



Voyager dans le Karaz Ankor

Evénements de voyage des nains

Par Thomov Le Poussiéreux

Tout voyage vers une agglomération naine nécessite quelques semaines supplémentaires qui représentent la traversée des montagnes qui entourent invariablement de telles destinations. Les plus petites communautés étant établies plus près des plaines et les plus grandes citadelles se trouvant au cœur du domaine montagneux des Nains, les modificateurs suivants s'appliquent:

- Village: 1D6 -1 semaines supplémentaires
- Ville: 1D6 semaines supplémentaires
- Cité: 1D6 +1 semaines supplémentaires

La première partie du voyage se déroule normalement si ce n'est qu'il comporte qu'1D3+1 semaines de voyages. Les semaines supplémentaires sont résolues en se référant au tableau suivant:



11) Après la Bataille: Au sortir d'une forêt de pins, vous tombez sur les ruines encore fumantes d'une petite colonie de Nains. Dans les restes du brasier qui termine de s'éteindre devant vos yeux, il est encore possible de distinguer les corps des victimes. L'identité des responsables de ce massacre n'est que trop claire car plusieurs d'entre eux sont morts quand les Nains ont chèrement vendu leurs vies et leurs semblables n'ont pas jugé utile d'emporter leurs dépouilles. Lancez 1D6 pour déterminer de qui il s'agit:

- 1: Nains du Chaos
- 2-3: Orques et Gobelins
- 4-5: Skavens
- 6: Elfes Noirs

Tous les Nains du groupe veulent se venger de ce méfait afin d'en rayer la rancune du Dammaz-Kron et gagnent donc +1 pour toucher les Montres correspondants pour la durée de la prochaine aventure.

12) Précipice: Vous progressez résolument vers votre destination sur un étroit sentier de montagne lorsque l'un des Guerriers déterminé aléatoirement perd l'équilibre et se met à rouler le long de la pente, droit vers un précipice! Le Guerrier concerné lance 1D6 et ajoute son Initiative, si le résultat est supérieur ou égal à 7, il se raccroche au dernier moment à une racine et parvient à stopper sa dégringolade.

Si le résultat est inférieur à 7, votre Guerrier plonge dans l'abîme. Après une sacrée chute, il atterrit sur un arbre qui pousse miraculeusement à même le rocher. Sa position est instable et l'arbre menace de céder à tout moment. Lancez 1D6 et ajoutez votre score en Initiative; ajoutez 1 au jet si le groupe possède une corde. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, vous parvenez à remonter mais perdez un objet déterminé aléatoirement ainsi que 1D6 x 50 pièces d'or que vous avez laissé tomber dans votre chute. Si le résultat est inférieur à 7, vous devez vous délester au maximum avant de pouvoir espérer stabiliser votre position et ensuite remonter auprès de vos compagnons; vous ne devez garder que 1D6 +1 objets (Trésors, pièces d'armure, équipement,...) en plus de votre équipement de base et de votre or. Après quoi vous remontez prudemment et le groupe repart.

13) Autel de Valaya: Au cours de votre voyage vous passez devant un majestueux autel dédié à Valaya, la Déesse-Mère des Nains. Vous vous arrêtez quelques instants pour honorer les lieux d'une offrande de 1D6 x 75 pièces d'or. Lancez 1D6:

- 1-3: Valaya ne se manifeste pas, sans doute votre offrande était-elle trop chiche...
- 4-6: Valaya est satisfaite de votre offrande et vous accorde 1 point de vie supplémentaire de manière permanente.

14) Eboulement: Tandis que vous progressez dans un défilé, un grondement sinistre se fait entendre. Le sol se met à trembler et vous voyez avec horreurs de grosses pierres commencer à dévaler la pente dans votre direction. Lancez 1D6 pour le groupe. Si le groupe compte un Mineur, vous avez +1 au jet et si le groupe ne comporte aucun Nain, vous avez -1 au jet.

1: Vous êtes pris dans l'éboulement qui vous enseveli brutalement. Vous finissez par vous dégager et constatez que tous vos compagnons ont également survécu, mais vous souffrez tous d'un malus de -1 en Endurance jusqu'à la fin de votre prochaine aventure. De plus, vous avez égaré votre carte dans la confusion générale et il vous faut désormais 1D6 semaines de voyage supplémentaires pour atteindre votre destination.

