-6 Les empreintes voyagent à travers des bois et débouchent sur une clairière où un grand groupe d'orques est rassemblé. Il y a un chaman devant le groupe qui agite les bras et scande. Soudain, une brume violette engloutit entièrement les orques et les guerriers, probablement un sort du chaman. Comme le sort est lancé sur les orques, il peut aussi profiter aux guerriers. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 Les guerriers gagnent +1 en mouvement pour la prochaine aventure.
- 2 Les guerriers gagnent +1 en blocage pour la prochaine aventure.
- 3 Les guerriers gagnent +1 en endurance pour la prochaine aventure.
- 4 Les guerriers gagnent +1 en force pour la prochaine aventure.
- 5 Les guerriers gagnent +1 en CC pour la prochaine aventure.
- 6 Les guerriers gagnent +1 attaque pour la prochaine aventure.

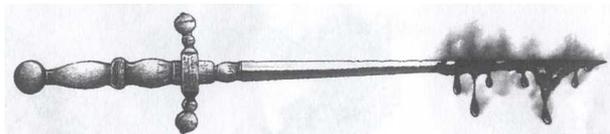
## Gobelins

- 1-2 Les traces mènent droit les guerriers à une embuscade de gobelins ! Ils doivent combattre 3D6 Gobelins + 1 chef Gobelins + 1 Gobelins Fanatique.
- 3 Les traces mènent à 2 chasseurs de squigs Gobelins qui se disputent pour savoir lequel s'est endormi laissant fuir tout les squigs. Ils ne semblent pas avoir remarqué les guerriers qui peuvent partir ou combattre 2 Chasseurs de squigs sans squig.
- 4 Les traces s'effacent et les guerriers doivent laisser tomber et continuer leur voyage.
- 5-6 Les guerriers arrivent sur un groupe de huttes, qui ont apparemment été désertées par des Gobelins. Quand les guerriers fouillent le campement, ils trouvent chacun 1D8 x 20 pièces d'or.

## 32 DISCUSSION DE YETI

Les guerriers approchent d'un homme habillé d'une épaisse fourrure péchant près d'un trou dans la glace. Une fois que le groupe s'est présenté, il commence à leur raconter une histoire dans laquelle, lorsqu'il était plus jeune, il était un chasseur de Yéti renommé. Durant cette passionnante histoire, il raconta les différents moyens qu'il utilisait pour capturer les Yétis. A la fin de l'histoire, les guerriers ont acquis une meilleure connaissance des combats contre ces étranges bêtes, et pour le reste de l'aventure, les guerriers ont +1 pour toucher contre les Yetis. Cela est dû au stress si les guerriers oublient ces techniques à la fin de la prochaine aventure.

## 33 SEMAINE TRANQUILLE



### 34 PROSPECTEURS DE BIÈRE

Les guerriers rejoignent 2 hommes voyageant avec un wagon. Ils affirment qu'ils voyagent depuis des jours et que leur cargaison était tombée de leurs chevaux. Ils offrent aux guerriers un peu de leur cargaison : des fûts de bière à un petit prix. Les guerriers qui veulent en prendre lancent 1D6 sur le tableau suivant.

- 1 Les 2 marchands escroquent le guerrier en lui vendant 1D10 fûts à 100 PO chacun.
- 2 Les marchands parviennent à escroquer le guerrier en lui vendant 1D6 fûts à 70 PO chacun.
- 3 Le guerrier parvient à acheter 1D6 fûts à 50 PO chacun.
- 4 Le guerrier parvient à acheter 1D6 fûts à 20 PO chacun.
- 5-6 Le guerrier parvient à conclure un difficile marché, recevant 1D6 fûts gratuitement !

Une fois la transaction effectuée, les marchands s'en vont. Un fût redonne 2 points de vie lorsqu'il est bu.

### 35 TRACES FAMILIÈRES

Les guerriers s'approchent d'empreintes familières. Ils veulent les suivre mais l'un d'eux se rend compte que ce sont leurs propres empreintes, et qu'ils ont tourné en rond. Cet incident ajoute 2 semaines à leur voyage.

### 36 GLACE MINCE

Les guerriers arrivent à un lac gelé et décident qu'il prendrait trop longtemps de le contourner. Ils décident de le traverser. Au moment où ils parviennent de l'autre côté, l'un des guerriers brise la glace et tombe dans l'eau gelée. Ses compagnons parviennent de le tirer hors de l'eau mais il subit 1D6+2 blessures, non modifiées par l'armure.

### 37 BONNE FORTUNE

Les guerriers aperçoivent une pierre brillante dans la neige. L'un des guerriers la ramasse pensant qu'elle pourrait être utile plus tard. A n'importe quel moment dans un donjon, le guerrier pourra utiliser la pierre pour voir les prochaines 1D4 cartes de salles. Il ne peut l'utiliser qu'une seule fois.



### 38 GROSSE ERREUR

L'un des guerriers, alors qu'il était dans le dernier village fâcha un commerçant en brisant un lot de vases très chers. Le guerrier promis au commerçant de payer les vases avant de partir du village, mais il oublia. Le commerçant poursuivit le guerrier et l'a finalement rattrapé. Il surgit au milieu du groupe indiquant le guerrier en question. "Toi saloperie de porc dégueulasse," hurla-t-il. "Tu as de gros problèmes, tu me dois beaucoup d'argent !" Le guerrier essaie de discuter mais l'homme ne veut rien entendre. Il est obligé de payer 1D6 x 100 PO.

### 39 FORT

Les guerriers approchent d'un fort en pierre qui se dresse au milieu d'une plaine enneigée. Lancez 1D6 :

- 1 Lorsque les guerriers passent devant le fort, ils se font tirer dessus à coup de flèches et subissent chacun 1D6+4 blessures.
- 2 Lorsque les guerriers passent devant le fort, une bête se rue sur eux du pont-levis. La bête est un : lancez 1D6 : 1-2 Yéti, 3-4 Minotaure, 5-6 Ogre. Faites un combat, mais ne recevez pas de récompense.
- 3-4 Les guerriers découvrent que le fort est désert et trouvent 1D6 x 20 PO.
- 5 Les guerriers découvrent que le fort est désert et trouvent 1D6 x 100 PO.
- 6 Le fort est désert. Chaque guerrier trouve 1 carte de trésor.

