

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

. SOMBRES SECRETS .

Parution originale White Dwarf n° 190 édition GB
Par Andy Jones, traduction Fanrax le Nécromancien

Snorri Ironaxe a jeté un coup d'oeil en arrière par dessus son épaule, écoutant soigneusement le bruit le plus faible. Quand les autres guerriers ont étudié une porte piégée, le nain a entendu un bruit de pas, les mêmes bruits de pas qui l'avaient hanté tellement longtemps, il ne pouvait plus reculer, il devrait leur dire maintenant. "hum, mes courageux camarades," il a commencé. "il y a quelque chose que vous devriez savoir..."

LES GUERRIERS COURAGEUX

Des quatre guerriers initiaux de la boîte de base Warhammer Quest, les nouvelles extensions comprennent maintenant six nouveaux héros: le gladiateur, le noble impérial, le ranger elfe, le Tueur de Troll, le prêtre guerrier et le guerrier du chaos. Ici au studio nous avons quatre groupes rivaux de ces guerriers, tous sur le chemin de la richesse et de la gloire. (Depuis la parution de cet article deux personnages ont été édités, le danseur de guerre elfe et le chasseur de sorcières. Sans compter évidemment tous les personnages qui n'ont pas fait les frais d'une parution sous forme de supplément tel l'ogre ou le seigneur Aenarion et n'oublions pas les non officiels que l'on trouve sur le web. Note du traducteur) Les maraudeurs de Grunnson, les Garçons perdus, les Damnés de Navaak et les Vengeurs d'Eldrad sont tous actuellement en mission dans les cavernes et les halls du vieux monde. Les chroniques des guerriers dans les prochaines pages parlent de ces petits groupes de héros courageux en action. Après s'être donné la peine de choisir un Tueur de Troll, un ranger elfe ou un autre, avoir méticuleusement peint votre figurine, et naturellement apprendre par cœur les nouvelles règles, la dernière chose à faire était de recommencer à chaque partie, nous avons voulu que nos guerriers continuassent vers de plus grandes choses ! La section une du livre de règles avancées donne les règles qui expliquent comment faire cela, incorporant les parties de Warhammer Quest dans une campagne, avec les mêmes guerriers héroïques dans chaque aventure. Il y a des tableaux de risque pour dresser une carte des voyages périlleux de vos guerriers d'aventure en

l'aventure, et les séjours en ville sont là pour vous donner l'occasion de dépenser une partie de votre or durement gagné.



Des premiers groupes d'aventuriers composés de magicien, de nain, d'elfe et de barbare, nous avons maintenant quelques groupes de guerriers très

mélangés menant combat contre les habitants mauvais des enfers ténébreux. Chaque bande de guerriers a rapidement développé une vie et une identité propres, créant les sagas épiques de gloire, de danger et de mort qui se développent avec chaque aventure.

Chaque partie amène son lot d'événements mémorables, souvent il s'installe des tiraillements ou des amitiés entre les guerriers. Nous avons tous frappé un Minotaure jusqu'à ce qu'il lui reste 1 ou 2 points de vie, et un autre "héros" de notre compagnie a achevé la bête nous réclamons l'or !

En même temps que les tableaux de risque du livre de règles avancées, des aventures elles-mêmes, et de la manière que les différents joueurs agissent l'un sur l'autre, chaque groupe de guerriers crée son propre conte de voyage, de gloire et de honte, victoire et catastrophe d'une certaine mesure assez équilibré.

LES CHRONIQUES DES GUERRIERS

Comme mentionné ci dessus, l'enchaînement de vos aventures signifie que la compagnie commence à développer une histoire. Certains de nos guerriers ont commencé à écrire leurs chroniques, sans aucun doute pour le vendre à la populace affamé de gloire quand ils se retirent ! Si plusieurs guerriers écrivent leurs propres mémoires il peut souvent s'avérer amusant de comparer les différentes versions. Cet article contient un sommaire de deux de nos chroniques, rédigées par les garçons perdus et les Damnés de Navaak

LES GARÇONS PERDUS

Mike McVey: Nogbad, Barbare

Richard Wright: Taliesin, Elfe

Chris Colston: Magnus le Rouge, Magicien

Paul Jones: Jonas Sémefoi, Prêtre Guerrier

Gary Morley: Sir Rano Debigne, Noble Impérial

Simon Smith: Skaggi Longuebarbe, Tueur de Troll
Nogbad le barbare est le chef des Garçons perdus, et a consolidé sa position depuis qu'il a trouvé le marteau de Sigmar au plus profond des cavernes au-dessous de Karak Azgal. Jonas Sémefoi, prêtre guerrier de Sigmar, insiste sur le fait que ce devrait être lui qui porte le marteau, car c'est un artefact saint qui devrait être remis au temple d'Altdorf. La réponse de Nogbad est brève mais argumentée: "J'ai trouvé, J'le garde vat fair voir !" ... Cette situation sensible n'est pas encore résolue! Skeggi le nain est mort, un mort noble, ayant sauvé la vie de Magnus le Rouge avec ses toutes dernières forces. Comment pouvait-il savoir au prochain tour, après avoir sauté sur un Minotaure, que Magnus n'avait plus aucune puissance pour le guérir? On se rappellera Skeggi. En fait, son frère Skaggi a fait le serment du tueur et est maintenant à la recherche des Garçons perdus pour le venger.

S'il a l'intention de les tuer tous, ou de se joindre à eux à la place de son frère est jusqu'ici incertain, mais ce qui est sûr c'est qu'il porte la barbe de son défunt frère avec lui constamment.

La dernière recrue des Garçons perdus n'est autres que monsieur Rano Debigne, un noble impérial de réputation effrayante. Rano combattait avec les Damnés de Navaak, mais les a quitté quand il s'est rendu compte que le nom du groupe se rapportait surtout au fait qu'ils semblaient condamnés toujours à échouer !

Damnation! Deux de nos compagnies les plus actives. Chaque groupe contient plus de quatre guerriers, et la composition exacte de la compagnie change d'aventure en aventure, selon qui s'avère justement être libre alors.

Ces parties nous ont également fourni un excellent terrain de tests pour tous les nouveaux guerriers, et vous noterez que les Damnés de Navaak compte un chevalier Elfe Revenant et un voleur Halfling, deux guerriers que nous produirons à l'avenir, mais ce n'est pas pour tout de suite.

LES CARTES SOMBRES SECRETS

J'ai suivi les aventures des garçons perdus, et pendant que j'employai les tableaux de risque pour développer leur histoire, nous avaient expérimenté une série de cartes "sombres secrets", qui donnent certains des motifs secrets des guerriers pour qu'ils risquent ainsi leur vie ! Ces cartes fournissent un fond supplémentaire pour les guerriers, expliquant un peu plus pourquoi ils descendent dans les profondeurs cavernueuses des enfers, faisant face à la mort et à l'adversité à chaque tour. A la fin de cet article, vous trouverez huit nouvelles cartes "sombres secrets" à employer dans vos parties de Warhammer Quest. Ci-dessous nous vous indiquons la manière dont nous employons les cartes au studio, mais vous pouvez essayer une méthode différente. Cependant, nous avons constaté que si chaque guerrier a un sombre secret l'aventure devient ingérable, car les objectifs contradictoires disloquent l'unité de la compagnie, aussi faites attention !

Une fois que la partie est sur le point de commencer, lancer 1D6. Sur 1 à 4, beaucoup de guerriers ont un sombre secret. Si le résultat est 5 ou 6, alors personne n'a un secret. Employer les pions de guerrier pour voir qui cache un secret. Une fois que vous avez établi qui a un secret, tirez chacun une carte "sombre secret". Ces guerriers n'ont aucune obligation de dire aux autres ce qu'ils ont tiré, ils peuvent cacher leur carte s'ils le souhaitent ! Les cartes restantes sont alors mises à l'abri pour qu'quiconque ne puisse les regarder (un regard surnois peut établir celles qui ont été prises !).



ASSEMBLER VOS CARTES SOMBRES SECRETS

Sur les pages suivantes nous avons imprimé huit cartes "sombres secrets". Pour les assembler, d'abord couper ou photocopier les pages. Ensuite vous devrez soigneusement découper l'avant et le dos de chaque carte, en prenant soin de garder les deux moitiés ensemble. Après, plier chaque carte de trésor suivant la ligne pointillée. Coller le dos de chaque moitié (la colle PVA de Citadel est idéale) et serrer ensemble fermement. C'est une bonne idée d'insérer un morceau de carte mince entre les deux moitiés avant de les coller ensemble, pour rendre vos cartes de trésor plus solide (le carton de paquet de céréale est très bien). En conclusion, recouper vos cartes et vous êtes prêts à aller risquer votre peau !



DAMNÉS DE NAVAAK

Des Hanley: Navaak Steinaussen, Guerrier du Chaos

Matt White: Grossbarbe, Nain

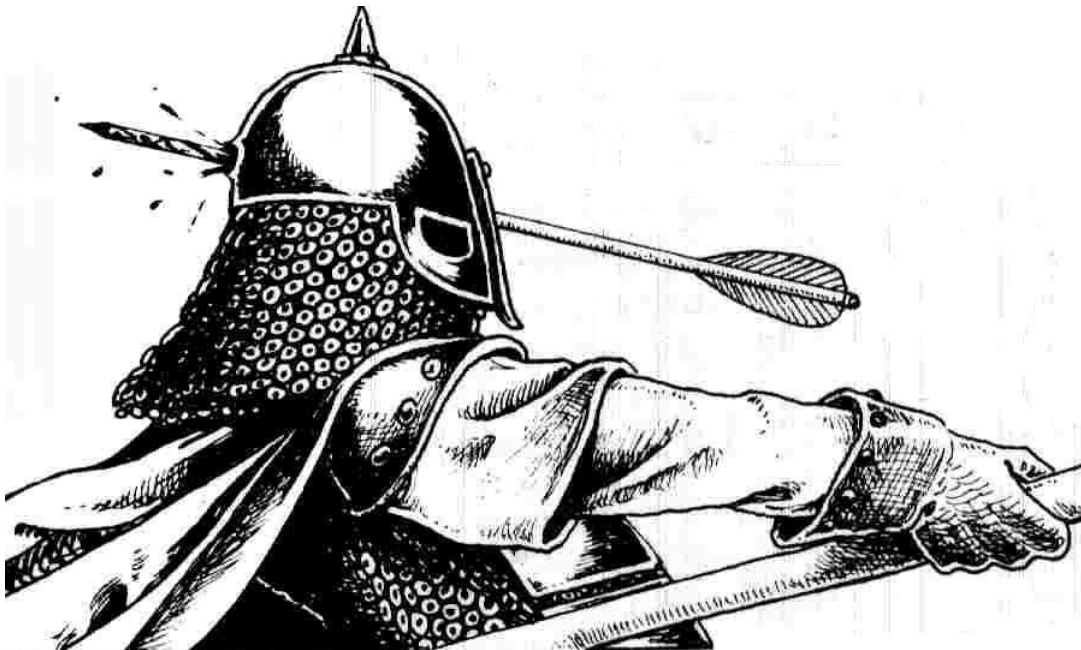
Wayne Greenwood: Liarndel Narfi, Mage Ranger Elfe

Lindsev Paton: Piedblagueur Fesse de mulot, Voleur Halfling.