2: Vous parvenez à éviter d'être touché par l'éboulement mais une fois que la poussière se dissipe, vous constatez que le chemin que vous suiviez est à présent impraticable.

Vous allez devoir faire un large détour qui ajoutera 1D6 semaines à votre voyage.

3-4: Les pierres ne vous atteignent heureusement pas mais le terrain instable vous force à faire un large détour, ajoutant 1D3 semaines à votre voyage.

5-6: Il ne s'agit heureusement que d'une chute de pierres de faible importance. Vous attendez patiemment que le danger passe et vous reprenez ensuite votre route sans plus de retard.

7: L'éboulement dévoile une ancienne mine des temps jadis qui pourrait bien contenir d'anciens artefacts perdus depuis des siècles. Le groupe doit immédiatement explorer la mine qui est constituée de 1D6 +3 cartes donjon et d'une Pièce Objectif. Une fois l'aventure terminée, le groupe reprend son voyage là où il en était arrivé (même nombre de semaines de voyage restantes). De plus, lorsqu'ils atteignent leur destination, chaque membre du groupe reçoit 1D6 x 150 pièces d'or pour avoir retrouvé et nettoyé la mine perdue.

15) Pluies Torrentielles: Il pleut sans discontinuer toute la semaine durant, rendant le sol glissant et traître. Vous êtes contraints de ralentir votre rythme pour ne pas risquer une mauvaise chute, ce qui ajoute deux semaines à votre voyage.

16) Nain d'Homminets: Vous croisez la route d'un marchand Nain qui s'en retourne vers les cités des hommes pour y vendre les produits de la citadelle et en ramener des vivres et d'autres menus objets. Il vous propose de profiter de votre rencontre pour jeter un coup d'œil à ses articles. Vous pouvez acheter un exemplaire de chaque article si le marchand en a encore suffisamment. Pour le savoir lancez 1D6 pour chaque article que vous souhaitez acquérir. Sur 1-2, le stock du marchand est épuisé (également pour le reste du groupe).

-**Potion de Soins** 100 pièces d'or, soigne 1D6 points de vie.

-**Porte-bonheur** 150 pièces d'or, +1 point de Chance.

-**Amulette runique** 100 pièces d'or, une fois par aventure peut ignorer toute déduction d'armure d'un coup qu'il reçoit.

21) Avant-Poste: Vous arrivez à hauteur d'un avant-poste fortifié de la citadelle vers laquelle vous vous dirigez. Les gardes vous saluent et vous informent que le passage est payant. Il vous en coûtera 50 pièces d'or par tête pour poursuivre votre route. Comme vous faites grise-mine, les gardes vous expliquent que c'est à ce prix que les routes peuvent être rendues plus sûres. Mieux vaut sans doute leur donner votre or maintenant de plein gré que de se voir détroussé une lieue plus loin par des brigands...

22) Semaine Tranquille.

23) Invasion Ogri: Alors que vous franchissez un col, un spectacle à vous glacer les sangs s'offre à vos yeux. En bas, toute la vallée est occupée par un campement rassemblant des centaines d'Ogres. Ces créatures massives n'ont pas toujours été ennemies des Nains, mais leur allégeance à la détestable tendance à changer au gré des circonstances. Qui sait si cette horde est là pour soutenir la citadelle où pour en faire le siège? Vous pouvez tenter de traverser le camp des Ogres ou renoncer dès à présent à tout espoir de passer et entreprendre immédiatement votre prochaine aventure. Si vous essayez de passer, lancez 1D6 par Guerrier:

1: Vous tombez sur trois Ogres alors que vous vous faufiliez aussi discrètement que possible entre deux yourtes immenses. Ils décident immédiatement de vous manger, mais ne s'accordent pas sur la manière de vous cuire... Lancez un autre D6:

1-3: Ils finissent par trouver un terrain d'entente et vous dévorent sans autre forme de procès.

4-6: Pendant que les Ogres discutent, vous prenez la poudre d'escampette, abandonnant derrière vous une pièce d'armure qui aurait fait trop de bruit pour que vous puissiez vous enfuir.

2-3: Les intentions belliqueuses des Ogres se font très rapidement connaître et après avoir échappé cinq ou six fois à la marmite, vous prenez vos jambes à votre cou et fuyez vers votre prochaine aventure.