### 40 GATSON

\*

Une tempête de neige ralentit les guerriers, lorsqu'ils aperçoivent un petit village. Seule une maison a de la lumière, c'est ce qu'ils ont vu à travers la tempête. Quand ils s'en approchent, cela semble être un comptoir tapageur. Il y avait une chanson entraînante lorsqu'ils sont rentrés et ils ne mirent pas longtemps à réaliser qu'elle était destinée à un certain 'Gatson' qui était au milieu de tous. Les guerriers demandent une boisson et s'assoient. Il ne se passa pas longtemps avant que le grand Gatson aperçoive les nouveaux arrivés et se dirige vers eux, "Bien, quelques nouveaux visages" dit-il confiant et s'asseyant auprès d'eux. "Hé, vous les gars qui avez l'air robustes, vous êtes vous battus près de la fosse hein?, alors il y a une chose que le puissant Gatson peut vous apprendre, pour une petite cotisation bien sûr." Si les guerriers veulent payer Gatson pour son offre, donnez-lui 1D6 x 100 PO et lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 Gatson prend l'argent et sourit en disant "C'est ce que je voulais vous apprendre - ne soyez pas si crédules !" Il gloussa et demanda une autre boisson. Vos guerriers pensent à reprendre leur argent par la force mais se disent que tous les autres clients de la taverne sont avec Gatson.
- 2 Gatson saisit un arc à côté de la table et montre à vos guerriers une petite astuce d'archer, finissant avec un tir de flèche dans le centre d'une cible de l'autre côté de la pièce. Les guerriers gagnent -1 en CT lorsqu'ils utilisent un arc pour les prochaines 1D3 aventures.
- 3 Gatson sort brusquement 2 dés qu'il lance encore et encore obtenant toujours un double 6. Gatson prend un des dés et l'ouvre en 2, montrant que le poids était sur le numéro 1 et que donc il tombait toujours sur 6. "Le moyen d'avoir de la chance est la tricherie, mes amis - ne l'oubliez pas." Les guerriers ont 1 point de chance supplémentaire.
- 4-5 Gatson sort son épée et commence à parer, tournoyant et fendant l'air, fixant les guerriers et leur montrant des mouvements qu'ils n'avaient jamais vu auparavant. Les guerriers gagnent +1 en CC pour les 2 prochaines aventures.
- 6 Gatson se baisse et commence à chuchoter à l'oreille des guerriers comment percer les armures. Les guerriers peuvent ignorer 1 point d'armure lorsqu'ils attaquent.

#### **41 DECOUVERTE**

Les guerriers sont en train de marcher dans la neige lorsqu'ils découvrent : lancez 1D6 :

- 1 Ils sont surpris de voir un travailleur orque (péon) jetant un sac sur ses épaules. Quand le groupe l'a massacré, ils trouvent 100 PO dans le sac.
- 2 Ils approchent d'un vieux prospecteur nain qui surveille leur approche. Soudain ses yeux s'écarquillent lorsqu'il réalise qui ils sont. "QUOI ? NON, JE VIENS ICI POUR VOUS ECHAPPER ! DEVEZ VOUS ME SUIVRE ET ME TOURMENTER ENCORE ?" il cri quelque part entre incrédulité et désespoir. Avant que les guerriers ne puissent faire quelque chose, il court à l'aveuglette dans la neige en hurlant "SOYEZ MAUDITS GUERRIERS VOUS ET VOS ENFANTS ET LES ENFANTS DE VOS ENFANTS ET LEURS ENFANTS..." Les guerriers haussent les épaules et continuent leur chemin.
- 3 Les guerriers approchent d'une étrange et magique oasis dans la neige qui est chaude et calme. Les guerriers peuvent y rester et gagner 1D6 points de vie chacun. De plus, ils peuvent prendre des fruits sur les arbres, et avoir 1 provision supplémentaire chacun.
- 4 Les guerriers arrivent près de ce qui semble être une série de gros rochers dégageant une étrange lueur verte. Un sorcier du groupe peut recevoir 1D6 PP supplémentaires.
- 5 Les guerriers approchent d'une petite hutte au milieu de la neige. Ils n'y trouvent personne, mais il y a de quoi forger des épées. Les guerriers peuvent forger toutes leurs lames, gagnant +1 point de dommage pour la prochaine aventure. Ceci ajoute une semaine au voyage.
- 6 Un guerrier au hasard glisse sur une pierre gelée et tombe la tête la première sur un tas d'excréments de Yéti, il est d'abord très énervé de sa maladresse mais se sent tout de suite beaucoup mieux. Il découvre que les déchets de Yéti ont des dons de guérison. Il gagne 1D6+3 points de vie. Seulement 2 autres guerriers peuvent partager cet étrange rituel avec lui.

#### **42 FROID**

La température a baissé récemment et tous sauf un des guerriers ont pris froid. Ils ont -1 en endurance (minimum de 1) pour (lancez 1D4 : 1-2 la prochaine aventure, 3-4 le reste du voyage).

#### **43 AVALANCHE**

Les guerriers marchent à travers une vallée inondée de neige lors que l'un d'eux décide de yodler, poussant un cri puissant. Un moment plus tard, après que ses compagnons l'aient frappé pour sa bêtise, un profond grondement se fait entendre et des tonnes de neige se déversent dans la vallée. Chaque guerrier doit faire un test de "Mouvement" sur 1D8. Les guerriers qui réussissent le test reçoivent seulement un peu de neige au-dessus d'eux prenant 2D6+2 points de dommages modifiés seulement par leur endurance. Les guerriers qui échouent au test subissent toute la force de l'avalanche qui cause 4D6+2 points de dommages modifiés seulement par leur endurance.

#### **44 SEMAINE TRANQUILLE**

#### **45 DES GORILLES BLANCS**

Les guerriers rencontrent un groupe de "gorilles blancs" qui les fixe alors qu'ils essayent de contourner la zone. Si les guerriers ont tué un jeune gorille dans le passé et qu'ils ont la fourrure sur eux, alors ils sont chargés par 1D4 gorilles, qui leur inflige chacun 1D6+2 blessures à chacun des guerriers avant d'être tués. Seul le total de dommages est modifié. Sinon les guerriers continuent sans ennuis.

#### **46 TENTATION**

Les aventuriers aperçoivent une cabane saccagée dont le sol est jonché d'or et de bijoux. Les guerriers en regardant l'or entrent dans la hutte, mais seulement pour tomber dans une embuscade! Lancez sur le tableau des monstres un niveau supérieur aux guerriers pour savoir qui leur tend une embuscade, utilisez votre bon sens quand vous lancez pour les monstres. En plus des trésors habituels ils ramassent chacun 100 PO sur le sol.