Ian Pickstock: Calenor Lamedefeu, Chevalier Revenant

On pourrait dire que cette compagnie de guerriers apprend à ses dépens qu'un magicien est toujours utile. Cependant, Liarndel tient sa place, étant versé au combat et aux arts mystérieux. Malheureusement, il est devenu plutôt amoureux de son charme d'onde de choc, et ses compagnons doivent souvent se passer de ses puissances curatives !

Navaak a déjà développé une réputation effrayante, tuant ses ennemis avec sa puissante lame de frappe enchantée. Et si cela ne suffit pas, il y a toujours sa morsure empoisonnée ! Il doit prendre de grandes précautions pour cacher sa vraie nature aux autres guerriers, et ce n'est peut-être pas entièrement une coïncidence s'il ait été le seul guerrier de sa compagnie à survivre aux trois dernières aventures...



Note du traducteur :

La version du White Dwarf anglais n° 190 ne comporte que 8 cartes « sombres secrets ». Par la suite j'en ai trouvé sur le net dont je ne connais pas l'auteur. Je les ai mises à la suite des 8 cartes « officielles ». Pour ceux qui trouvent rebutant de couper et de coller des morceaux de carton, j'ai édité les secrets sous forme de tableau ou il suffit de lancer 1D100 (un dé à 10 faces pour les dizaines et 1 dé à 10 faces pour les unités). L'ennui est que comme les joueurs doivent garder le tirage secret, il peut y avoir 2 joueurs avec le même cadavre dans son placard !

Tableau des "Sombres secrets"

1 D 100

1-2 CARTE SECRETE

Vous avez une carte qui mène à une chambre remplie de trésor !

Si la compagnie arrive à l'endroit où ils devraient revenir, alors ils peuvent explorer au delà de ce qui était prévu normalement. Prendre une salle objectif au hasard et la poser sur le plateau. Cette pièce est illuminée, et les guerriers n'auront pas besoin de la lanterne pour entrer. S'ils entrent, lancer un D6.

1D6 Résultat

1 - 2 C'est un piège ! Lancer sur le tableau des monstres de pièce objectif, mais ne prendre aucun trésor !

3 - 4 Mauvaise pièce! Prendre une carte d'événement, qui est résolue comme d'habitude.

5 - 6 Trésor ! Prendre une carte d'événement, résolvez-le comme d'habitude, puis donnez 1D3 cartes supplémentaires de trésor au guerrier qui possède la carte.

3-4 ESCORTE

Un vieil alchimiste d'Altdorf ratatiné, vous a payé pour l'escorter dans le donjon pour rechercher un certain artefact. Vous devez le protéger à tout moment.

L'artefact qu'il cherche est dans la salle objectif. Si l'alchimiste est vivant quand la quête est finie, il trouve ce qu'il recherche et récompense le guerrier avec 1D6 x 100 pièces d'or !

Vous aurez besoin d'une figurine pour représenter l'alchimiste, commandé par vous-même. Il n'attaquera pas, et a le profil ci-dessous. Il déplace de 4 cases par tour. Les monstres n'attaqueront pas l'alchimiste tant qu'il y aura des guerriers debout!

Combat	2	Initiative	5
Tir	6+	Attaque	*
Force	2	Points de Vie	6
Endurance	4	Déblocage	4+

5-6 APPROVISIONNEMENTS PERSONNELS

Avant la descente dans l'obscurité périlleuse, vous avez stocké quelques approvisionnement pour vous aider face au danger. Lancer 1D6 pour voir ce que le guerrier a mis de côté.

1D6 Approvisionnements

1-2 1D6 rations. Chacune guérit 2 blessures une fois mangé. Peut être employé à tout moment

3-4 1D6 bandages. Chacun guérit 3 blessures une fois utilisé. Peut être employé à tout moment.

5-6 Une pierre de transe. Si le guerrier ne fait rien un tour, y compris se déplacer, et qu'il n'y a aucun monstre sur le plateau, il peut guérir 1 blessure.

Naturellement, le guerrier pourra vendre ou échanger ses approvisionnements avec les autres guerriers s'il le souhaite !

7-8 DÉCOUVERTE

La légende indique que dans ce donjon est enfoui profondément un objet de grande puissance. Vous avez établi où il se trouve et vous êtes déterminé à vous l'approprier !

Lancer 1D6+6 et le noter secrètement sur votre feuille. C'est le nombre de sections de plateau qui doivent être explorées avant que le guerrier atteigne l'endroit de sa quête.

Quand il y arrive, avant de faire toute autre chose, lancer un autre D6. Ceci indique combien de cartes de trésor le guerrier peut maintenant tirer. Il doit choisir l'une d'entre elles qui sera l'artefact légendaire, qu'il pourra conserver. Les autres cartes sont mélangées de nouveau dans le paquet de cartes de trésor.

9 PHOBIE

Vous avez une phobie secrète qui refroidit votre sang !

Lancer 1D6 pour connaître la phobie du guerrier :

1 Rats! Le guerrier est à -1 pour les toucher

2 Araignées! Le guerrier est à -1 pour les toucher

3 Chauves-souris! Le guerrier est à -1 pour les toucher

4 L'obscurité! Le guerrier ne s'écartera jamais de la section où se trouve la lanterne.

5 Sang! Chaque fois que le guerrier est blessé, lancer 2D6, sur un double il s'évanouit, manquant la prochaine phase des guerriers. Tant qu'il est à terre, aucun monstre ne le frappera.

6 Minotaures! (C'est vraiment compréhensible!) Le guerrier est à -1 pour les toucher.

Il gagne +10 pièces d'or pour chaque blessure causé à un monstre qu'il craint!

9-11 VENGEANCE

Vous avez une raison personnelle d'aller sur cette aventure, la vengeance! Votre ennemi juré est réputé demeurer dans ce système de caverne, et vous allez détruire le monstre une fois pour toutes.

Noter en secret quel type de monstre le guerrier hait. Quand le guerrier rencontre ce type de monstre, il devient absolument fou, se ruant à l'attaque sans se préoccuper des autres. Indiquer quel monstre il veut tuer aux autres joueurs. Jusqu'à ce qu'il soit mort, le guerrier à +1 attaque, +1 en force mais -1 pour toucher tellement il attaque d'une manière extravagante. Si le guerrier tue le monstre, il gagne le double de l'or normal !

12-13 DÉLIVRANCE

Un membre de votre famille a été enlevé, et doit être sauvé

Rouler 1D6 deux fois pour voir qui a été capturé, et où il est retenu.

D6	Qui?	Où?
1	Père	Puits maudit
2	Mère	Repaire
3	Frère	Salle de Garde
4	Soeur	Cellule
5	Cousin	Salle de Torture
6	Neveu	Pièce Objectif

Si la salle est trouvée, lancer alors 1D6. Sur un 1, il est trop tard, la parenté du guerrier est morte ! Sur 2 à 5 elle est vivante mais sous bonne garde, prendre une carte supplémentaire d'événement. Sur un 6, la salle est vide excepté la parenté du guerrier, ne pas tirer de carte événement pour la salle (la pièce objectif contient les monstres normaux). Une fois qu'il n'y a plus aucun monstre dans le jeu, la parenté est libérée. Éternellement reconnaissante, elle donne au guerrier une carte de trésor et s'échappe sans risque vers la surface.

14 POURSUITE

Vous ne l'avez pas dit aux autres, mais vous êtes poursuivis par des Monstres qui en ont après votre sang. Vous leur avez volé un artefact et ils ne se reposeront pas jusqu'à ce qu'ils le récupèrent.

Garder un oeil sur les jets de dés de pouvoir. Dès qu'il sera obtenu deux fois de suite le même nombre, les poursuivants arrivent, hurlant de fureur.

Lancer sur le tableau des monstres de pièce objectif pour voir ce qui arrive. Avant de les combattre, le guerrier avoue aux autres la vérité, prendre une carte de trésor maintenant. C'est l'objet que les monstres veulent. Il peut être utile dans le combat qui suit !

15-17 VICTIME DE LA MODE

Après avoir dépensé une fortune pour de nouveaux pantalons pourpres, vous faites le tour de la ville pour que tous les admirent.

Le guerrier doit suivre la dernière mode. Quand il est en ville, lancer 1D6 au début de chaque jour. Sur 1 ou 2, il fait du shopping dans les magasins d'habillements. Le guerrier ne peut visiter aucun autre lieu ce jour mais il doit lancer 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 Le guerrier doit avoir ces pantalons a fronces pourpres, ils lui iraient si bien. Il les achète immédiatement pour 300 pièces d'or et les enfilent immédiatement.
- 2 Une cape verte avec des glands dorés à 600 pièces d'or, c'est une affaire
- 3 Le négociant jure sur la tombe de sa mère qu'il se ruine en laissant ces bottes à 75 pièces d'or.
- 4 Ces fourrures, à 50 pièces d'or, devraient tenir le guerrier au chaud tout au long des mois d'hiver.
- 5 A 25 pièces d'or, ce bandeau de velours est une occasion unique que personne d'autre ne devrait avoir.
- 6 Le guerrier ne repère aucune bonne affaire aujourd'hui. On verra demain.

18-19 BONNE FORTUNE

En bas de la rue, le cheval attelé à un chariot fonce vers vous. Pétrifié, vous restez sur place. Au moment même où il semble que vos jours soient finis, le cheval et le chariot stoppent, au raz de votre visage.

La bonne fortune semble être avec le guerrier aujourd'hui. Pour la prochaine aventure seulement, il gagne un point de vie supplémentaire. Il sera employé normalement sauf que le guerrier ne le récupéra pas à la fin de l'aventure.

20 JALOUSIE

Observant un de vos camarades guerriers, vous fronchez les sourcils en serrant les poings. C'est lui qui a volé le coeur de votre femme, et si vous devez voyager avec lui, ce sera à vos conditions.

Le guerrier a une rancune contre un autre guerrier choisi aléatoirement. N'importe les circonstances, le guerrier jaloux ne donnera pas à l'autre guerrier quoi que ce soit. Ceci inclut l'or, les rations, les bandages, les breuvages magiques, les trésors, etc... Il ne le guérira ou ressuscitera pas si l'occasion lui en ait donné. Cette carte de secret ne peut être dévoilée à aucun autre guerrier.

21 – 22 LYCANTHROPIE

Il y a une pleine lune ce soir. Redoutant l'inévitable, vous vous préparez à la transformation.....

A un moment donné de sa vie le guerrier doit avoir été mordu par un lycanthrope. Si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir le changement commence... Lancer 1D6 :

- 1 Le guerrier se transforme en loup garou et fait immédiatement une attaque contre un guerrier adjacent.
- 2-5 La transformation est complète. Pour ce tour le guerrier gagne +1 en mouvement, +1 en force, et +2 attaques.
- 6 Le changement est semi permanent et dure 1D6 tours. Tant qu'il est affecté, le guerrier gagne +1 en mouvement, +1 en force, et +2 attaques. Aucun jet sur ce tableau n'est exigé pour la durée de la transformation.

23 – 24 FAMILLE

« Bienvenu à la maison, fils. C'est gentil de venir nous voir ».