4-5: Les Ogres ne sont pas là pour nuire aux Nains; ce qui ne veut pas dire qu'ils vont laisser quelques amuse-gueules tels que vous traverser leur campement sans au moins leur demander un droit de passage. La seule chose que les Ogres aiment presque autant que manger étant de compter des pièces d'or. Les Nains ne comprennent que trop bien ce penchant et vous payez les Ogres 1D6 x 150 pièces d'or pour le groupe pour qu'ils vous laissent passer.

6: Les Ogres sont des mercenaires engagés par le Roi de la citadelle pour contrer la menace grandissante d'une Waaagh Orque. Ils vous laissent passer sans faire de difficulté et vous reprenez votre périple.

24) Semaine Tranquille.

25) Saut à l'Elastique: Alors que votre groupe atteint un mince pont de pierre surplombant une abîme, vous constatez qu'une bande de Tueurs s'y adonnent à ce qu'ils appellent "le meilleur moyen de vaincre sa peur". Il s'agit tout bonnement de s'attacher les jambes avec une répugnante corde faite de boyaux de Trolls et de se jeter du haut du pont dans un gouffre de plusieurs centaines de mètres de profondeur... Chaque Guerrier Nain du groupe peut tenter sa chance; il suffit de faire un test de Volonté (difficulté 8). Si le test est réussi, votre Guerrier gagne +1 en Volonté jusqu'à la fin de la prochaine aventure. S'il est raté, il perd 1 point de Volonté jusqu'à la fin de la prochaine aventure. Quel que soit le résultat, lancez 1D6 une fois que votre Nain a passé le test : sur 6, la modification devient permanente.

26) Pont Détruit: Vous arrivez à hauteur d'un large torrent de montagne qu'enjambait il y a peu encore un solide pont de pierre. Malheureusement, lors d'une récente attaque de vils Orques, les Rangers de la Citadelle la plus proche ont saboté l'édifice afin de ralentir la progression de l'ennemi. Quelques bâtisseurs Nains travaillent en ce moment à sa reconstruction sous la supervision d'un Ingénieur. Pour passer, vous n'avez d'autre choix que de leur prêter main-forte, ce qui vous ralenti d'une semaine...

31) Hermite Forgerune: Vous arrivez bientôt en vue d'une caverne naturelle habilement aménagée en habitation. Elle est occupée par un Forgerune qui vous dit vivre retiré de tout avec sa seule enclume pour toute compagnie. Il insiste pour que vous repartiez au plus tôt mais avant il donne à chacun de vous un talisman runique. Lancez 1D6 pour chaque Guerrier sur le tableau suivant:

1-3: Le talisman vous donne +1 en Initiative jusqu'à la fin de la prochaine aventure.

4-6: Le talisman vous donne +1 point de vie de manière permanente.

32) Throng en Marche: Vous croisez la route d'une importante troupe militaire naine en ordre de marche. Il s'agit d'une expédition qui se dirige en direction de Karak Aux Huit Pics pour porter secours au Roi Belegar Marteau de Fer dont la tête de pont est continuellement assiégée par des hordes de Gobelins et de Skavens. Si vous le souhaitez, vous pouvez accompagner le Throng vers sa destination. Sinon, cet Evénement est considéré comme une semaine tranquille. Lancez 1D6 par Guerrier et additionnez les résultats:

4-10: Le Throng tombe dans une embuscade tendue par les Peaux-Vertes aux abords de Karak Aux Huit Pics et les Nains sont mis en déroute. Les Guerriers sont capturés et en plus de perdre chacun la moitié de leur or, ils doivent immédiatement entamer l'aventure "L'Evasion" du Livre des Aventures (remplacez les Minotaures par des Trolls dans la Pièce Objectif).

11-18: Le Throng tente de faire une percée dans les lignes gobelines et skavens massées devant les fortifications de fortune du Roi Belegar et d'âpres combats éclatent de tous côtés. Les Guerriers en profitent pour se faufiler tout en tuant autant de créatures que possible au passage. Lancez 1D6 pour le groupe:

1: Capturés! (voir le résultat 4-10)

2-5: Le groupe parvient à passer sain et sauf derrière les murs de la forteresse.

6: Victoire! (voir le résultat 19-24)

19-24: Le Throng arrive à point nommé et les forces conjointes des Nains viennent à bout des monstres qui assiégeaient le Roi Belegar. La générosité de ce dernier est telle qu'il tient à remercier personnellement tous les Nains qui ont pris part à la bataille. Chaque Guerrier gagne un jet de Trésor.