#### **47 QUERELLE**

2 guerriers au hasard commencent à se disputer à propos du partage de l'or de la dernière aventure. Ils se mettent tellement en colère qu'ils en viennent aux mains, pour 1D6 tours. Traitez le combat normalement mais avec les poings. Rien ne se passe à moins que l'un des 2 ne soit "KO" (ils ne peuvent être tués), dans ce cas, le vainqueur peut prendre autant d'or qu'il le désire au perdant. Les autres peuvent le frapper pour les mêmes raisons et dans les mêmes conditions.

#### **48 POINT DE CHANCE**

Les voyageurs trouvent un groupe d'orques morts apparemment à moitié dévorés par des Yetis. Bien sûr les Yetis ne leur ont rien pris et chaque guerrier peut trouver 1 carte des trésors.

#### **49 DANSE DE LA MORT**

Vers le crépuscule, les voyageurs approchent d'un vieux cimetière hanté par les vents du temps. Les guerriers se demandent s'ils vont le traverser, quand des squelettes jaillissent du sol devant eux. Les guerriers tirent leurs armes mais les squelettes ne les attaquent pas, au lieu de cela, ils se mettent à danser une étrange danse démoniaque qui leur donne une étrange énergie. Lancez 1D6 :

- 1 Chaque guerrier perd 1PV permanent.
- 2 Chaque guerrier perd 1D6 PV sans modification.
- 3 Les guerriers ne sont pas affectés.
- 4 Les guerriers se mettent à danser aussi, contre leur volonté.
- 5 Les guerriers gagnent 1PV permanent.
- 6 Les guerriers gagnent 1D3PV permanent.

Après cet étrange événement, les squelettes retombent sur le sol.

#### **50 Foudre**

Marchant péniblement dans une forte tempête, un guerrier au hasard est frappé par la foudre. Il perd 1D6PV par niveau.

#### **51 RENCONTRE**

Les guerriers entendent un bruit venant du chemin devant eux. Rapidement, ils se mettent à couvert derrière un monceau de neige pour avoir une meilleure vue sur ce qui approchait d'eux. Bientôt les guerriers découvrent que le bruit provenait de (lancez 1D6) :

- 1 Lancez pour des monstres de 2 niveaux supérieurs.
- 2-3 Lancez pour des monstres de 1 niveau supérieur.
- 4 Lancez pour des monstres de même niveau.
- 5-6 Lancez pour des monstres de 1 niveau inférieur.

Les guerriers sont découverts sur un résultat de 8 ou moins sur 2D6, et les monstres attaquent. Sinon les guerriers ont le choix de se battre ou non.

## 52 GROS PROBLEME

Le groupe trébuche près d'une large crevasse dans le sol gelé. Les guerriers scrutent par-dessus le bord et voient un abîme sans fin. Soudain, les guerriers entendent un bruyant "Crack" et réalisent qu'il n'y a pas un véritable sol sous eux mais seulement de la glace. Un second crack envoie les guerriers courir vers la direction opposée. La glace autour du trou commence à se fendre et une vague de glace brisée poursuit les guerriers. Lancez 1D6 pour chacun d'eux :

- 1 Le guerrier a juste le temps de sauter et de s'agripper sur le sol et les autres peuvent le hisser dehors mais il est trop lourd et doit défausser de 2 trésors ou de la moitié de son or.
- 2 Le guerrier parvient à rejoindre une zone sûre mais a perdu un trésor au hasard !
- 3-6 Le guerrier s'en tire sans problème.

## 53 CASSE !

Un guerrier au hasard, alors qu'il regarde dans son sac trouve un trésor au hasard cassé à cause de sa maladresse, et est maintenant inutile !

## 54 TRESOR !

Les guerriers découvrent un tas de trésors ! Chacun d'eux peut prendre une carte de trésor. Puis, après qu'ils aient collecté leur butin, lancez 1D6. Si un 1 ou un 2 est obtenu, ils tombent dans une embuscade de (lancez 2 fois sur le tableau de monstres).

## 55 SEMAINE TRANQUILLE

## 56 PLUIE DE SANG

Une pluie glacée et écarlate se déverse sur les, couvrant la pluie de sang. Les guerriers peuvent se mettre à l'abri et sont forcés de marcher sous cet étrange phénomène. La pluie affecte les aventuriers de différentes manières. Lancez 1D6 pour chaque guerrier.

- 1 La pluie brûle la peau du guerrier qui craque et se couvre d'ampoules. Il perd 2PV permanent.
- 2 La pluie étourdit le guerrier qui a maintenant du mal à se concentrer. Il perd 1 en initiative permanent.
- 3 Au début, le guerrier est soucieux à propos de cette étrange pluie mais ne subit pas d'effet néfaste, à part un coup de froid.
- 4 Les pas lourds du guerrier deviennent tout à coup légers et faciles ! La pluie semble donner de la force à ses os fatigués. Il gagne +1 en mouvement pour la prochaine aventure.
- 5 La pluie fait ressentir au guerrier une nouvelle force dans ses os. + 1 en force pour la prochaine aventure.
- 6 La peau du guerrier durcit au point d'être insupportable, mais reste souple. Gagnez +1 en endurance permanent.

## 57 NOURRITURE GRATUITE ?

Les guerriers rencontrent un gigantesque mammoth, tué et laissé dans la neige. La moitié de la bête a été découpée et cuite sur un grand feu, qui pour le moment, est déserté. Si les guerriers s'arrêtent et mangent ici, ils regagnent tous leurs points de vie, mais sur un résultat de 1 ou 2 sur 1D6 les créateurs du feu reviennent. Lancez sur le tableau des monstres 1 niveau supérieur aux guerriers, et combattez les.

## **58 BLESSURE DU CLAN DU GEL**

Les Guerriers tombent sur un corps recroquevillé dans la neige. Un sang sombre coule des plis de sa robe blanche. Les Guerriers tournent lentement autour pour voir ce qu'ils ont déjà deviné, c'était un membre du Clan du gel, son visage pâle et maigre éclaboussé de sang. Il pourrait être soigné mais il lui faut des bandages, ou un autre objet de guérison. Si les Guerriers ne peuvent le soigner, ils doivent le laisser et partir. S'ils le soignent, il tousse et bafouille mais réussit à s'asseoir. Soudain, des formes en robes blanches apparaissent à l'horizon, et font signe à leur ami et à la bande de les rejoindre, ce que les Guerriers font. Lancez 1D6 : sur un résultat de 1-3 rien ne se passe et le clan disparaît. Sur un résultat de 4-6 une aveuglante lumière bleue entoure les aventuriers, et un flot de pouvoir coule en eux. Chaque Guerrier gagne +1 en Endurance ou en Force pour la prochaine aventure.