La prochaine ville s'avère être celle où la famille du guerrier réside. Pendant son séjour dans cette cité, il ne paye pas les dépenses courantes pendant qu'il réside dans sa famille, et sa mère lui fait de bon petit plat cuisiné à la maison chaque soir.

25 – 26 LIVRAISON

« Voila la marchandise, garçon. Assures-toi qu'elle soit livrées à Altdorf sans problème, sinon j'aurai ta peau. »

Afin d'essayer de gagner à un peu plus d'argent, le guerrier a pris un travail de garçon de courses pour le forgeron local. Tirer une carte de trésor. C'est la marchandise qui doit être livré à la prochaine ville et être livré au forgeron local qui il payera au guerrier 1D6 x 100 pièces d'or.

Tant que le guerrier est en possession de cet objet, il peut l'employer pour la durée de la prochaine aventure, mais si elle est endommagée de quelque façon, ou perdu, ou s'il choisit de ne pas la livrer, le forgeron chasse le guerrier et lui prend 2D6 x 100 pièces d'or comme compensation.

27 – 28 MALADIE

Quoique votre vision soit brouillée et que vous vous sentiez faible, vous choisissez de ne pas laisser vos amis. Soulevant votre épée au-dessus de votre épaule, vous vous enfoncez dans les profondeurs du donjon.

Lors de sa dernière aventure, le guerrier a attrapé une maladie. Elle rend sa vision trouble, et il se sent prêt à s'évanouir à tout moment. Pour la durée de la prochaine aventure, soustraire -1 à tout les jets de dé du guerrier pour toucher. En outre, s'il est requis de lancer des dés pour voir combien de blessures il gagne et si un 1 est obtenu, relancer les dés pour savoir combien de blessures sont perdues à la place.

Chaque fois que le magicien lance un 1 dans la phase de pouvoir, choisir un guerrier au hasard et lancer 1D6. Si un 1 est obtenu, ce guerrier a contracté la maladie également. Additionner +1 au nombre requis pour attraper la maladie pour chaque guerrier de plus infecté. (Par exemple, s'il y a 3 guerriers infectés, un autre guerrier attrapera la maladie sur un jet de 3 ou moins.)

La maladie peut être traitée en rendant dans un temple ou auprès d'un guérisseur moyennant le paiement de 50 pièces d'or x niveau du guerrier.

29 BRASSERIE BUGMAN'S

Vous avez un petit tonneau d'un mélange très efficace que vous avez acheté au marché noir.

Lancer 1D6 quand le guerrier décide de le boire :

- 1 Le guerrier devient ivre mort et s'effondre dans un coin. Les autres guerriers doivent le déposer en dehors du donjon pour qu'il soit en sureté. Il retrouvera le reste des guerriers quand ils auront fini ce donjon.
- 2 Le guerrier est a -1 pour toucher pour le reste de l'aventure.
- 3 Le guerrier est a -1 pour toucher dans le prochain combat.
- 4 Le guerrier gagne 1D6 points de vie pour le reste de l'aventure.
- 5 Le guerrier gagne +1 attaque, +1 en endurance, et -1 pour toucher pour le reste de l'aventure.
- 6 Le guerrier gagne 1D3 points de vie de façon permanente.

30 – 31 CHASSEUR DE PRIME

Maudissant votre imbécilité, vous vous tapissez dans l'ombre. Comment pouviez-vous savoir qu'il vous suivrait si loin dans les ténèbres ?

Suivez les résultats des jets de dé dans la phase de pouvoir. La deuxième fois qu'un 1 est obtenu le chasseur de prime arrive. Il prend arrête immédiatement le guerrier avant qu'il ait une chance de réagir. Lancer 1D6 X 100. C'est la prime sur sa tête. Le guerrier peut convaincre le chasseur de prime de le libérer en payant à double la prime. Autrement le guerrier doit quitter cette aventure et suivre le chasseur de prime en ville ou il réclamera sa récompense en livrant le guerrier aux autorités.

Heureusement, le guerrier parvient à s'évader et peut rejoindre ses compagnons pour la prochaine aventure.

32 – 33 AVATAR

« Toi, mon enfant, tu as bien fait de te joindre à mon culte. Pour cela, je te fais mon champion, tu accompliras des exploits par lesquels je pourrais être fier. »

Le guerrier est devenu l'avatar personnel de son Dieu. Une fois pendant la prochaine aventure, il peut employer les nouvelles puissances données à lui par son Dieu. Il peut annihiler tous les monstres restants sur le plateau (mais lui n'obtient aucune carte de trésor ou d'or pour eux), déplacer la compagnie entière dans la ville la plus proche, ou ressusciter par télépathie un guerrier mort.

En outre, il reçoit une attaque supplémentaire pour l'aventure entière.

34 – 35 ALCOOLIQUE

Beeeeeuurrkk.....

Le guerrier aime la bière naine, beaucoup trop malheureusement, il a pris un stock de bouteilles dans le donjon pour soulager ses douleurs. Il est parvenu d'une façon ou d'une autre à caser 3D6 bouteilles de XXXXX de Bugman dans son baluchon, à l'insu des autres guerriers. Au début de chaque tour, il prend une gorgée. Lancer sur le tableau suivant:

1 L'alcool fait son effet. Il subit 2 blessures, non modifiées par l'endurance ou l'armure. En outre, noter combien de 1 sont lancés sur ce tableau. Pour chaque multiple de 4, le jet du guerrier est à -1 pour toucher, mais il gagne +1 à tous ses tests de peur et de terreur.

2-5 Une autre bouteille est vidée. Soustraire 1 bouteille.

6 Tandis qu'il boit, des bouteilles tombent du baluchon du guerrier et se brisent. Soustraire 1D3 bouteilles.

36 – 37 MAÎTRE FAUSSAIRE

Pendant que les gardes municipaux viennent pour vous arrêter pour trouble de l'ordre public, vous leur remettez un document signé du roi lui-même vous accordant un plein pardon !

Le guerrier est un expert faussaire qui peut imiter n'importe quel document officiel exactement comme l'original. Si le guerrier est envoyé en prison, il peut produire un document « officiel » signé par le roi, le pardonnant pour tous les crimes qu'il a pu avoir commis. Il est maintenant un homme libre !

Cependant, en présentant le document contrefait, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 les gardes sont au courant de ses talents et confisquent immédiatement toutes ses contrefaçons. Toutes les peines d'amendes ou de prison ou il est condamné sont doublées.

38 – 39 CLEPTOMANIE

Pendant que le négociant marche prêt de vous, vous ne pouvez vous empêcher mais noter sa bourse d'or accrocher à sa ceinture. Sifflant discrètement, vous le frôlez et le libérez habilement de son fardeau.

Le guerrier est un cleptomane. N'importe quand pendant l'aventure si le guerrier est en contact avec une autre personne due à un événement (pas un combat), le guerrier essaiera de lui voler quelque chose. Lancer 1D6 avant que l'événement ne soit résolu. Si le résultat est un 5 ou un 6 le guerrier parvient à voler 50 x 1D6 pièces d'or. Si le résultat est 2, 3 ou 4, le guerrier est trop à l'étroit pour voler n'importe quoi

Si le résultat est un 1 le guerrier négligent trébuche et frappe malencontreusement la personne. Fâchée, la victime exige 50 pièces d'or x 1D6 du guerrier en compensation. Si le guerrier ne peut pas payer (ou ne veut pas), l'homme appelle à l'aide. Lancer sur le Tableau des monstres pour déterminer quel type de d'aide il reçoit, mais ne prenez pas une carte de trésor après le combat. Inutile de dire que l'événement n'est pas résolu pendant que la pauvre victime s'enfuit en toute hâte.

40 – 41 CHEF

Pourquoi ce jeune blanc-bec pense qu'il est le chef de la bande? Nous n'avons eu que des ennuis depuis qu'il est ici. Je pourrais faire un meilleur boulot que lui !

Lancer 1D6 avant de commencer cette aventure. Noter le nombre d'événements imprévus que les guerriers rencontrent. Dès que le nombre du D6 d'événements imprévus s'est produits, excédé de tous les ennuis que le chef cause à la compagnie, le guerrier se saisit de la lanterne.

Si le guerrier avec la lanterne proteste, le guerrier lui arrachera des mains et se mettra en tête du groupe. Dès maintenant jusqu'à la fin de l'aventure le guerrier sera le nouveau chef, quelle que soit son initiative.

Naturellement, dès qu'il a la lanterne le guerrier ne peut plus utiliser aucune armes à deux mains ni de bouclier.

42 – 43 ANIMAL DE COMPAGNIE

Oreilles tombantes, grands yeux désespérés. Vous ne pouvez pas résister à acheter ce chiot si mignon en passant devant le magasin d'animaux de compagnie.

Le guerrier a un mignon chiot pour l'accompagner pendant cette aventure. Le chiot n'est pas représenté par une figurine. Le guerrier peut envoyer le chien tourner autour des pieds de ses ennemis. Au début du tour du guerrier il peut envoyer le chien pour distraire un monstre sur la même section. Lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6 les jappements constants du chien distraient le monstre qui perd 1 attaque pendant la phase des monstres.

À la fin de l'aventure, le guerrier oublie d'attacher le chien quand il entre dans la taverne et il s'enfuit. Pauvre chiot !

44 – 45 TATOUAGE

Vous relevez vos manches, admirant l'ouvrage du tatoueur. Le résultat est très impressionnant ! Les truands penseront deux fois à vous tracasser maintenant !

Le nouveau tatouage du guerrier lui donne l'aspect d'appartenir à la bande de truands débraillés et d'assassins qui fréquentent les allées les plus sombres et les endroits mal famés de la ville. Les bandits et autres semblables ruffians resteront à l'écart du guerrier, le prenant pour un des leurs.

En termes de jeu, si le guerrier rencontre n'importe quels bandits ou personnages de mauvaises réputations il peut choisir de relancer les dés si les effets d'un événement s'avèrent être mauvais. Il doit accepter les résultats du deuxième jet.

Malheureusement l'encre que le tatoueur a utilisée était d'une qualité inférieure et le tatouage du guerrier se fane à la fin de l'aventure.

46 – 47 SECRET CACHE

Pendant que les autres guerriers se dirigent vers le bas du passage, vous regardez autour de vous, et quand il s'avère que personne d'autre ne regarde, vous soulevez une dalle dans le plancher. Là se trouve une arme magique que vous avez cachée ici il y a des mois. Vous saviez que vous reviendrez tôt ou tard.

Lancer 2D6. C'est le nombre de sections du donjon qui doivent être explorées avant que le guerrier atteigne sa cachette secrète. Cependant, il y a une chance que les monstres est pu avoir trouvé son arme. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 l'arme n'est plus là ! Sur n'importe quel autre résultat, le guerrier peut tirer une carte de trésor qu'il peut garder. Ceci ne compte pas dans sa quote-part.

48 – 49 MAÎTRE D'ARME

Votre formation au combat semble avoir portée ses fruits. Vous pouvez maintenant utiliser votre arme avec une plus grande compétence que précédemment.

Le guerrier était formé pour attaquer avec son arme. Il peut maintenant s'en servir pour se protéger. Pendant cette aventure les monstres sont à -1 pour toucher le guerrier pendant qu'il balance et tournoie son arme avec plus de compétence.