33) Semaine Tranquille.

34) Patrouille de Gyrocoptères: Vous entendez un bruit lointain mais qui semble se rapprocher rapidement: wup, wup, wup,... Il s'agit sans erreur possible du son réconfortant des pales de plusieurs gyrocoptères en patrouille. Les appareils sont bientôt en vue et ils ne tardent pas à repérer votre groupe. Ils se posent à proximité et les pilotes vous rejoignent pour échanger les dernières nouvelles. Ils vous indiquent ensuite un raccourci pour rejoindre la citadelle que vous cherchez à atteindre, vous faisant ainsi gagner 1D3 semaines de voyage.



35) Autel de Grimnir: A flanc de montagne vous tombez sur un petit autel dédié au Dieu-Ancêtre guerrier des Nains, Grimnir Sans-Peur. Vous vous recueillez quelques instants, non sans avoir rituellement déposé en offrande une arme ou la somme de 1D6 x 25 pièces d'or. Lancez ensuite 1D6:

1-3: Grimnir n'entend pas vos prières qui restent sans réponse.

4-6: Grimnir attise en vous la rage sacrée qui anime le cœur de tous les Nains; vous gagnez +1 en CC pour la durée de la prochaine aventure.

36) Quête de Vengeance: Votre groupe fait une courte halte après une ascension difficile quand toute une troupe de Nains dépenaillés fait son apparition. Le chef vient vers vous avec un tonnelet de bière sous le bras et une lourde hache sur l'épaule. Il vous demande si vous n'auriez pas relevé la trace d'une bande de pillards Gobelins récemment. Comme vous lui dites n'avoir rien vu, il vous remercie brièvement et fait signe à ses hommes de se remettre en route. Avant qu'il ne disparaisse comme il est venu, vous lui demandez depuis combien de temps il traque ces Peaux-Vertes. Il crache par terre et vous répond: "Cela fait 100 ans aujourd'hui". Après quoi il tourne les talons et rejoint sa troupe.

41) Perdus: Cette carte doit avoir été tracée par un Troll; peu importe dans quel sens vous la tenez, cela ne correspond à rien de ce que vous voyez autour de vous. Vous grommelez plusieurs heures sur la qualité des cartes, routes et même des montagnes qui ne valent pas un clou en face de celles du temps de vos ancêtres, puis vous prenez une direction plus ou moins au hasard. Après quelques journées de marche, vous finissez par reconnaître certains repères caractéristiques...

...qui vous apprennent que vous êtes revenus au point de départ de votre périple dans les montagnes! Vous pouvez maintenant recommencer à zéro votre voyage dans montagnes (relancez un autre D6 pour déterminer le nombre de semaines qu'il durera) ou abandonner votre idée de vous rendre chez les Nains et refaire un voyage complet vers une destination humaine ou encore repartir immédiatement à l'aventure.

42) Foulure: En posant le pied sur une pierre instable, un Guerrier déterminé aléatoirement se fait une méchante foulure. Le groupe est obligé de progresser à vitesse réduite pour lui permettre de suivre, ajoutant une semaine à votre voyage.

43) Courrier Nain: Vous découvrez le corps d'un jeune Nain criblé de flèches gobelines. Il respire encore, mais il s'en faut de très peu. Il reprend brièvement conscience et murmure entre deux bulles de sang qu'il est porteur d'un message de la plus haute importance et que vous devrez le porter à sa place une fois qu'il sera mort. N'ayant pas d'autre choix, vous lui donnez votre parole que vous ferez tout ce qui est possible pour accomplir sa mission. Il trépane peu après et le message qu'il porte est destiné au Roi d'une autre citadelle relativement proche. Votre honneur vous commande de tenir votre parole et vous vous mettez en route immédiatement pour votre nouvelle destination.

Le voyage durera 1D6 +1 semaines sur ce tableau. Si vous arrivez à bon port, le Roi vous offre 1D6 x 300 pièces d'or chacun pour votre conduite exemplaire.

44) Semaine Tranquille.

45) Otage de Marque: Depuis un surplomb, votre groupe aperçoit une bande d'Orques qui transporte visiblement un prisonnier humain. Les Monstres ne vous ont pas vu et vous avez le choix entre les laisser passer et tenter de secourir le malheureux. Si vous choisissez de vous battre, lancez 1D6 pour le groupe:

1: Les Orques déjouent votre embuscade et se défendent bec et ongles; si bien qu'ils finissent par vous repousser. Dans la fureur de la bataille, vous évitez de justesse un coup de Kikoup' qui vous aurait fait sauter la tête des épaule. Le coup ne porte pas mais il tranche le cordon de votre bourse dont le contenu se répand au sol. Chaque Guerrier perd 1D6 x 50 pièces d'or.