## **59 VOILE DE TRAITRISE**

Le groupe progresse aisément lorsqu'un des Guerriers au hasard tire son arme et attaque un de ses compagnons ! Il est rendu fou par une étrange magie et attaquera sa cible avec son arme habituelle. Son compagnon devra perdre la moitié de ses Points de vie avant qu'il ne reprenne finalement ses esprits. Si le Guerrier est juste assez bon et que la victoire est vaine alors le Guerrier peut tenter de fuir (en se débloquent). Ils continueront leur voyage sans le fou, lançant sur le Tableau des Hasards de Norsca eux-mêmes. Le fou reprendra finalement ses esprits après une semaine et devra rejoindre ses compagnons à la ville suivante, lançant seul pour les Hasards. Mais lors de la prochaine aventure, si un 1 est obtenu lors de la phase de pouvoir, il redevient fou, et combattra un Guerrier comme précédemment. Il n'attaquera que pendant un tour, après lequel il réagit.

## **60 SUICIDE**

Les Guerriers passent près de falaises, lorsque soudain ils entendent le cri affolé d'un orque. Ils regardent en l'air et aperçoivent un orque se jetant d'une falaise en surplomb sur l'équipe ! Il atterrit sur un Guerrier au hasard, infligeant 3D6 blessures, avant de mourir. Le Guerrier qui a le peau verte sur lui maudit sa chance.

## **61 CHAOS**

Le sol glacé est parsemé des noires nervures du chaos, et les Guerriers ressentent un désir ardent de carnage. Pour le prochain combat, les Guerriers sont atteints d'une rage sanguinaire, doublant leur force. Une fois leur envie de massacre atténuée, les choses redeviennent normales.

## **62 UN APPEL A L'AIDE**

Les Guerriers traversent un bois quand soudain un homme accourt vers eux habillé de fourrures tachées de son propre sang. "Venez," dit-il désespéré, "Venez et sauvez mon village ! Vite ! Vite !" L'un des Guerriers l'attrape par les épaules et le secoue pour le calmer, "Qu'est-ce qui t'attaque ?" dit-il. "Les yetis !" Après cela, il meurt dans les bras du Guerrier. Un peu plus loin, on entend le bruit d'un combat. Les Guerriers peuvent maintenant continuer leur voyage ou aller aider les villageois. S'ils aident le village, ils trouvent Yétis massacrant les villageois, mais ils détournent leur attention vers les Guerriers à leur arrivée, et les chargent voyant qu'ils sont une plus grande menace pour eux. Combattez contre les Yétis. Les Guerriers sont remerciés avec 200PO chacun pour leur aide s'ils survivent.

## **63 OFFRE D'ACHAT**

Les Aventuriers approchent d'un grand homme à la peau olive vêtu d'une épaisse cape noire. Il appelle les Guerriers à lui et leur demande s'ils sont intéressés par une proposition d'achat. Il raconte aux Guerriers qu'ils peuvent recevoir chacun une amulette de chance qui contient 1D4 points de Chance, et coûte 150PO. Cette chance est, bien sûr, non permanente. Puis il continue son chemin.

## 64 SOLDATS

Les Guerriers approchent d'une troupe de soldats. Lancez 1D6 :

- 1-2 Quand les soldats sont à une distance raisonnable devant les aventuriers ils montrent soudain une des Guerriers au hasard et hurlent "Traître !" Tirant leurs épées, ils chargent le Guerrier tout étonné. Le Guerrier voit que les explications sont inutiles, et regarde ses amis pour obtenir leur aide. Ils rejoignent le combat. Chaque Guerrier lance 1D6 par Niveau. Soustrayant le total de ces nombres à 50. Le résultat est le total de dommages qu'il subit lors du combat, avec modificateurs. Ils ne trouvent rien d'intéressant sur les soldats.
- 3 Les soldats et les Guerriers restent sur place, incertains du prochain mouvement. Relancez sur cette table, ajoutant +1 au résultat.
- 4-5 Les soldats passent près des Guerriers avec désinvolture et des sourires de bienvenue. Ils savent maintenant qui sont les Guerriers et sont honorés de les rencontrer, leur serrant la main amicalement. Ils donnent aux Guerriers 3 provisions chacun. Puis ils continuent leur chemin.
- 6 Les soldats s'avancent vers les Guerriers et s'agenouillent devant eux. "Avé Roi El'Heldon, garant de paix et de justice !" chantent-ils à un Guerrier déterminé au hasard. Puis ils commencent à offrir des cadeaux à ce Guerrier disant qu'il revenait d'un combat. Maintenant, le Guerrier peut nier être leur roi, ou continuer la farce et recevoir 2 Cartes de Trésor.

## 65 FLAMMES VERTES INFERNALES

Durant la nuit, un Guerrier au hasard aperçoit une mystérieuse flamme verte qui soudainement enflamme son propre corps. Finalement le feu stoppe, mais pas avant d'avoir infligé 2D6 blessures, sans modificateur. Le Guerrier pense que cela devait être un sorcier qu'il a croisé durant son voyage, un qui avait quelque chose contre lui.

## 66 SEMAINE TRANQUILLE

## 67 ASSISTANCE

Les Guerriers rencontrent sur le chemin un groupe de soldats clamant qu'ils vont tuer un puissant dragon des glaces qui avait causé de nombreux dégâts dans les villages environnants. Ils demandent aux Guerriers s'ils désirent les aider dans leur quête. Si les Guerriers acceptent la proposition des soldats, ils les accompagnent jusqu'à l'antre de la bête, ils y entre sur un résultat autre que 1 (dans quel cas ils poursuivent leur voyage). Le combat est violent, mais après un carnage, et 4D6 blessures pour chaque Guerrier, le dragon est tué. Chacun des Guerriers est récompensé par 1000PO, venant des trésors du Dragon.

## 68 TEMPLE DU DESTIN

Les Guerriers arrivent à l'entrée d'un temple dans la neige, couverte de sang et ayant la forme d'une bouche de démon ouverte. S'ils décident d'y entrer, mélangez 2 cartes de donjon et placez la Chambre de l'Idole au bout. Jouez cela comme une aventure normale mais lancez sur la Table des Monstres de 1 niveau supérieur, y compris dans la Table des Monstres de Pièce Objectif. Une fois toutes les créatures vaincues, tous les Guerriers reçoivent un Trésor de Pièce Objectif.