Cette compétence ne peut pas être employée si le guerrier utilise n'importe quel type d'arme de jet.

50 – 51 CELEBRITE

En raison d'un flirt durant la nuit avec la fille du noble local (qui s'avère être mariée), vous vous retrouvez à la une du journal local, à votre plus grande consternation.

La nouvelle s'est répandue dans toute la ville. Dans chaque endroit visité, spécial ou non que le guerrier visite, lancer 1D6. Sur un résultat de 1-2 le commerçant refuse de servir le guerrier à cause de son lâche comportement et le jette à coup de pied hors de son établissement. Il peut ne pas y retourner pendant ce séjour de crainte que les gardes l'apprehendent.

52 – 53 MAÎTRE DU DÉGUISEMENT

"Quoi ? Non, je ne pense pas. Je ne sais pas de ce que vous parlez. Je ne vous ai emprunté aucune pièce d'or. Je pense que c'était cette personne là-bas. Je ne correspond en rien à votre description."

Le guerrier est un maître de déguisement. S'il est la cible de n'importe quel événement dans lequel il est ennuyé pour un mauvais contrat, il peut mettre sa fausse moustache et ses lunettes et feindre d'être un autre. Les résultats de l'événement peuvent être ignorés.

54 – 55 EXPERT FINANCIER

En prenant conseil auprès d'un négociant local, vous décidez d'essayer et faire un bénéfice en investissant votre or durement gagné.

Le guerrier met tout son or excepté 1D6 X 100 pièces d'or dans un compte. À la fin de l'aventure, lancer 1D6 :

- 1 Le guerrier perd le 1/3 de ses fonds à cause d'un mauvais investissement.
- 2 La fortune du guerrier ne change pas.
- 3 Le guerrier multiplie son or par 1,25
- 4 Le guerrier multiplie son or par 1,50.
- 5 Le guerrier multiplie son or par 1,75
- 6 Le guerrier multiplie son or par 2

Le guerrier décide alors de retirer tous ses fonds du compte.

56 – 57 GRAND-MÈRE ADORABLE

Votre grand-mère habite la ville que vous êtes sur le point de quitter. Elle s'assure que tout va bien, que vous êtes bien approvisionné en nourriture, et que vous avez des sous-vêtements propres.

Le guerrier est doté de nombreuses écharpes, châles, couvertures et gilets de cuir à porter pour s'assurer qu'il est bien au chaud. Tout en passant pour un idiot, au moins le guerrier gagne +1 en endurance. Cependant, il peut à peine se déplacer engoncé dans ses vêtements, et perd 1 en mouvement.

En outre, le guerrier est doté de provisions conséquentes pour être sûr qu'il ne sera jamais affamé. Le guerrier peut prendre 2D6 rations.

58 – 59 MEFIANCE

Vous ne faites pas encore entièrement confiance à vos compagnons, et vous les avez tenu à l'œil pendant un certain temps. Et c'est une bonne chose ...

Tous les autres guerriers doivent immédiatement prendre une carte sombre secret supplémentaire. En outre, ils doivent vous révéler toutes leur carte sombre secret. Vous êtes autorisé à voir quelles cartes ils ont à tout moment.

60 GASPACHO

Lors d'une invitation au banquet du roi, vous avez fait l'erreur de vous plaindre au serveur que votre potage a été servi froid, et vous avez voulu le réchauffer. Tout le monde à ri de vous, et c'est seulement plus tard que vous avez réalisé votre erreur. Vous êtes maintenant le sujet des plaisanteries de toute la noblesse.

Si le guerrier n'est pas Champion du Roi, alors défausser cette carte et en prendre une autre.

Le guerrier est si embarrassé qu'il ne quittera plus sa chambre à l'auberge par crainte de rencontrer un noble. Il peut aller faire des emplettes dans la partie basse de la ville seulement et ne peut visiter aucun endroits spéciaux. En lançant pour voir si un article est en stock, lancer un dé en moins que normalement (avec un minimum de 1D6). Le guerrier ne doit faire aucun jet sur le Tableau d'événements citadins.

61 – 62 SOMBRE HISTOIRE

Il y a beaucoup de choses que vous n'avez pas encore dit à vos compagnons aventuriers. Des choses qui peuvent très bien se retourner contre vous...

Le guerrier doit immédiatement prendre 1D6 cartes sombres secrets, la prochaine aventure sera normale.

63 – 64 SUJET D'EXPÉRIENCE

Vous avez été volontaire pour subir une expérience pour voir sur votre corps ce que les forces de déformation du chaos peuvent faire à une personne.

Le guerrier peut lancer une fois sur le tableau des compétences du chaos du guerrier de chaos. Cette compétence est valable que pour la prochaine aventure seulement.

À la fin de l'aventure, le guerrier touche 1D6 X 100 pièces d'or pour sa participation au projet.

65 – 66 PROTOTYPE

Un vieux scientifique nain fou a insisté sur le fait que vous expérimentiez sa nouvelle invention dans le prochain donjon que vous explorerez

Prendre une carte de trésor. Cet article est l'invention folle que le nain veut que le guerrier expérimente. Le guerrier peut employer cet objet normalement, mais doit lancer 1D6 avant chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'objet éclate, causant au guerrier 4D6 blessures, modifiées comme d'habitude. À la fin de l'aventure si l'article n'a pas éclaté

Si le guerrier emploie l'article au moins une fois pendant l'aventure, le nain donnera au guerrier 1D6 X 100 pièces d'or pour sa participation. Il laissera également l'objet au guerrier (s'il n'a pas éclaté).

Si l'article a éclaté, le nain est très déçu et insiste sur le fait qu'il doit y avoir eu quelque chose que le guerrier a mal fait en l'utilisant. Le guerrier ne reçoit aucun or.

Si l'objet a été utilisé seulement une fois, et qu'il n'est pas détruit après son utilisation, il ne peut pas être employé à nouveau.

67 – 68 DEPRESSION

Vous soupirez tristement. La vie d'aventurier vous pèse vraiment.

Le guerrier tiendra toujours son tour durant la prochaine aventure.

Par contre, si le jet de pouvoir est un 1 et qu'il n'y a aucun monstre sur le plateau, il s'assiera et rien de ce que les autres guerriers peuvent faire ne le fera bouger. Le guerrier peut ne faire rien ce tour, excepté utiliser des bandages et des rations.

69 – 70 VIEIL ENNEMI

Vous avez entendu une rumeur inquiétante qu'un monstre que vous pensiez avoir tué il y a de nombreuses années en fait vous attend dans le prochain donjon, pour obtenir sa vengeance.

Lancer 1D6 une fois que les guerriers atteignent la salle objectif avant que tous les monstres soient placés. Sur un résultat de 1 à 3, le vieil ennemi du guerrier est en effet ici, attendant pour finir ce qu'il a commencé il y a longtemps. Lancer une fois sur le tableau des monstres pour voir quelle sorte de créature est l'ennemi suprême du guerrier, et placer le monstre produit dans la pièce. Le vieil ennemi ira chercher toujours le guerrier. Il a +3 points de vie, +1 en force, +2 en endurance, +1 en combat, et il double ses attaques normales. Le guerrier gagne le triple d'or pour tuer son vieil ennemi. Toutes les attaques du vieil ennemi sont considérées comme des dommages mortels.

71 – 72 BABY SITTER

Juste comme vous êtes sur le point de partir au loin vers votre prochaine aventure, votre cousin sort en courant de la ville tenant un petit enfant en bas âge dans ses bras, il vous dit qu'il est temps de prendre la responsabilité de votre nièce.

Le guerrier a 2 options. Il peut ou être très idiot et prendre sa nièce âgée de 4ans dans le donjon avec lui, ou il peut manquer la prochaine aventure et passer le temps en la portant de la foire jardin d'enfant. S'il manque cette aventure, il peut gagner 1 point de la chance permanente pour être un oncle si affectueux.

Autrement, il doit traîner le malheureux enfant avec lui. L'enfant a les mêmes statistiques qu'un Snotling, il occupe une case, et prend son tour après le guerrier. Il n'attaquera pas, ne peut pas se débloquer, et il n'y a aucun besoin d'ajuster le nombre de monstres à l'enfant. Cependant, il a besoin d'un pion de guerrier, puisqu'il peut être la cible des événements, des pièges, etc... Les monstres iront attaquer l'enfant seulement s'il y a une personne d'autre à attaquer.

Si l'enfant meurt, le guerrier perdra immédiatement tous ses points de chance restant, et ne les regagnera que pour les 1D3 aventures après celle-ci.

73 – 74 SURCHARGE PONDERALE

Toutes ces tartes aux fraises supplémentaires commencent à se voir...

Le guerrier a pris un peu de poids récemment. Jusqu'à ce qu'il le perde (à la fin de l'aventure), il gagne la capacité d'ignorer des coups 6+, mais est à -1 en mouvement.

75 – 76 OSSELETS

Pendant que les autres guerriers commencent à rechercher le trésor après le combat, vous voyez quelque chose comme caché parmi les corps de vos ennemis massacrés. Regardant autour de vous pour s'assurer que les autres n'observent pas, vous empochez rapidement le trésor et sifflez discrètement.

Une fois dans la prochaine aventure, lorsqu'un autre guerrier lance pour trouver un trésor après un combat, le guerrier avec cette carte sombre secret peut prendre le même type de carte de trésor ou d'or comme le guerrier à qui c'est le tour de prendre le trésor.

77 – 78 SOULEVER DE LA FONTE

Vous avez décidé de passer votre temps libre dans la salle de gymnastique locale.

Le guerrier gagne +1 en force et +1 en endurance pour la prochaine aventure.

79 – 80 ELU

Les gens du pays vous ont confondu avec le fabuleux 'Elu' de la légende antique, venu pour les sauver d'une affreuse prophétie.

Le courage et la croyance des gens du pays que le guerrier est « l'élus » influe un immense courage chez lui. Il gagne +1 à tous ses tests de peur et de terreur pour la prochaine aventure.

En plus, le guerrier peut toucher automatiquement une fois pendant la prochaine aventure. Traiter le coup automatique comme s'il avait obtenu un 6 pour toucher.

81 – 82 QUETE DU ROI

Le roi a promis de vous récompenser libéralement si vous parvenez à tuer un ogre et à proclamer la victoire en son nom !

Choisir un monstre aléatoire à partir du tableau des Monstres égal au niveau du guerrier, en tenant compte du lieu géographique où vous vous trouvez. Ne lancez pas sur le tableau des monstres de Norsca si vous êtes en Albion.

Si le guerrier peut massacrer un de ces monstres, quand les guerriers reviennent à la capitale, le roi donnera au guerrier victorieux une carte de trésor de pièce objectif comme récompense.

83 – 84 MAUVAISE ODEUR

Pendant que vous vous préparez pour la prochaine aventure, une odeur horrible envahit vos narines. Il ne vous faut que quelques secondes pour vous rendre compte qu'elle provient d'un de vos compagnons de voyage, qui a évidemment pensé qu'il était inutile de se baigner ce matin.

Sélectionner un guerrier aléatoirement. Pour la prochaine aventure, le guerrier avec cette carte sombre secret ne peut pas finir son mouvement dans une case adjacente au guerrier puant, car l'odeur l'accable extrêmement. Le guerrier avec ce sombre secret souffre -1 pour toucher s'il est à côté du guerrier puant pour n'importe quelle raison jusqu'à ce qu'il ne soit plus adjacent.