2-4: Votre embuscade prend les Orques au dépourvu et vous parvenez à les vaincre au terme d'un rude combat. Malheureusement, les Monstres ont pris le temps d'égorger leur captif en vous voyant prendre le dessus; il ne vous reste plus qu'à enterrer décentement le malheureux et à repartir...

5-6: Votre embuscade surprend les Orques dont vous venez à bout sans difficulté. L'homme est plein de gratitude et vous apprend qu'il est en fait un riche marchand. Si vous acceptez de l'escorter jusqu'à la ville humaine la plus proche, il vous remettra 150 pièces d'or chacun pour vous remercier de lui être venu en aide. L'agglomération humaine la plus proche est à trois semaines de voyage dans les montagnes. Il s'agit d'une bourgade de taille modeste (ville) et cela vous obligerait soit à séjourner sur place une fois arrivés, soit à reprendre votre voyage actuel du début.

46) Maraudeurs Gobelins: Alors que vous traversez une passe escarpée, de très nombreux Gobelins de la Nuit en maraude sortent de leurs cachettes pour vous sauter dessus! Lancez 1D6 + son niveau par Guerrier et additionnez les résultats, c'est le nombre de Gobelins que votre groupe est capable de tuer avant d'être submergé sous la masse. Il y a 8D6 Gobelins de la Nuit. Si votre score égalise ou dépasse le nombre de Gobelins, vous êtes victorieux et chaque Guerrier du groupe gagne 8D6 x 25 pièces d'or. Si les Gobelins sont plus nombreux que vous n'êtes capable d'en tuer, ils vous dépouillent avant de prendre la fuite pour éviter d'attirer l'attention d'une patrouille en provenance de la citadelle où vous vous rendez. Chaque Guerrier se fait ainsi dérober 8D6 x 50 pièces d'or.

51) Semaine Tranquille.



52) Vouivre: Vous progressez d'un bon pas quand vous apercevez dans le ciel la silhouette menaçante d'une Vouivre. Ces créatures servent parfois de monture aux Orques les plus puissants et leur vol est toujours un mauvais présage pour les Nains. Le monstre ne vous a pas encore vu et vous pouvez décider si vous désirez vous cacher ou tenter de l'abattre. Pour combattre il est nécessaire de disposer d'armes de tir. Si le groupe en est équipé, vous avez 1D6 tours de tir pour abattre la bête avant qu'elle ne fonde sur vous. Elle dispose d'une Endurance de 4, de deux points d'Armure en raison de sa peau écailleuse et a 8D6 points de vie. Si vous parvenez à abattre la Vouivre, vous prélevez un trophée qui prouvera à tous votre exploit. Une fois arrivés à la citadelle, le Roi en personne vous remettra à chacun 1D6 +2 x 100 pièces d'or (cette somme peut compter dans l'expérience du Tueur). Si vous échouez, le monstre s'abat sur vous et saisi un Guerrier déterminé aléatoirement qu'il emporte ensuite dans les airs et laisse brutalement tomber d'une hauteur vertigineuse avant de s'enfuir dans les cieux. Votre Guerrier est miraculeusement sauvé de la mort par l'équipement qu'il transporte ainsi que ses nombreuses bourses pleines de pièces d'or qui amortissent la chute en se déchirant. Malheureusement, l'aventure vous coûte cher: vous perdez 1D6 pièces d'équipement de votre choix (armes ou armures) qui n'ont pas résisté au choc ainsi que 2D6 x 100 pièces d'or. Si vous vous cachez, le monstre continue son chemin sans vous apercevoir.

53) Grobi: Dissimulés dans une petite grotte naturelle, vous observez silencieusement toute une armée de Gobelins de la Nuit qui marche sur la citadelle. Ils sont bien trop nombreux pour que vous puissiez les combattre et votre devoir est avant tout de prévenir les Nains du danger qui approche. Lancez 1D6, c'est le nombre de semaines qu'il faut aux Grobi pour atteindre leur destination. Si vous parvenez à rallier la Forteresse avant eux, vos indications permettent de leur tendre un piège et de les anéantir. Chaque Guerrier reçoit 500 pièces d'or en récompense. Si ce sont les Gobelins qui arrivent en premier ou que vous y arrivez en même temps, la citadelle est soumise à un siège en règle et vous abandonnez tout espoir d'y pénétrer pour repartir immédiatement vers votre prochaine aventure.