## 69 RACCOURCI

Les aventuriers découvrent un chemin secret à travers les bois, et économisent 2 semaines de voyage.

## 70 COCHON SAUVAGE

Durant une pause lors de l'après-midi un Guerrier au hasard aperçoit un cochon sauvage et essaye de l'attraper. Lancez 1D6:

- 1-2 Le Guerrier se faufile près du sanglier, puis, attendant le bon moment bondit. Le sanglier glisse hors de sa prise facilement et l'aventurier choqué gît sur le sol face contre terre dans une flaque de boue visqueuse. Se tirant lui-même de là, il voit ses compagnons hurlant de rire face à ce divertissement.
- 3-4 Le Guerrier trouve le sanglier trop rapide pour lui et le perd rapidement. Haussant les épaules, il fait demi-tour se disant que ce n'était pas son jour de chance.
- 5-6 Avec un bond gigantesque il saisit le sanglier grognant et se débattant entre ses mains. Il lui brise rapidement le cou, et commence les préparations pour le cuir. Il en fait 5 provisions.

## 71 LEOPARD DES NEIGES

Se déplaçant dans une zone rocailleuse, avec une toute petite tache d'arbres, les Guerriers réalisent qu'ils sont suivis. Finalement le traqueur se montre et saute sur un affleurement voisin. C'est un léopard des neiges ! Lancez 1D6. Sur un résultat différent de 6 la créature attaque et inflige 2D6 blessures à un Guerrier au hasard avant d'être tué par celui-ci. Si un 6 est obtenu, un Guerrier au hasard fixe la bête droit dans les yeux, ce qui est suivi d'un inquiétant silence. Finalement le léopard s'en va. Le Guerrier est soulagé mais ressent quelque chose de meilleur après cette expérience. Il peut ajouter 1 point de chance non permanent.

## 72 UNE HISTOIRE DE BOUCHERIE

Les Guerriers entrent dans un petit village détruit. Des corps gisent éventrés dans la neige inondée de rouge foncé. Quelques survivants courent vers eux et leur demandent que quelque chose soit fait pour les venger. Le chef du village explique qu'un démon appelé "Oragrom" dévasta la ville, avec ses larbins. Ils savent qu'il vit dans une grotte non loin de là et implorent les Guerriers d'aller le tuer. S'ils relèvent le défi, ils doivent immédiatement jouer une aventure normale, mais avec la moitié des cartes de donjon et Oragrom dans la Pièce Objectif ainsi que les autres créatures qui sont lancées. Les caractéristiques d'Oragrom sont les suivantes:

### ORAGROM

Points de vie	50
Mouvement	4
CC	5
CT	4+
Force	6
Endurance	6 (8)
Initiative	6
Attaques	3
Or	2500
Armure	2
Dommages	2D6/3D6(6+)

Dissipation magique 4+, Résistance magique 6+, Arme magique, Armure magique, Objet magique.

Oragrom ne peut jamais vraiment mourir, à la place il est banni en enfer, lorsqu'il est "tué". Une fois le donjon terminé les villageois donnent une Carte de Trésor à chaque Guerrier.

### **73 CHAMPIGNONS BLEUS**

Les aventuriers arrivent près d'un bosquet de petits champignons bleus. Ces objets rares sont renommés pour avoir d'étranges effets sur quiconque en mange. N'importe quel Guerrier peut manger de ces champignons, lancez alors 1D6 sur la table suivante :

- 1 Le Guerrier se sent mal et s'écroule. Soustrayez -1 à son Initiative et à son Mouvement pour la prochaine aventure.
- 2 Le Guerrier se sent faible et s'assoit un moment. Soustrayez -1 à sa Force pour la prochaine aventure.
- 3 Le Guerrier se sent renforcé. Ajoutez +1 à sa Force pour la prochaine aventure.
- 4 Le Guerrier sent sa peau endurcie. Ajoutez +1 à son Endurance pour la prochaine aventure.
- 5 Le Guerrier sent un nouveau pouvoir en lui. Ajoutez +1 à sa Force pour la prochaine aventure. De plus lancez 1D6. Sur un résultat de 6 le changement est permanent.
- 6 Le Guerrier ressent un déferlement de douleur à travers son corps. Ajoutez +1 à son Endurance pour la prochaine aventure. De plus lancez 1D6. Sur un résultat de 6 le changement est permanent.

### **74 PUANTEUR DU CHAOS**

Une immonde puanteur flotte dans l'air, faisant tousser et s'étrangler les Guerriers. Les Guerriers contractent une maladie leur infligeant -1 à toutes leurs caractéristiques, sauf pour les attaques et les dés de dommages. La maladie peut être soignée dans une ville pour 150 PO.

### **75 FAUX OR**

Alors que les Guerriers sont assis autour du feu de camp un Guerrier au hasard compte son argent. Soudain il réalise que 1D6 x son niveau x 10 de son Or est faux et inutile! Il jette son Or par terre et se couche pour dormir, maudissant sa chance.

### **76 FUITE**

Alors que les Guerriers suivent un virage de la route, une grande charrette passe à toute allure poursuivie par un vieil homme et une femme. Ils demandent de l'aide alors qu'ils poursuivent leurs affaires le long de la route. Si les Guerriers décident de les aider lancez 1D6 sur la table suivante.

- 1 Les Guerriers se mettent à courir et se tombent dessus en faisant un gros tas. La charrette fait une embardée et se crashe sur un arbre, éparpillant et détruisant tout son contenu sur le sol. Dépités les Guerriers continuent leur chemin. -1 en Chance chacun jusqu'à ce que le prochain village soit rejoint. Si un Guerrier a déjà utilisé tous ses points de Chance, il perd alors 1D6 Points de vie à la place.
- 2 Les Guerriers se lancent à la poursuite de la charrette et la rattrapent au moment où elle s'envole au-dessus d'une falaise. Elle reste en l'air brièvement avant de dégringoler en bas. Les Guerriers se sentent si mal pour ces braves paysans qui ont perdu toutes leurs affaires qu'ils leur donnent chacun 1D6 x 50 PO.
- 3-4 Les Guerriers parviennent à stopper la charrette à temps. Les deux personnes âgées les rattrapent finalement et sont soulagées de n'avoir rien perdu de leurs affaires. Ils remercient les Guerriers. Puis le groupe de Guerriers s'en va, avec un sentiment de satisfaction.
- 5 Les Guerriers parviennent à stopper la charrette avant qu'elle ne se crashe. Les propriétaires semblent assez riches et récompensent les Guerriers avec 1D6 x 100 PO réparties entre eux.
- 6 Les aventuriers stoppent la charrette avant qu'elle ne subisse des dommages. L'incroyablement riche propriétaire les remercie avec une Carte de Trésor chacun.