Ce sombre secret ne peut pas être révélé aux autres guerriers, et le guerrier avec ce sombre secret ne peut pas dire au guerrier puant de ne pas se tenir à côté de lui, car il est trop poli pour une telle chose.

85 – 86 MALADE

Quelque chose que vous as mangée au petit déjeuner ne passe pas. Pendant que les autres guerriers sont prêts à partir au loin pour la prochaine aventure, vous sentez votre estomac commencer à tourner, et vous faites tout votre possible pour vous empêcher de vomir. Trop tard en plein à l'intérieur du baluchon d'un camarade aventurier ...

Sélectionner un guerrier aléatoirement. Ce guerrier malheureux a maintenant du vomi infiltré dans chaque coin de ses affaires. Chaque fois que ce guerrier emploie un objet périssable de n'importe quelle sorte, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, l'article est couvert de gros morceaux du vomi et est inutilisable.

This Dark Secret card must now be revealed - the targeted Warrior with soiled belongings must immediately lose 1D6 bandages and 1D6 provisions. In addition, before the Warrior can use any more perishables, he must spend 1D3 complete turns cleaning out his backpack. In this time, he can do nothing else.

Cette carte sombre secret doit maintenant être révélée, le guerrier visé avec les affaires salies perd immédiatement 1D6 bandages et 1D6 rations. En outre, avant que le guerrier puisse employer un objet périssable, il doit passer les 1D3 tours suivant a nettoyer son baluchon. Pendant ce temps, il ne peut rien faire d'autre.

87 GUEULE DE BOIS

Vous n'auriez pas du passé toute la nuit à la taverne, même pour essayer d'impressionner la fille du seigneur local. Pourquoi chacun doit faire tellement de bruit, et qui a rendu le soleil si lumineux !

Le guerrier souffre -1 en mouvement et -1 pour toucher pendant la prochaine aventure le temps qu'il récupère de sa gueule de bois.

88 – 89 ANNIVERSAIRE

Aujourd'hui c'est votre anniversaire. Vous ne l'avez pas dit aux autres parce que vous pensiez qu'ils s'en seraient rappelés. Mais jusqu'ici, ils n'ont rien dit ni ne vous ont offert aucun présent.

Garder un œil sur les cartes de trésor que les autres guerriers trouvent. Si le guerrier en voit un qu'il aimerait avoir, il peut demander à l'autre guerrier si c'est son cadeau d'anniversaire. Si l'autre guerrier ne souhaite pas donner au guerrier la carte de trésor il doit commencer la prochaine aventure avec 1 point de chance en moins pour ne s'être pas rappelé l'anniversaire de son ami. Si le guerrier n'a aucun point de chance, le reste de la compagnie doit donner au guerrier dont c'est l'anniversaire de l'or d'une valeur égale à la carte de trésor.

La carte de trésor ne compte pas dans le quotta de trésor du guerrier.

Le guerrier peut seulement demander à un des guerriers un présent. On suppose que ce « cadeau » est de la part de tous.

90 – 91 AGRESSION

Pendant votre dernier séjour en ville vous avez été attaqué. Vous n'avez toujours pas récupéré entièrement de votre épreuve.

Le guerrier est effrayé de la moindre chose, pensant que chaque forme sombre sautera sur lui. S'il est requis de faire un jet de peur ou de terreur il peut ne pas ajouter son niveau au jet comme d'habitude, et s'il est au niveau 1 il doit soustraire 1 du jet de dé.

Si les monstres ne causent pas la peur ou la terreur, le guerrier est quand même effrayé. Les traiter comme ayant un indice de peur égal au niveau du donjon.

92 SAINDOUX

En voyant l'ours noir s'approcher, vous vous couvrez de la tête aux pieds de graisse de porc, espérant que cela vous permettra de glisser des pattes de l'ours.

A la taverne avant de partir pour cette aventure, un vieux barbare de Norsca a expliqué au guerrier comment en se couvrant de graisse de porc devenir très glissant et difficile à saisir.

Le guerrier peut employer ce tour une fois pendant l'aventure pour éviter un coup simple qui l'aurait autrement blessé.

93 RHUME DES FOINS

Comme la compagnie rampe silencieusement dans le passage, sans avertissement vous lâchez un énorme 'Aaaaaatchooooooooom!'

Tant que les guerriers sont dans le donjon, chaque fois qu'une carte d'événement indique des monstres, lancer 1D6. Sur un 1, l'éternuement intempestif du guerrier alerte les monstres de la présence des guerriers. Les monstres gagnent la capacité spéciale « Embuscade magique A » pour ce combat.

94 - 95 CÉLÈBRE

Pendant que vous marchez en ville, un groupe de jeunes filles se précipite sur vous, criant « je t'aime !! » à plein poumons jetant leurs soutien-gorge et culottes sur vous. Vous ne pouvez imaginer que toute cette agitation est pour vous...

Les exploits du guerrier sont devenus célèbres sur toute la terre. Quand il arrive dans une agglomération après l'aventure, les gens l'assaillent pour lui demander un autographe. Partout où il va, il y aura des gens qui le suivront. Pour cette raison, le guerrier doit lancer deux fois par jour sur le tableau d'événements citadins. Cependant, en raison de son immense popularité, l'aubergiste refusera tout paiement pour lui pendant son séjour. Le guerrier ne doit pas payer les dépenses courantes dans cette ville.

96 - 97 REPUTATION

Oh! non, ne regard' pas maint'nant, mais c'est encore ce salopard d'elfe qui a massacré tout les potes. J'l'ai reniflé pour de bon.

La réputation du guerrier en tant qu'adversaire formidable s'est répandue dans les profondeurs du donjon. Lancer sur le tableau des monstres au niveau inférieur à celui du guerrier. Pour la prochaine aventure, ce monstre craint le guerrier et perd -1 à son jet pour le toucher.

98 - 99 PAS DE VENTE

Vos camarades ont pensé que vous aviez vendu le marteau de guerre magique, mais à leur insu, vous l'avez caché au fond de votre baluchon.

La dernière fois qu'il a visité les magasins, le guerrier avait décidé de vendre certains trésors, mais il les a stockés au fond de son baluchon. Prendre aléatoirement une carte de trésor de pièce de donjon.

100 MULE

Regardant derrière vous les autres guerriers, vous chevauchez dans le soleil couchant, leur faisant au revoir de la main.

À la fin de l'aventure, le guerrier trouve une mule attachée devant la sortie du donjon. La mule peut porter le guerrier entre le donjon et la ville, réduisant le temps de voyage d'une semaine. La mule augmente les dépenses courantes du guerrier d'une pièce d'or par jour. Quand il voudra partir pour la prochaine aventure, le guerrier constate que sa mule a été volée.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

CARTE SECRETE

Vous avez une carte qui mène à une chambre remplie de trésor !

Si la compagnie arrive à l'endroit où ils devraient revenir, alors ils peuvent explorer au delà de ce qui était prévu normalement. Prendre une salle objectif au hasard et la poser sur le plateau. Cette pièce est illuminée, et les guerriers n'auront pas besoin de la lanterne pour entrer. S'ils entrent, lancer un D6.

1D6 Résultat

1-2 C'est un piège ! Lancer sur le tableau des monstres de pièce objectif, mais ne prendre aucun trésor !

3-4 Mauvaise pièce ! Prendre une carte d'événement, qui est résolue comme d'habitude.

5-6 Trésor ! Prendre une carte d'événement, résolvez-le comme d'habitude, puis donnez 1D3 cartes supplémentaires de trésor au guerrier qui possède la carte.

ESCORTE

Un vieil alchimiste d'Altdorf ratatine, vous a payé pour l'escorter dans le donjon pour rechercher un certain artefact. Vous devez le protéger à tout moment.

L'artefact qu'il cherche est dans la salle objectif. Si l'alchimiste est vivant quand la quête est finie, il trouve ce qu'il recherche et récompense le guerrier avec 1D6 x 100 pièces d'or !

Vous aurez besoin d'une figurine pour représenter l'alchimiste, commandé par vous-même. Il n'attaquera pas, et a le profil ci-dessous. Il déplace de 4 cases par tour. Les monstres n'attaqueront pas l'alchimiste tant qu'il y aura des guerriers debout !

Combat	2	Initiative	5
Tir	6+	Attaque	*
Force	2	Points Vie	6
Endurance	4	Débloccage	4

APPROVISIONNEMENTS PERSONNELS

Avant la descente dans l'obscurité périlleuse, vous avez stocké quelques approvisionnement pour vous aider face au danger. Lancer 1D6 pour voir ce que le guerrier a mis de côté.

1-2 1D6 rations. Chacune guérit 2 blessures une fois mangé. Peut être employé à tout moment

3-4 1D6 bandages. Chacun guérit 3 blessures une fois utilisé. Peut être employé à tout moment.

5-6 Une pierre de transe. Si le guerrier ne fait rien un tour, y compris se déplacer, et qu'il n'y a aucun monstre sur le plateau, il peut guérir 1 blessure.

Naturellement, le guerrier pourra vendre ou échanger ses approvisionnements avec les autres guerriers s'il le souhaite !

DÉCOUVERTE

La légende indique que dans ce donjon est enfoui profondément un objet de grande puissance. Vous avez établi où il se trouve et vous êtes déterminé à vous l'approprier !

Lancer 1D6+6 et le noter secrètement sur votre feuille. C'est le nombre de sections de plateau qui doivent être explorées avant que le guerrier atteigne l'endroit de sa quête.

Quand il y arrive, avant de faire toute autre chose, lancer un autre D6. Ceci indique combien de cartes de trésor le guerrier peut maintenant tirer. Il doit choisir l'une d'entre elles qui sera l'artefact légendaire, qu'il pourra conserver. Les autres cartes sont mélangées de nouveau dans le paquet de cartes de trésor.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

PHOBIE

Vous avez une phobie secrète qui refroidit votre sang !

Lancer 1D6 pour connaître, la phobie du guerrier :

- 1 Rats! Le guerrier à -1 pour les toucher
- 2 Araignées! Le guerrier à -1 pour les toucher
- 3 Chauves-souris! Le guerrier à -1 pour les toucher
- 4 L'obscurité! Le guerrier ne s'écartera jamais de la section ou se trouve la lanterne.
- 5 Sang! Chaque fois que le guerrier est blessé, lancer 2D6, sur un double il s'évanouit, manquant la prochaine phase des guerriers. Tant qu'il est à terre, aucun monstre ne le frappera.
- 6 Minotaures! (C'est vraiment compréhensible!) Le guerrier à -1 pour les toucher. Il gagne +10 pièces d'or pour chaque blessure causé à un monstre qu'il craint!

VENGEANCE

Vous avez une raison personnelle d'aller sur cette aventure, la vengeance! Votre ennemi juré est réputé demeurer dans ce système de caverne, et vous allez détruire le monstre une fois pour toutes.