54) Sol Inégal: Vous progressez sur un sentier de montagne particulièrement escarpé et pierreux; un véritable casse-patte pour toute monture qui s'y risquerait. Si vous possédez une monture, lancez 1D6 sur le tableau suivant (ajoutez +2 au jet si votre monture est une Mule Naine):

1-3: Votre fidèle monture s'est brisé une patte et n'est plus capable d'avancer. Le cœur gros, il vous faut achever la pauvre bête...

4-6: Votre monture sort adroitement de ce passage difficile et reprend courageusement l'ascension sans plier sous le poids de sa charge.

55) Ungdrin Ankor: Vous parvenez à hauteur d'une grande porte ouvragée à même la paroi rocheuse. C'est de toute évidence l'œuvre des Nains et vous reconnaissez sans mal l'une des entrées de l'Ungdrin Ankor, la légendaire Voie Souterraine qui reliait jadis toutes les citadelles du puissant Empire Nain. Il n'en reste que des ruines aujourd'hui et seuls quelques segments sont encore utilisés, tout le reste étant aux mains des Orques et des Skavens. La porte semble intacte et passer par les tunnels pourrait vous faire gagner beaucoup de temps. Le seul problème est que vous n'êtes pas sûrs de pouvoir ouvrir cet antique accès à l'Ungdrin Ankor. Lancez 1D6 pour chaque Guerrier et ajoutez votre Force ou votre Volonté au résultat. Si le score total est de 24 ou plus, vous parvenez à déclencher le mécanisme ancestral et les battants s'ouvrent enfin. Ce précieux raccourci vous fait gagner 1D3+1 semaines de voyage. Sinon, la porte reste obstinément close et vous devez repartir.



Pour admirer d'autres images de cette maquette : warhammerforum.com

56) Semaine Tranquille.

61) Campement: Un peu avant la tombée de la nuit, vous croisez un autre groupe d'aventuriers Nains qui va dans la direction opposée. Vous proposez aussitôt de partager un feu de camp pour la soirée; après tout, un peu de compagnie ne fait de mal à personne. Après quelques histoires autour d'une bonne chope de bière, l'un des Nains propose une petite partie d'osselets. Vous acceptez volontiers mais il semble que vos nouveaux amis soient de véritables experts à ce jeu et ils ne tardent pas à rafler toutes vos mises, lesquelles s'élèvent à 2D6 x25 pièces d'or par Guerrier. Dégoûtés, vous allez vous coucher et le lendemain matin chacun repart de son côté sans que vous leur ayez adressé le moindre mot.

62) Puits Empoisonné: Vous faites halte dans un avant poste Nain et les gardes à la mine fatiguée vous invitent cordialement à partager leur repas. Malheureusement, le puits auquel ils puisent leur eau a été sournoisement empoisonné par des Coureurs d'Egout Skavens. Cela fait plusieurs jours qu'ils en consomment sans se douter du sort qui les attend. Au moment où les Hommes-Rats passent à l'attaque, les gardes ne sont plus en état de réagir; plusieurs d'entre eux sont déjà morts et les survivants ne valent guère mieux. Vous-même n'êtes pas vraiment dans votre assiette, mais vous êtes les seuls à encore pouvoir empêcher cette engeance maudite de capturer le fortin. Par bonheur ces avant-postes sont conçus pour pouvoir être défendus par une poignée de Nains seulement et vous avez encore une chance; chacun se place de manière à couvrir une des entrées et vous vous apprêtez à supporter l'assaut. Lancez 1D6 par Guerrier:

1: Vous êtes plus affaibli que vous ne le pensiez et les Skavens vous repoussent rudement sans même prendre la peine de vous tuer. Vous tombez à la renverse et dans votre état de semi-inconscience vous avez la désagréable sensation que l'on fouille vos poches. Vous perdez 2D6 x 50 pièces d'or et vous aurez -1 en Force pour la durée de la prochaine aventure en raison de votre empoisonnement.