## 77 SEMAINE TRANQUILLE

### 78 ARTEFACT MAGIQUE

Durant leur semaine de voyage, un Guerrier au hasard trouve une étrange amulette. Il peut utiliser cette amulette une fois contre un Monstre dans sa ligne de vue. Lancez 1D6. Sur un résultat de 3-6 elle frappe et le Monstre perd immédiatement 1 Point de vie. Sur un résultat de 1-2 elle explose, réduisant les Points de vie du Guerrier de 1 à la place. Une fois utilisée, défaissez là.

### 79 GROS POISSON

Les Guerriers marchent sur un lac gelé, lorsque soudain une gigantesque tête de poisson passe à travers la glace sous un Guerrier au hasard. Lancez 1D6:

- 1 L'attaque était trop rapide et la force de la créature trop grande pour le Guerrier, et il est rapidement avalé. La bête retourne sous la glace et disparaît. Le Guerrier est mort.
- 2 La gueule du poisson se referme autour du Guerrier, lui brisant quelques côtes. Puis il parvient à s'échapper de l'emprise du poisson qui disparaît alors d'eau. Le Guerrier a -1 en Capacité de Combat jusqu'à ce qu'il soit soigné pour 1D6 x 200 PO dans une ville.
- 3-4 Le nez du poisson soulève le Guerrier dans les airs, l'envoyant s'écraser sur le sol, perdant 1D6+4 Points de vie.
- 5-6 Le Guerrier saute au-dessus de la bête affamée échappant à sa mâchoire grinçante. Le monstre replonge et les Guerriers se dépêchent de rejoindre l'autre côté du lac.

### 80 JOUR DU JUGEMENT

Juste quand les Guerriers veulent prendre une semaine de repos durant leur voyage, un puissant coup de tonnerre se fait entendre dans le ciel. Des rochers de roches en fusion s'écrasent au-dessus des Guerriers tout surpris. Lancez 1D6 pour chaque Guerrier. C'est le nombre de rochers qui lui tombent dessus. Chacun d'eux inflige 3D6 dommages au Guerrier. Soustrayez l'Endurance et l'Armure au total des dommages causés. Les Guerriers survivants peuvent continuer leur voyage.

### 81 LEGENDE

Les Guerriers rejoignent le campement d'autres aventuriers pour parler de leurs récentes aventures et de leurs nouveaux trésors. Plus tard dans la nuit, ils parlèrent d'une légende à propos d'un cercle ténébreux connu sous le nom des "Seigneurs Noirs". Apparemment il y a eu beaucoup d'apparitions du Seigneur récemment. Pour savoir à chaque fois que les Guerriers entrent dans une Pièce Objectif de Norsca, prenez le plus haut niveau parmi eux et lancez 1D6 pour chaque 2 niveau. Le nombre de 6 obtenu est le nombre de Seigneurs Noirs qui apparaissent et rejoignent le combat.

#### SEIGNEUR NOIR

Points de vie	50
Mouvement	5
CC	6
CT	4+
Force	-
Endurance	5
Initiative	8
Attaques	3
Or	1500
Armure	-
Dommages	S

Gel, Dissipation magique 6+, Immatérialité, Peur 6, Impassibilité 6+, Magie Nécromantique 1.

Les Seigneurs Noirs sont des seigneurs de guerre morts-vivants issues de grandes armées Nordiques, rappelés pour protéger d'importants trésors. Ils mesurent quelques pieds de plus qu'un barbare, et possèdent les effroyables caractéristiques des grands combattants nordiques.

Les Guerriers remercient les autres aventuriers pour le tuyau et passent une bonne nuit de sommeil.

## **82 KIDNAPPE**

Tard dans la nuit un Guerrier au hasard est tiré de son sommeil par un groupe de monstres. Lorsque les autres se réveillent, ils s'aperçoivent de sa disparition et de traces de pas dans la neige. Ils suivent les empreintes jusqu'à une grotte. Evidemment ils veulent retrouver leur ami, ils entrent donc dans la grotte. Jouez cela comme une aventure normale avec seulement 1 Carte de Donjon et 1 Pièce Objectif placées de manière adéquate. Quand les Guerriers rejoignent la Pièce Objectif, le Guerrier kidnappé se trouve au fond de celle-ci. Placez un Nécromancien près de lui. Le Guerrier est attaché avec de grosses cordes, et sur le point d'être sacrifié aux monstres des dieux du chaos. Lancez pour les monstres d'une Salle de Donjon (Pas sur la table des monstres des Pièces Objectif). Au début de chaque tour le Nécromancien poignarde le Guerrier attaché lui infligeant 1D6 blessures non modifiées, essayant de le sacrifier. S'il meurt, il ne peut pas être soigné par ses propres objets car ils ne sont pas sur lui, ni par les provisions ou bandages de ses compagnons à moins qu'ils ne soient adjacents à lui. Le Nécromancien arrêtera de poignarder le Guerrier s'il se retrouve en corps à corps. Les possessions du Guerrier sont retrouvées à la fin du combat. Tirez les trésors normalement, cependant aucun trésor de Pièce Objectif n'est trouvé.

## **83 PORTAIL**

Les Guerriers approchent d'un sombre portail bleu, installé verticalement sur le sol. Si les Guerriers décident de le traverser lancez 1D6 :

- 1 Les Guerriers ont été téléportés dans l'entrée du dernier donjon qu'ils ont visité et doivent recommencer leur voyage.
- 2-4 Les Guerriers émergent de l'autre coté du portail, sans être allé nul part.
- 5-6 Par chance le portail les emmène tout droit à leur destination et indemnes.

## **84 PERDUS**

La neige sans fin fait tourner les Guerriers en rond. Ajoutez +2 semaines à leur voyage.

## **85 TAS DE TRESORS !**

Les Guerriers approchent d'un gigantesque tas de trésors laissés dans la neige après une lutte récente. Lancez 1D6 pour l'ensemble du groupe pour voir ce qu'ils y trouvent.