Noter en secret quel type de monstre le guerrier hait. Quand le guerrier rencontre ce type de monstre, il devient absolument fou, se ruant à l'attaque sans se préoccuper des autres. Indiquer quel monstre il veut tuer aux autres joueurs. Jusqu'à ce qu'il soit mort, le guerrier à +1 attaque, +1 en force mais -1 pour toucher tellement il attaque d'une manière extravagante. Si le guerrier tue le monstre, il gagne le double de l'or normal!

DELIVRANCE

Un membre de votre famille a été enlevé, et doit être sauvé.

Lancer 1D6 deux fois pour voir qui a été capturé, et où il est retenu.

- | | |
|----------|------------------|
| 1 Père | Puits maudit |
| 2 Mère | Repaire |
| 3 Frère | Salle de Garde |
| 4 Soeur | Cellule |
| 5 Cousin | Salle de Torture |
| 6 Neveu | Pièce Objectif |

Si la salle est trouvée, lancer alors 1D6. Sur un 1, il est trop tard, le parent du guerrier est mort! Sur 2 à 5 il est vivant mais sous bonne garde, prendre une carte supplémentaire d'événement. Sur un 6, la salle est vide excepté la parenté du guerrier, ne pas tirer de carte événement pour la salle (la pièce objectif contient les monstres normaux).

Une fois qu'il n'y a plus aucun monstre dans le jeu, le parent est libéré. Éternellement reconnaissant, il donne au guerrier une carte de trésor et s'échappe sans risque vers la surface.

POURSUITE

Vous ne l'avez pas dit aux autres, mais vous êtes poursuivis par des Monstres qui en ont après votre sang. Vous leur avez volé un artefact et ils ne se reposeront pas jusqu'à ce qu'ils le récupèrent.

Garder un oeil sur les jets de dés de pouvoir. Dès qu'il sera obtenu deux fois de suite le même nombre, les poursuivants arrivent, hurlant de fureur.

Lancer sur le tableau des monstres de pièce objectif pour voir ce qui arrive.

Avant de les combattre, le guerrier avoue aux autres la vérité, prendre une carte de trésor maintenant. C'est l'objet que les monstres veulent. Il peut être utile dans le combat qui suit!



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

VICTIME DE LA MODE

Après avoir dépensé une fortune pour de nouveaux pantalons pourpres, vous faites le tour de la ville pour que tous les admirent.

Le guerrier doit suivre la dernière mode. Quand il est en ville, lancer 1D6 au début de chaque jour. Sur 1 ou 2, il fait du shopping dans les magasins d'habillements. Le guerrier ne peut visiter aucun autre lieu ce jour mais il doit lancer 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 Le guerrier doit avoir ces pantalons à fronces pourpres, ils lui iraient si bien, il les achète immédiatement pour 300 pièces d'or et les enfilent immédiatement.
- 2 Une cape verte avec des glands dorés à 600 pièces d'or, c'est une affaire.
- 3 Le négociant jure sur la tombe de sa mère qu'il se ruine en laissant ces bottes à 75 pièces d'or.
- 4 Ces fourrures, à 50 pièces d'or, devraient tenir le guerrier au chaud tout au long des mois d'hiver.
- 5 A 25 pièces d'or, ce bandeau de velours est une occasion unique que personne d'autre ne devrait avoir.
- 6 Le guerrier ne repère aucune bonne affaire aujourd'hui. On verra demain.

BONNE FORTUNE

En bas de la rue, le cheval attelé à un chariot fonce vers vous. Pétrifié, vous restez sur place.

Au moment même où il semble que vos jours soient finis, le cheval et le chariot stoppent, au raz de votre visage.

La bonne fortune semble être avec le guerrier aujourd'hui. Pour la prochaine aventure seulement, il gagne un point de vie supplémentaire. Il sera employé normalement sauf que le guerrier ne le récupérera pas à la fin de l'aventure.

JALOUSIE

Observant un de vos camarade guerrier, vous fronchez les sourcils en serrant les poings. C'est lui qui a volé le cœur de votre femme, et si vous devez voyager avec lui, ce sera à vos conditions.

Le guerrier a une rancune contre un autre guerrier choisi aléatoirement. N'importe les circonstances, le guerrier jaloux ne donnera pas à l'autre guerrier quoi que ce soit. Ceci inclut l'or, les rations, les bandages, les breuvages magiques, les trésors, etc... Il ne le guérira ou ressuscitera pas si l'occasion lui en ait donné. Cette carte de secret ne peut être dévoilée à aucun autre guerrier.

LYCANTHROPIE

Il y a une pleine lune ce soir. Redoutant l'inévitable, vous vous préparez à la transformation....

A un moment donné de sa vie le guerrier doit avoir été mordu par un lycanthrope. Si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir le changement commence... Lancer 1D6 :

- 1 Le guerrier se transforme en loup garou et fait immédiatement une attaque contre un guerrier adjacent.
- 2-5 La transformation est complète. Pour ce tour le guerrier gagne +1 en mouvement, +1 en force, et +2 attaques.
- 6 Le changement est semi permanent et dure 1D6 tours. Tant qu'il est affecté, le guerrier gagne +1 en mouvement, +1 en force, et +2 attaques. Aucun jet sur ce tableau n'est exigé pour la durée de la transformation.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

FAMILLE

« Bienvenu à la maison, fils. C'est gentil de venir nous voir ».

La prochaine ville s'avère être celle où la famille du guerrier réside. Pendant son séjour dans cette cité, il ne paye pas les dépenses courantes pendant qu'il réside dans sa famille, et sa mère lui fait de bon petit plat cuisiné à la maison chaque soir.

LIVRAISON

« Voilà la marchandise, garçon. Assures-toi qu'elle soit livrée à Aldorf sans problème, sinon j'aurai ta peau. »

Afin d'essayer de gagner à un peu plus d'argent, le guerrier a pris un travail de garçon de courses pour le forgeron local. Tirer une carte de trésor. C'est la marchandise qui doit être livré à la prochaine ville contre 1D6 x 100 pièces d'or.

Tant que le guerrier est en possession de cet objet, il peut l'employer pour la durée de la prochaine aventure, mais si elle est endommagée de quelque façon, ou perdu, ou s'il choisit de ne pas la livrer, le forgeron chasse le guerrier et lui prend 2D6 x 100 pièces d'or comme compensation.

MALADIE

« Quoique votre vision soit brouillée et que vous vous sentiez faible, vous choisissez de ne pas laisser tomber vos amis. »

Lors de sa dernière aventure, le guerrier a attrapé une maladie qui l'affaiblit. Pour la durée de la prochaine aventure, soustraire -1 à tout les jets de dé du guerrier pour toucher. En outre, s'il est requis de lancer des dés pour voir combien de blessures il gagne et si un 1 est obtenu, relancer les dés pour savoir combien de blessures sont perdues à la place.

Chaque fois que le magicien lance un 1 dans la phase de pouvoir, choisir un guerrier au hasard et lancer 1D6. Si un 1 est obtenu, ce guerrier a contracté la maladie également. Additionner +1 au nombre requis pour attraper la maladie pour chaque guerrier infecté. (Par exemple, s'il y a 3 guerriers infectés, un autre guerrier attrapera la maladie sur un jet de 3 ou moins.)

La maladie peut être traitée en rendant dans un temple ou auprès d'un guérisseur moyennant le paiement de 50 pièces d'or x niveau du guerrier.

BRASSERIE BUGMAN'S

« Vous avez un petit tonneau d'un mélange très efficace que vous avez acheté au marché noir. »

Lancer 1D6 quand le guerrier décide de le boire :

- 1 Le guerrier devient ivre mort et s'effondre dans un coin. Les autres guerriers doivent le déposer en dehors du donjon pour qu'il soit en sûreté. Il retrouvera le reste des guerriers quand ils auront fini ce donjon.
- 2 Le guerrier est à -1 pour toucher pour le reste de l'aventure.
- 3 Le guerrier est à -1 pour toucher dans le prochain combat.
- 4 Le guerrier gagne 1D6 points de vie pour le reste de l'aventure.
- 5 Le guerrier gagne +1 attaque, +1 en endurance, et -1 pour toucher pour le reste de l'aventure.
- 6 Le guerrier gagne 1D3 points de vie de façon permanente.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

CHASSEUR DE PRIME

Maudissant votre imbécilité, vous vous tapissez dans l'ombre. Comment pouviez-vous savoir qu'il vous suivrait si loin dans les ténèbres ?

Suivez les résultats des jets de dé dans la phase de pouvoir. La deuxième fois qu'un 1 est obtenu le chasseur de prime arrive. Il prend arrêté immédiatement le guerrier avant qu'il ait une chance de réagir. Lancer 1D6 X 100. C'est la prime sur sa tête. Le guerrier peut convaincre le chasseur de prime de le libérer en payant à double la prime. Autrement le guerrier doit quitter cette aventure et suivre le chasseur de prime en ville ou il réclamera sa récompense en livrant le guerrier aux autorités.

Heureusement, le guerrier parvient à s'évader et peut rejoindre ses compagnons pour la prochaine aventure.

AVATAR

« Toi, mon enfant, tu as bien fait de te joindre à mon culte. Pour cela, je te fais mon champion, tu accompliras des exploits par lesquels je pourrais être fier. »

Le guerrier est devenu l'avatar personnel de son Dieu. Une fois pendant la prochaine aventure, il peut employer les nouvelles puissances données à lui par son Dieu. Il peut annihiler tous les monstres restants sur le plateau (mais lui n'obtient aucune carte de trésor ou d'or pour eux), déplacer la compagnie entière dans la ville la plus proche, ou ressusciter par télépathie un guerrier mort.

En outre, il reçoit une attaque supplémentaire pour l'aventure entière.

ALCOOLIQUE

Bééééuurrrkk.....

Le guerrier aime la bière naine, beaucoup trop malheureusement, il a pris un stock de bouteilles dans le donjon pour soulager ses douleurs. Il est parvenu d'une façon ou d'une autre à caser 3D6 bouteilles de XXXXX de Bugman dans son baluchon, à l'insu des autres guerriers. Au début de chaque tour, il prend une gorgée. Lancer sur le tableau suivant:

- 1 L'alcool fait son effet. Il subit 2 blessures, non modifiées par l'endurance ou l'armure. En outre, noter combien de 1 sont lancés sur ce tableau. Pour chaque multiple de 4, le jet du guerrier est à -1 pour toucher, mais il gagne +1 à tous ses tests de peur et de terreur.
- 2-5 Une autre bouteille est vidée. Soustraire 1 bouteille.
- 6 Tandis qu'il boit, des bouteilles tombent du baluchon du guerrier et se brisent. Soustraire 1D3 bouteilles.

MAÎTRE FAUSSAIRE

Pendant que les gardes municipaux viennent pour vous arrêter pour trouble de l'ordre public, vous leur remettez un document signé du roi lui-même vous accordant un plein pardon !

Le guerrier est un expert faussaire qui peut imiter n'importe quel document officiel exactement comme l'original. Si le guerrier est envoyé en prison, il peut produire un document « officiel » signé par le roi, le pardonnant pour tous les crimes qu'il a pu avoir commis. Il est maintenant un homme libre ! Cependant, en présentant le document contrefait, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 les gardes sont au courant de ses talents et confisquent immédiatement toutes ses contrefaçons. Toutes les peines d'amendes ou de prison ou il est condamné sont doublées.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

CLEPTOMANIE

Pendant que le négociant marche prêt de vous, vous ne pouvez vous empêcher mais noter sa bourse d'or accrocher à sa ceinture. Sifflant discrètement, vous le frôlez et le libérez habilement de son fardeau.