2-3: Malgré que la tête vous tourne violemment, vous luttez avec l'énergie du désespoir contre les détestables Hommes-Rats. Vous parvenez finalement à repousser les Monstres, mais les efforts que vous avez fournis ont répandu le poison dans tout votre organisme; vous aurez -1 en Force jusqu'à la fin de votre prochaine aventure.

4-5: Malgré votre état nauséux, vous parvenez à repousser les Skavens. Le combat vous a laissé sans vigueur, mais vous êtes sauf.

6: Vous vous battez courageusement contre plusieurs créatures; fendant un crâne ici, tranchant un membre là. Les Skavens sont complètement pris au dépourvu car ils pensaient ne rencontrer qu'une faible résistance. Vous abattez la Vermine de Choc qui menait le groupe et c'en est trop pour les Monstres survivants qui s'enfuient à toute vitesse. Sur les corps répugnants vous trouvez 1D6 x75 pièces d'or.



63) Autel de Grungni: Au bord de la route, vous apercevez un autel dédié à Grungni, le Dieu tutélaire de la race Naine. Vous déposez de bonne grâce 1D6 x 50 pièces d'or et faites quelques courtes prières. Lancez 1D6:

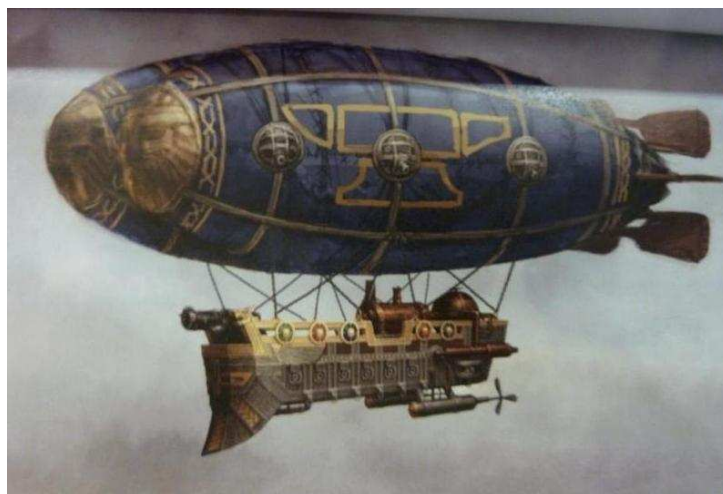
1-3: Grungni n'entend pas vos prières qui restent sans réponse.

4-6: Grungni vous sourit et renforce en vous la solidité naturelle de votre race; vous gagnez +1 en Endurance pour la durée de la prochaine aventure.

64) Rêve Prémonitoire: Votre groupe fait halte pour la nuit et vous dressez le camp rapidement. Pendant votre sommeil, Grungni vous envoie un songe dans lequel vous restaurez la gloire passée de votre race et terrassez les plus terribles ennemis des Nains. Lorsque le jour se lève vous n'êtes pas sûr que la moindre de ses formidables visions se réalisera un jour, mais votre cœur est gonflé d'espoir et de fierté. Tous les membres du groupe gagnent +1 en Volonté jusqu'à la fin de la prochaine aventure.

65) Vue Imprenable: Vous arrivez au sommet d'un pic d'où la vue est à couper le souffle. De majestueuses montagnes à perte de vue et, à l'ouest, la silhouette massive et inébranlable du gigantesque visage d'un Ancêtre creusé à même le roc. Il a dû falloir plusieurs générations de Nains obstinés pour tailler un tel monument dans la pierre. Ce point de repère providentiel vous permet de corriger votre direction, ce qui vous fait gagner une semaine de voyage.

66) Dirigeable: Vous faites halte pour le repas de midi et vous admirez le superbe paysage de montagne qui s'offre à vous. Mais quelque chose au loin attire votre attention; comme une silhouette massive qui progresserait paresseusement dans les cieux. Vous pensez tout d'abord à un Dragon anormalement grand et espérez qu'il ne vient pas de dévaster quelque avant-poste de la citadelle vers laquelle vous vous dirigez. Mais comme cette chose progresse dans votre direction et que la distance se réduit, vous comprenez qu'il s'agit en réalité d'un gigantesque Zeppelin Nain.



Il glisse majestueusement dans les airs et ses larges canonniers défient quiconque de se mesurer à la suprématie des Fils de Grungni. Cet engin est la preuve de l'incroyable ingéniosité de votre peuple et c'est le cœur gonflé d'orgueil que vous vous remettez en marche.