- 1 Les Guerriers ne trouvent que 1D6 x 100 PO.
- 2 Les Guerriers trouvent 1D6 x 200 PO et 1 Carte de Trésor.
- 3 Les Guerriers trouvent 1D6 x 300 PO et 2 Cartes de Trésor.
- 4 Les Guerriers trouvent 2D6 x 200 PO et 3 Cartes de Trésor.
- 5 Les Guerriers trouvent 2D6 x 200 PO et 1 trésor de Pièce Objectif.
- 6 Les Guerriers trouvent 3D6 x 200 PO, 1 trésor de Pièce Objectif et 1 Carte de Trésor.

Puis lancez 1D6. Sur résultat de 6, relancez 1D6 pour voir ce qu'ils trouvent. Répétez cette procédure jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de trésor supplémentaire. Ajoutez le total des trésors et partagez-les équitablement entre les Guerriers.

## 86 JAMBE DE BOIS

Tandis que les Guerriers sont entrain de marcher, un Guerrier au hasard ressent une forte douleur dans sa jambe. Il regarde et voit un serpent avec les crocs plantés dans sa chair. Il l'éjecte rapidement de corps, et le lance un peu plus loin, mais les dégâts ont déjà été fait. Le Guerrier sent déjà le poison se répandre. Il n'a plus le choix, il doit amputer sa jambe, réduisant son Mouvement de 1, et perdre immédiatement 4D6 Points de vie sans modificateur. Au port nordique, il pourra se faire mettre une jambe de bois dans un magasin pour 150 PO. Cela lui donne +2 en Mouvement. Le maximum de Mouvement qu'un Guerrier à une seule jambe peut avoir est de 3 (sauf si bien sûr, il possède un objet magique modifiant cela). Si sa jambe est manquante ses amis doivent le porter entre les Donjons et les villes, doublant leur temps de voyage. Il divise sa CC par 2(arrondie au supérieur), jusqu'à ce qu'il trouve une nouvelle jambe. Une fois qu'il a sa jambe de bois, il à un malus permanent de -1 à sa CC (minimum de 1). Si cet événement lui arrive encore une fois, le serpent mord sa jambe de bois et rien ne se passe.

## 87 AU MILIEU

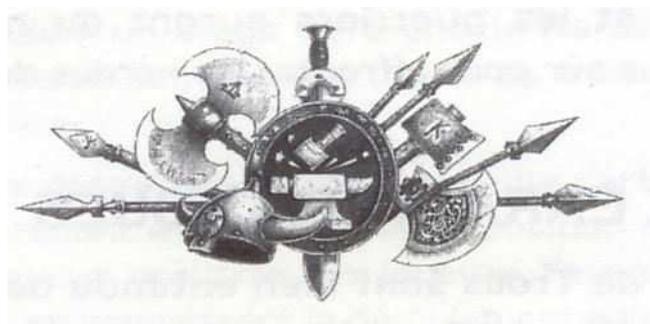
Les Guerriers voyagent à travers une vaste plaine enneigée, quand soudain un son de trompette retentit à leur droite, puis un autre à leur gauche ! Soudain une grande troupe d'hommes apparaît à la droite, et une grande troupe d'orques fait de même à leur gauche. Les Guerriers commencent à marcher plus rapidement mais il est déjà trop tard ! Une autre sirène se fait entendre de chaque coté et la charge est lancée, les Guerriers se trouvant au milieu des deux ! En peu de temps les hordes sont prés d'eux, se combattant sans merci. Les Guerriers n'ont plus qu'un choix, se battre pour traverser les rangs vers l'autre coté. Lancez 1D6 pour chaque Guerrier :

- 1 Le Guerrier subit une attaque sauvage qui le taillade et l'entaille, lui causant de nombreux dommages alors qu'il tentait de sortir du combat. Il est touché 2D6 fois, chacune causant 1D6+4 dommages.
- 2 Le Guerrier commence assez bien, mais un coup par derrière sur la tête le jette inconscient sur le sol. Puis il est piétiné par les combattants et réussi tout juste à se sortir de la zone de combat. Il perd 3D6 Points de vie, non modifiés, à cause du piétinement.
- 3 Le combat se passe bien pour le Guerrier et il parvient à rejoindre une zone hors de danger.
- 4-5 Le Guerrier est en grande forme, tailladant et entaillant les ennemis devant lui. Il réussi même à récupérer un peu d'or tombée sur son chemin. Il gagne 1D6 x 50 PO.
- 6 Le Guerrier devient frénétique, tranchant et hachant son chemin à travers les rangs. Finalement il rejoint un Seigneur Orque qu'il abat d'un puissant coup de hache dans la poitrine. Puis il ramasse une pièce de trésor du Seigneur avant de poursuivre son chemin hors de la zone de combat. Prenez une Carte de Trésor.

## 88 SEMAINE TRANQUILLE

## 89 CLAIRIERE SACREE

Les Guerriers passent une clairière rayonnante ne semblant pas touchée par le rude environnement. Tout Guerrier entrant dans la clairière sera instantanément guéri de tout mal, maladie, ou de tout membre perdu. De plus il regagne tous ses Points de vie.



## 90 ERMITE

Les Guerriers arrivent à une vieille hutte dans la neige. Ils y trouvent un vieil ermite assis en tailleur. Il offre aux Guerriers une place pour la nuit. S'ils restent lancez 1D6 :

- 1-2 Juste après que les Guerriers soient endormis il les maudit, car il haie les aventuriers qui viennent le déranger. Lors du prochain combat des Guerriers, tous les dommages de leurs armes seront réduits de 2.
- 3-6 Les Guerriers se reposent bien et regagnent tous leurs Points de vie. Ils remercient l'ermite et continuent leur voyage.

## 91 PIEGE

Un Guerrier au hasard tombe dans une fosse couverte de neige, et se retrouve transpercé par un pic. Il perd immédiatement 3D6 Points de vie, et cela prend plusieurs heures pour le sortir de là si personne n'a de corde, ou de sort de lévitation, dans ce cas il subit 1D6 nouveaux dommages sans modificateur.

## 92 HERO DECHU

Les aventuriers trouvent un cadavre jonchant la route. Au début ils pensent que c'est juste un pauvre homme tué pour ses biens, mais ils se rendent compte que c'était un célèbre héros, un des plus grands guerriers ayant existé. Un silence solennel survint alors qu'ils réalisent que quelque soit le pouvoir d'un guerrier, il risque quand même de périr par une des démoniaques créatures de cette contrée. Ils entèrent le corps qui a déjà été mis à sac par de sauvages voleurs.