Le guerrier est un cleptomane. N'importe quand pendant l'aventure si le guerrier est en contact avec une autre personne due à un événement (pas un combat), le guerrier essaiera de lui voler quelque chose. Lancer 1D6 avant que l'événement ne soit résolu. Si le résultat est un 5 ou un 6 le guerrier parvient à voler 50 x 1D6 pièces d'or. Si le résultat est 2, 3 ou 4, le guerrier est trop à l'étroit pour voler n'importe quoi. Si le résultat est un 1 le guerrier négligent trébuche et frappe malencontreusement la personne. Fâchée, la victime exige 50 pièces d'or x 1D6 du guerrier en compensation. Si le guerrier ne peut pas payer (ou ne veut pas), l'homme appelle à l'aide. Lancer sur le Tableau des monstres pour déterminer quel type de d'aide il reçoit, mais ne prenez pas une carte de trésor après le combat. Inutile de dire que l'événement n'est pas résolu pendant que la pauvre victime s'enfuit en toute hâte.

CHEF

Pourquoi ce jeune blanc-bec pense qu'il est le chef de la bande? Nous n'avons eu que des ennuis depuis qu'il est ici. Je pourrais faire un meilleur boulot que lui!

Lancer 1D6 avant de commencer cette aventure. Noter le nombre d'événements imprévus que les guerriers rencontrent. Dès que le nombre du D6 d'événements imprévus s'est produits, excédé de tous les ennuis que le chef cause à la compagnie, le guerrier se saisit de la lanterne.

Si le guerrier avec la lanterne proteste, le guerrier lui arrachera des mains et se mettra en tête du groupe. Dès maintenant jusqu'à la fin de l'aventure le guerrier sera le nouveau chef, quelle que soit son initiative.

Naturellement, dès qu'il a la lanterne le guerrier ne peut plus utiliser aucune arme à deux mains ni de bouclier.

ANIMAL DE COMPAGNIE

Oreilles tombantes, grands yeux désespérés. Vous ne pouvez pas résister à acheter ce chiot si mignon en passant devant le magasin d'animaux de compagnie.

Le guerrier a un mignon chiot pour l'accompagner pendant cette aventure. Le chiot n'est pas représenté par une figurine. Le guerrier peut envoyer le chien tourner autour des pieds de ses ennemis. Au début du tour du guerrier il peut envoyer le chien pour distraire un monstre sur la même section. Lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6 les jappements constants du chien distraient le monstre qui perd 1 attaque pendant la phase des monstres.

A la fin de l'aventure, le guerrier oublie d'attacher le chien quand il entre dans la taverne et il s'enfuit. Pauvre

TATOUAGE

Vous relevez vos manches, admirant l'ouvrage du tatoueur. Le résultat est très impressionnant! Les truands penseront deux fois à vous tracasser maintenant!

Le nouveau tatouage du guerrier lui donne l'aspect d'appartenir à la bande de truands débraillés et d'assassins qui fréquentent les allées les plus sombres et les endroits mal famés de la ville. Les bandits et autres semblables ruffians resteront à l'écart du guerrier, le prenant pour un des leurs.

En termes de jeu, si le guerrier rencontre n'importe quels bandits ou personnages de mauvaises réputations il peut choisir de relancer les dés si les effets d'un événement s'avèrent être mauvais. Il doit accepter les résultats du deuxième jet.

Malheureusement l'encre que le tatoueur a utilisée était d'une qualité inférieure et le tatouage du guerrier se fane à la fin de l'aventure.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

SECRET CACHE

Pendant que les autres guerriers se dirigent vers le bas du passage, vous regardez autour de vous, et quand il s'avère que personne d'autre ne regarde, vous soulevez une dalle dans le plancher. Là se trouve une arme magique que vous avez cachée ici il y a des mois. Vous saviez que vous reviendrez tôt ou tard.

Lancer 2D6. C'est le nombre de sections du donjon qui doivent être explorées avant que le guerrier atteigne sa cachette secrète. Cependant, il y a une chance que les monstres est pu avoir trouvé son arme. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 l'arme n'est plus là ! Sur n'importe quel autre résultat, le guerrier peut tirer une carte de trésor qu'il peut garder. Ceci ne compte pas dans sa quote-part.

MAÎTRE D'ARME

Votre formation au combat semble avoir portée ses fruits. Vous pouvez maintenant utiliser votre arme avec une plus grande compétence que précédemment.

Le guerrier était formé pour attaquer avec son arme. Il peut maintenant s'en servir pour se protéger. Pendant cette aventure les monstres sont à -1 pour toucher le guerrier pendant qu'il balance et tourne son arme avec plus de compétence.

Cette compétence ne peut pas être employée si le guerrier utilise n'importe quel type d'arme de jet.

CELEBRITE

En raison d'un flirt durant la nuit avec la fille du noble local (qui s'avère être mariée), vous vous retrouvez à la une du journal local, à votre plus grande consternation.

La nouvelle s'est répandue dans toute la ville. Dans chaque endroit visité, spécial ou non que le guerrier visite, lancer 1D6. Sur un résultat de 1-2 le commerçant refuse de servir le guerrier à cause de son lâche comportement et le jette à coup de pied hors de son établissement. Il peut ne pas y retourner pendant ce séjour de crainte que les gardes l'apprehendent.

MAÎTRE DU DÉGUISEMENT

"Quoi ? Non, je ne pense pas. Je ne sais pas de ce que vous parlez. Je ne vous ai emprunté aucune pièce d'or. Je pense que c'était cette personne là-bas. Je ne correspond en rien à votre description."

Le guerrier est un maître de déguisement. S'il est la cible de n'importe quel événement dans lequel il est ennuyé pour un mauvais contrat, il peut mettre sa fausse moustache et ses lunettes et feindre d'être un autre. Les résultats de l'événement peuvent être ignorés.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

EXPERT FINANCIER

En prenant conseil auprès d'un négociant local, vous décidez d'essayer et faire un bénéfice en investissant votre or durement gagné.

Le guerrier met tout son or, excepté 1D6 X 100 pièces d'or dans un compte. À la fin de l'aventure, lancer 1D6 :

- 1 Le guerrier perd le 1/3 de ses fonds à cause d'un mauvais investissement.
 - 2 La fortune du guerrier ne change pas.
 - 3 Le guerrier multiplie son or par 1,25
 - 4 Le guerrier multiplie son or par 1,50.
 - 5 Le guerrier multiplie son or par 1,75
 - 6 Le guerrier multiplie son or par 2
- Le guerrier décide alors de retirer tous ses fonds du compte.

GRAND-MÈRE ADORABLE

Votre grand-mère habite la ville que vous êtes sur le point de quitter. Elle s'assure que tout va bien, que vous êtes bien approvisionné en nourriture, et que vous avez des sous-vêtements propres.

Le guerrier est doté de nombreuses écharpes, châles, couvertures et gilets de cuir à porter pour s'assurer qu'il est bien au chaud. Tout en passant pour un idiot, au moins le guerrier gagne +1 en endurance. Cependant, il peut à peine se déplacer engoncé dans ses vêtements, et perd 1 en mouvement. En outre, le guerrier est doté de provisions conséquentes pour être sûr qu'il ne sera jamais affamé. Le guerrier peut prendre 2D6 rations.

MEFIANCE

Vous ne faites pas encore entièrement confiance à vos compagnons, et vous les avez tenu à l'œil pendant un certain temps. Et c'est une bonne chose ...

Tous les autres guerriers doivent immédiatement prendre une carte sombre secret supplémentaire. En outre, ils doivent vous révéler toutes leur carte sombre secret. Vous êtes autorisé à voir quelles cartes ils ont à tout moment.

GASPACHO

Lors d'une invitation au banquet du roi, vous avez fait l'erreur de vous plaindre au serveur que votre potage a été servi froid, et vous avez voulu le réchauffer. Tout le monde à ri de vous, et c'est seulement plus tard que vous avez réalisé votre erreur. Vous êtes maintenant le sujet des plaisanteries de toute la noblesse.

Si le guerrier n'est pas Champion du Roi, alors défausser cette carte et en prendre une autre.

Le guerrier est si embarrassé qu'il ne quittera plus sa chambre à l'auberge par crainte de rencontrer un noble. Il peut aller faire des emplettes dans la partie basse de la ville seulement et ne peut visiter aucun endroits spéciaux. En lançant pour voir si un article est en stock, lancer un dé en moins que normalement (avec un minimum de 1D6). Le guerrier ne doit faire aucun jet sur le Tableau d'événements citadins.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

SOMBRE HISTOIRE

Il y a beaucoup de choses que vous n'avez pas encore dit à vos compagnons aventuriers. Des choses qui peuvent très bien se retourner contre vous...

Le guerrier doit immédiatement prendre 1D6 cartes sombres secrets, la prochaine aventure sera normale.

SUJET D'EXPÉRIENCE

Vous avez été volontaire pour subir une expérience pour voir sur votre corps ce que les forces de déformation du chaos peuvent faire à une personne.

Le guerrier peut lancer une fois sur le tableau des compétences du chaos du guerrier de chaos. Cette compétence est valable que pour la prochaine aventure seulement.

A la fin de l'aventure, le guerrier touche 1D6 X 100 pièces d'or pour sa participation au projet.

PROTOTYPE

Un vieux scientifique nain fou a insisté sur le fait que vous expérimentiez sa nouvelle invention dans le prochain donjon que vous explorerez.

Prendre une carte de trésor. Cet article est l'invention folle que le nain veut que le guerrier expérimente. Le guerrier peut employer cet objet normalement, mais doit lancer 1D6 avant chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'objet éclate, causant au guerrier 4D6 blessures, modifiées comme d'habitude. À la fin de l'aventure si l'article n'a pas éclaté.

Si le guerrier emploie l'article au moins une fois pendant l'aventure, le nain donnera au guerrier 1D6 X 100 pièces d'or pour sa participation. Il laissera également l'objet au guerrier (s'il n'a pas éclaté).

Si l'article a éclaté, le nain est très déçu et insiste sur le fait qu'il doit y avoir eu quelque chose que le guerrier a mal fait en l'utilisant. Le guerrier ne reçoit aucun or.

Si l'objet a été utilisé seulement une fois, et qu'il n'est pas détruit après son utilisation, il ne peut pas être employé à nouveau.

DEPRESSION

Vous soupirez tristement. La vie d'aventurier vous pèse vraiment.

Le guerrier tiendra toujours son tour durant la prochaine aventure. Par contre, si le jet de pouvoir est un 1 et qu'il n'y a aucun monstre sur le plateau, il s'assiera et rien de ce que les autres guerriers peuvent faire ne le fera bouger. Le guerrier peut ne faire rien ce tour, excepté utiliser des bandages et des rations.



**SOMBRE
SECRET**



**SOMBRE
SECRET**



**SOMBRE
SECRET**



**SOMBRE
SECRET**

VIEIL ENNEMI

Vous avez entendu une rumeur inquiétante qu'un monstre que vous pensiez avoir tué il y a de nombreuses années en fait vous attend dans le prochain donjon, pour obtenir sa vengeance.

Lancer 1D6 une fois que les guerriers atteignent la salle objectif avant que tous les monstres soient placés. Sur un résultat de 1 à 3, le vieil ennemi du guerrier est en effet ici, attendant pour finir ce qu'il a commencé il y a longtemps. Lancer une fois sur le tableau des monstres pour voir quelle sorte de créature est l'ennemi suprême du guerrier, et placer le monstre produit dans la pièce. Le vieil ennemi ira chercher toujours le guerrier. Il a +3 points de vie, +1 en force, +2 en endurance, +1 en combat, et il double ses attaques normales. Le guerrier gagne le triple d'or pour tuer son vieil ennemi. Toutes les attaques du vieil ennemi sont considérées comme des dommages mortels.

BABY SITTER

Juste comme vous êtes sur le point de partir au loin vers votre prochaine aventure, votre cousin sorti en courant de la ville tenant un petit enfant en bas âge dans ses bras, il vous dit qu'il est temps de prendre la responsabilité de votre nièce.

Le guerrier a 2 options. Il peut ou être très idiot et prendre sa nièce âgée de 4ans dans le donjon avec lui, ou il peut manquer la prochaine aventure et passer le temps en la portant de la foire jardin d'enfant. S'il manque cette aventure, il peut gagner 1 point de la chance permanente pour être un oncle si affectueux.

Autrement, il doit traîner le malheureux enfant avec lui. L'enfant a les mêmes statistiques qu'un Snorling, il occupe une case, et prend son tour après le guerrier. Il n'attaquera pas, ne peut pas se débloquent, et il n'y a aucun besoin d'ajuster le nombre de monstres à l'enfant. Cependant, il a besoin d'un pion de guerrier, puisqu'il peut être la cible des événements, des pièges, etc... Les monstres iront attaquer l'enfant seulement s'il y a personne d'autre à attaquer.

Si l'enfant meurt, le guerrier perdra immédiatement tous ses points de chance restant, et ne les regagnera que pour les 1D3 aventures après celle-ci.

SURCHARGE PONDERALE

Toutes ces tartes aux fraises supplémentaires commencent à se voir...

Le guerrier a pris un peu de poids récemment. Jusqu'à ce qu'il le perde (à la fin de l'aventure), il gagne la capacité d'ignorer des coups 6+, mais est à -1 en mouvement.

OSSELETS

Pendant que les autres guerriers commencent à rechercher le trésor après le combat, vous voyez quelque chose comme caché parmi les corps de vos ennemis massacrés. Regardant autour de vous pour s'assurer que les autres n'observent pas, vous empoechez rapidement le trésor et sifflez discrètement.

Une fois dans la prochaine aventure, lorsqu'un autre guerrier lance pour trouver un trésor après un combat, le guerrier avec cette carte sombre secret peut prendre le même type de carte de trésor ou d'or comme le guerrier à qui c'est le tour de prendre le trésor.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

SOULEVER DE LA FONTE

Vous avez décidé de passer votre temps libre dans la salle de gymnastique locale.

Le guerrier gagne +1 en force et +1 en endurance pour la prochaine aventure.

ELU

Les gens du pays vous ont confondu avec le fabuleux 'Elu' de la légende antique, venu pour les sauver d'une affreuse prophétie.

Le courage et la croyance des gens du pays que le guerrier est « l'élus » influe un immense courage chez lui. Il gagne +1 à tous ses tests de peur et de terreur pour la prochaine aventure.

En plus, le guerrier peut toucher automatiquement une fois pendant la prochaine aventure. Traiter le coup automatique comme s'il avait obtenu un 6 pour toucher.

QUETE DU ROI

Le roi a promis de vous récompenser libéralement si vous parvenez à tuer un ogre et à proclamer la victoire en son nom !

Choisir un monstre aléatoire à partir du tableau des Monstres égal au niveau du guerrier, en tenant compte du lieu géographique où vous vous trouvez. Ne lancez pas sur le tableau des monstres de Norsca si vous êtes en Albion.

Si le guerrier peut massacrer un de ces monstres, quand les guerriers reviennent à la capitale, le roi donnera au guerrier victorieux une carte de trésor de pièce objetif comme récompense.

MAUVAISE ODEUR

Pendant que vous vous préparez pour la prochaine aventure, une odeur horrible envahit vos narines. Il ne vous faut que quelques secondes pour vous rendre compte qu'elle provient d'un de vos compagnons de voyage, qui a évidemment pensé qu'il était inutile de se baigner ce matin.

Sélectionner un guerrier aléatoirement. Pour la prochaine aventure, le guerrier avec cette carte sombre secret ne peut pas finir son mouvement dans une case adjacente au guerrier puant, car l'odeur l'accable extrêmement. Le guerrier avec ce sombre secret souffre -1 pour toucher s'il est à côté du guerrier puant pour n'importe quelle raison jusqu'à ce qu'il ne soit plus adjacent.

Ce sombre secret ne peut pas être révélé aux autres guerriers, et le guerrier avec ce sombre secret ne peut pas dire au guerrier puant de ne pas se tenir à côté de lui, car il est trop poli pour une telle chose.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

MALADE

Quelque chose que vous as mangé au petit déjeuner ne passe pas. Pendant que les autres guerriers sont prêts à partir au loin pour la prochaine aventure, vous sentez votre estomac commencer à tourner, et vous faites tout votre possible pour vous empêcher de vomir. Trop tard en plein à l'intérieur du baluchon d'un camarade aventurier...

Sélectionner un guerrier aléatoirement. Ce guerrier malheureux a maintenant du vomir infiltré dans chaque coin de ses affaires. Chaque fois que ce guerrier emploie un objet périssable de n'importe quelle sorte, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, l'article est couvert de gros morceaux du vomir et est inutilisable. Cette carte sombre secret doit maintenant être révélée, le guerrier visé avec les affaires salies perd immédiatement 1D6 bandages et 1D6 rations. En outre, avant que le guerrier puisse employer un objet périssable, il doit passer les 1D3 tours suivant à nettoyer son baluchon. Pendant ce temps, il ne peut rien faire d'autre.

GUEULE DE BOIS

Vous n'auriez pas du passé toute la nuit à la taverne, même pour essayer d'impressionner la fille du seigneur local. Pourquoi chacun doit faire tellement de bruit, et qui a rendu le soleil si lumineux !

Le guerrier souffre -1 en mouvement et -1 pour toucher pendant la prochaine aventure le temps qu'il récupère de sa gueule de bois.

ANNIVERSAIRE

Aujourd'hui c'est votre anniversaire. Vous ne l'avez pas dit aux autres parce que vous pensiez qu'ils s'en seraient rappelés. Mais jusqu'ici, ils n'ont rien dit ni ne vous ont offert aucun présent.

Garder un œil sur les cartes de trésor que les autres guerriers trouvent. Si le guerrier en voit un qu'il aimerait avoir, il peut demander à l'autre guerrier si c'est son cadeau d'anniversaire. Si l'autre guerrier ne souhaite pas donner au guerrier la carte de trésor il doit commencer la prochaine aventure avec 1 point de chance en moins pour ne s'être pas rappelé l'anniversaire de son ami. Si le guerrier n'a aucun point de chance, le reste de la compagnie doit donner au guerrier dont c'est l'anniversaire de l'or d'une valeur égale à la carte de trésor. La carte de trésor ne compte pas dans le quota de trésor du guerrier.

Le guerrier peut seulement demander à un des guerriers un présent. On suppose que ce « cadeau » est de la part de tous.

AGRESSION

Pendant votre dernier séjour en ville vous avez été attaqué. Vous n'avez toujours pas récupéré entièrement de votre épreuve.

Le guerrier est effrayé de la moindre chose, pensant que chaque forme sombre sautera sur lui. S'il est requis de faire un jet de peur ou de terreur il peut ne pas ajouter son niveau au jet comme d'habitude, et s'il est au niveau 1 il doit soustraire 1 du jet de dé.

Si les monstres ne causent pas la peur ou la terreur, le guerrier est quand même effrayé. Les traiter comme ayant un indice de peur égal au niveau du donjon.



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET



SOMBRE
SECRET

SAINDOUX

En voyant l'ours noir s'approcher, vous vous couvrez de la tête aux pieds de graisse de porc, espérant que cela vous permettra de glisser des pattes de l'ours.

A la taverne avant de partir pour cette aventure, un vieux barbare de Norsca a expliqué au guerrier comment en se couvrant de graisse de porc devenir très glissant et difficile à saisir.

Le guerrier peut employer ce tour une fois pendant l'aventure pour éviter un coup simple qui l'aurait autrement blessé.

RHUME DES FOINS

Comme la compagnie rampe silencieusement dans le passage, sans avertissement vous lâchez un énorme 'Aaaaaatchooooooooom!'

Tant que les guerriers sont dans le donjon, chaque fois qu'une carte d'événement indique des monstres, lancer 1D6. Sur un 1, l'éternuement intempestif du guerrier alerte les monstres de la présence des guerriers. Les monstres gagnent la capacité spéciale « Embuscade magique A » pour ce combat.

CÉLÈBRE

Pendant que vous marchez en ville, un groupe de jeunes filles se précipite sur vous, criant « je t'aime !! » à plein poumons jetant leurs soutien-gorge et culottes sur vous. Vous ne pouvez imaginer que toute cette agitation est pour vous...

Les exploits du guerrier sont devenus célèbres sur toute la terre. Quand il arrive dans une agglomération après l'aventure, les gens l'assaillent pour lui demander un autographe. Partout où il va, il y aura des gens qui le suivront. Pour cette raison, le guerrier doit lancer deux fois par jour sur le tableau d'événements citadins. Cependant, en raison de son immense popularité, l'aubergiste refusera tout paiement pour lui pendant son séjour. Le guerrier ne doit pas payer les dépenses courantes dans cette ville.

REPUTATION

Oh! non, ne regard' pas maintenant, mais c'est encore ce salopard d'elfe qui a massacré tout les potes. J'l'ai reniflé pour de bon.

La réputation du guerrier en tant qu'adversaire formidable s'est répandue dans les profondeurs du donjon. Lancer sur le tableau des monstres au niveau inférieur à celui du guerrier. Pour la prochaine aventure, ce monstre craint le guerrier et perd -1 à son jet pour le toucher.



**SOMBRE
SECRET**



**SOMBRE
SECRET**

PAS DE VENTE

Vos camarades ont pensé que vous aviez vendu le marteau de guerre magique, mais à leur insu, vous l'avez caché au fond de votre baluchon.

La dernière fois qu'il a visité les magasins, le guerrier avait décidé de vendre certains trésors, mais il les a stockés au fond de son baluchon. Prendre aléatoirement une carte de trésor de pièce de donjon.

MULE

Regardant derrière vous les autres guerriers, vous chevauchez dans le soleil couchant, leur faisant au revoir de la main.

À la fin de l'aventure, le guerrier trouve une mule attachée devant la sortie du donjon. La mule peut porter le guerrier entre le donjon et la ville, réduisant le temps de voyage d'une semaine. La mule augmente les dépenses courantes du guerrier d'une pièce d'or par jour. Quand il voudra partir pour la prochaine aventure, le guerrier constate que sa mule a été volée.