## 93 VAGUE DE MAGIE

Le groupe progresse bien lorsque soudain une vague d'énergie passe sur eux les jetant sur le sol. A l'horizon on aperçoit une sombre silhouette, mais le temps que les Guerriers se relèvent, elle avait disparu sans laisser de trace. Pour le prochain combat aucun sort ne peut être lancé par les Guerriers.

## 94 CONFRONTATION

Les Guerriers arrivent à un pont au-dessus d'un large ravin. A l'entrée du pont se trouve un grand homme noir tenant un long couteau recourbé et affilé. Lorsqu'un guerrier approche, il commence à parler. "Vous voulez traverser le pont, eh. Bien seulement si vous pouvez me battre au bras de fer." Les Guerriers choisissent le plus fort d'entre eux. Ce Guerrier s'assoit devant une table de fortune adjacente au grand garde du pont. Lancez 2D6 pour le Guerrier et ajoutez sa force. Puis faites de même pour le gardien du pont. Si le Guerrier obtient le plus gros score, il gagne et la bande traverse le pont sans autre problème. Si le résultat est égal, ou si le Guerrier a perdu, la bande doit faire un grand détour autour du ravin ajoutant 4 semaines à leur voyage. Bien sûr ils peuvent attaquer et tuer le gardien s'ils le souhaitent puis traverser. S'ils font cela, faites un combat, s'ils gagnent ils peuvent traverser.

### **GARDE DU PONT**

Points de vie	15
Mouvement	3
CC	4
CT	5+
Force	5
Endurance	4
Initiative	3
Attaques	1
Or	200
Armure	-
Dommages	1D6

Il combat avec un grand sabre causant 5 points de dommages supplémentaires sur un 6+ pour toucher.

## 95 ABIME DU DESTIN

Les Guerriers arrivent à un grand trou dans le sol. Des vignes descendent comme des vrilles dans cet abîme, et disparaissent dans les ténèbres. Si les Guerriers le souhaitent ils peuvent descendre dans le trou en utilisant les vignes comme des cordes. S'ils le font, lancez 1D6 pour l'ensemble du groupe:

**1-2** Un Guerrier au hasard lâche prise et tombe des vignes ! Lancez 1D6.

**1-2** Le Guerrier tombe et meurt sur le sol rocheux de l'abîme. Les autres aventuriers retrouvent son corps au fond.

**3-6** Le Guerrier est rattrapé par un autre Guerrier, et remis sur les vignes. Finalement le fond est rejoint.

**3-6** Les guerriers descendent sans problème au fond de l'abîme.

Traitez l'abîme comme une caverne de glace normale avec les changements suivants.

- Il y a 2 Pièces Objectif mélangé avec le tas du dessous du paquet de Cartes de Donjon. Seulement une fois la seconde pièce vidée des monstres, les Guerriers trouvent un escalier secret menant à la lumière du jour.
- Après chaque combat les Guerriers lancent pour de l'or aussi bien que pour les trésors habituels.

Si les guerriers en ont besoin, ils peuvent s'enfuir en remontant par les vignes, lançant sur la même table qu'en descendant. Bien sûr, ils doivent retourner à l'entrée de la caverne avant de pouvoir faire cela.

## 96 MIROIR DE JUGEMENT

Les Guerriers approchent d'une étrange vieille femme avec un grand miroir. La femme leur fait signe et leur parle des propriétés du miroir. Elle dit que le miroir récompense les bons et punit les mauvais. Puis elle offre aux Guerriers de voir leurs propres âmes, pour une petite somme de 400 PO bien sûr. Lancez 1D6 pour chaque Guerrier qui se regarde dans le miroir :

**1** Le Guerrier regarde dans le miroir et voit la vérité sur lui. Apparemment il n'est pas aussi bon Guerrier qu'il le pensait. Soudain le miroir vire au rouge et le Guerrier se sent faible avant de tomber sur le sol. Quand il se réveille, il est à 1 Point de vie.

**2** Le Guerrier se tient devant le miroir pendant un petit moment. Rien ne se passe, il hausse les épaules et rend le miroir à la vieille femme.

**3** Le Guerrier aperçoit une aura brillante autour de lui et gagne 1 point de chance non-permanent.

**4** Le Guerrier fixe le miroir et se sent renforcé. Il gagne +1 en Force pour la prochaine aventure.

**5** Le Guerrier sent sa chair s'endurcir et se renforcer. Il gagne +1 en Endurance pour la prochaine aventure.

**6** Le Guerrier sent une vague de force mentale l'envahir. Cela lui révèle le moyen de contrôler sa propre peur. Il peut ajouter +1 à tous ses jets de peur et ceci de manière permanente.

## 97 STALACTITE

Le groupe passe sous une profonde falaise, quand une des stalactites tombe et se plante au milieu des Guerriers. Un Guerrier au hasard est touché directement à la tête, lui faisant perdre 3D6 Points de vie sans modificateur. Si le Guerrier porte un casque, il peut soustraire les points d'armure du casque des dommages, mais lancez 1D6. Sur un résultat de 1-2 le casque est endommagé et devenu inutilisable, il doit être jeté.

## 98 FIEVRE

Un Guerrier au hasard est mordu par un insecte exotique, et contracte une fièvre. Jours et nuits il est tourmenté par cette maladie, rougissant son corps de chaud et de froid. Tandis qu'il est dans cet état, il a -1 en Force, Capacité de Combat, Mouvement et Attaques (minimum de 1 chacun). La fièvre peut être soignée dans un village pour 400 PO.

## 99 SEMAINE TRANQUILLE

## 100 SIGMAR

Alors que les Guerriers sont tous autour du feu de camp une nuit, un grand gémissement s'élève dans le vent. Soudain le feu de camp éclate en une aveuglante flamme bleue, s'élevant haut ans la nuit. Puis un visage apparaît dans les flammes. C'est le visage de Sigmar lui-même ! Il commence à parler. "Je vous ai regardé, Guerriers, et j'ai noté vos bonnes actions. Je vais vous récompenser pour cela, et vous permettre de continuer à débarrasser le monde du mal." Après quoi il disparut. Chaque Guerrier peut lancer 1D6. Sur un résultat de 6, Sigmar récompense le Guerrier avec 2 points qu'il peut distribuer entre tous ses attributs, excepté les Dés de dommages, les Attaques et le Mouvement. Vous ne pouvez pas augmenter une caractéristique de plus de 1 point.

