



Evènements Citadins Nains

Par Thomov Le Poussiéreux

11) Rayer la Rancune: Un Nain vient brusquement à votre rencontre, visiblement fou de rage. Il crache par terre juste devant vous et vous somme de défendre votre pitoyable vie. Il se présente comme le descendant direct du Thane Nain dont la fiancée fut enlevée jadis par l'un de vos ancêtres un peu plus fantasque que la normale. Vous êtes bien obligé de reconnaître qu'il dit la vérité car les frasques de votre aïeul sont tristement célèbres dans votre famille. Dans la culture des Nains, une telle offense ne peut trouver que peu d'issues différentes: soit le responsable consent à verser à la famille de l'offensé une somme tout à fait considérable, soit les deux Nains doivent se battre à mort.

Si vous choisissez de vous battre, lancez 1D6:

1: Votre adversaire se révèle être vraiment très agile et il vous semble que sa grande hache runique fend l'air en sifflant de tous les côtés à la fois. Vous reculez de quelques mètres sous la fureur de ses assauts et vous vous retrouvez rapidement acculé contre un mur. Un puissant coup de hache sur votre bras vous contraint à lâcher votre arme et le suivant vous cueille en pleine tête, mettant ainsi un terme à votre vie.

2-3: Votre adversaire vous domine largement et ne tarde pas à vous porter un coup terrible qui vous fait perdre connaissance; après quoi il s'en va en vous laissant pour mort. Si certains de vos compagnons sont encore en ville avec vous, ils vous soignent de leur mieux et vous décidez tous de quitter les lieux immédiatement pour ne pas risquer de recroiser ce fou-furieux. Si vous êtes seul en ville, vous êtes mort.

4-5: Vous prenez l'ascendant sur votre adversaire et finissez par le terrasser. Sur lui vous trouvez 1D6 x 100 pièces d'or.

6: Rendu expert par vos nombreux combats dans les périlleux donjons de tout le Vieux Monde, vous n'avez aucun mal à vaincre ce jeune impudent. Sur lui vous trouvez 1D6 + votre niveau x 100 pièces d'or (cette somme peut également être prise en compte pour l'expérience du Tueur de Trolls).

Si vous préférez payer, il vous en coûtera 1D6 x 250 pièces d'or pour apaiser sa colère. Si vous ne pouvez payer cette somme, vous être contraint de combattre ou de rejoindre le Culte des Tueurs...

12) Vers de Pierre: Vous réalisez en vérifiant vos rations de Pain de Pierre que de sournois vers de pierre se sont infiltré dans votre sac. Les pernicieuses créatures ont déjà colonisé plusieurs de vos précieuses rations et, la mort dans l'âme, vous devez vous séparer d'1D6 Pains de Pierre.

13) Journée Tranquille.



14) Pour la Bonne Cause: Un Crieur Public annonce à la foule qu'un impôt spécial est mis en application immédiate pour financer une expédition d'aide aux forces du Roi Belegar à Karak Aux Huit Pics. Ceux qui ne souhaitent pas payer sont invités à se joindre eux-mêmes au voyage. Les Nains assemblés maugréent quelques instants avant de se résoudre à contribuer à l'effort de guerre. Vous essayez d'expliquer aux gardes que vous n'êtes pas de la citadelle mais ils ne veulent rien savoir. Vous devez payer 1D6 x 175 pièces d'or où finir vos jours comme troupiers dans un Throng.

15) Investissement Nain: En discutant avec un marchand, vous vous laissez convaincre d'investir votre or dans sa courageuse entreprise qui consiste en l'ouverture d'une nouvelle mine au beau milieu des Sœurs Grises, de hautes montagnes situées en Bretonnie. Après les beaux discours de votre interlocuteur sur l'importance de rendre sa gloire passée au grand empire des Nains, vous êtes totalement convaincu et vous vous séparez bien volontiers d'1D6 x 100 pièces d'or.

A partir de maintenant, à chaque fois que vous arriverez dans une ville Naine, vous pourrez vous rendre au comptoir du Clan de ce marchand et leur montrer votre certificat. En vérifiant dans leurs épais livres de compte, les marchands pourront vous dire où en est votre puits de mine. Lancez 1D6:

1: L'expédition n'est pas la réussite que vous espériez et la mine connaît une période de vaches maigres. Les Nains ont besoin que vous réinvestissiez 1D6 x50 pièces d'or dans l'entreprise pour relancer l'affaire. Si vous refusez, notez sur votre feuille d'aventure que vous avez obtenu ce résultat; si à l'avenir vous refaite 1 sur votre jet, cela signifiera que l'affaire est définitivement coulée...

2-4: L'expédition est en bonne voie mais il faudra encore du temps avant qu'elle ne génère des bénéfices; vous ne gagnez rien pour le moment.

5: L'expédition est tombée sur quelques filons d'importance et les marchands vous avancent 1D6 x50 pièces d'or sur votre part des bénéfices.

6: L'expédition exploite en ce moment un gros gisement de gromril qui rapporte gros. Les marchands vous avancent 1D6 x 100 pièces d'or sur votre part des bénéfices

16) Bugman XXX XXX: Après une journée bien remplie, vous entrez dans une taverne pour vous rincer le gosier une bonne fois. Bien vous en prit car c'est justement le jour où le Clan des Brasseurs marie l'un de ses membres. Pour faire honneur au jeune couple, le Clan à mis en perce un tonneau de la célébrissime "Bugman XXX XXX", la meilleure bière jamais brassée par des Nains! On vous offre une chope du délicieux liquide et vous sentez immédiatement ses bienfaits se répandre dans votre organisme. Vous gagnez 1 point de vie de manière permanente.

21) Qui a la Plus Longue: Vous buvez un verre à la taverne tout en racontant vos palpitantes aventures à un groupe de jeunots émerveillés quand une voix surgit du fond de la salle: "Et c'est avec ces trois poils au menton que tu as mis tous ces Monstres en fuite? Laisse-moi rire!". Le Nain qui vient de parler pourrait bien avoir votre âge et vous ne l'avez jamais vu de votre vie. Tout le monde attend votre réaction et vous vous entendez dire: "Viens donc mesurer ta minable barbiche à mes trois poils et nous verrons bien qui rira alors". Aussitôt, on pousse des tables, on brandit des toises et chacun se met en position pour se faire mesurer la barbe. L'enjeu est fixé à 350 pièces d'or. Lancez 1D6:

1-2: Vous êtes la risée de toute l'assemblée quand il s'avère que votre barbe est plus courte d'au moins un demi-pied que celle de votre adversaire.

3-4: Après examen par un Maître Ingénieur en goguette, il est établi que vos deux barbes sont rigoureusement de la même longueur. Beau joueur, votre adversaire vous serre la main et vous offre une chope de bière, ce qui met fin instantanément à la querelle.

5-6: Ce paltoquet n'a aucune chance et plus vous étalez votre barbe sur la table et plus sa mine se défait. Il déclare finalement forfait avant même que vous ayez terminé d'étalez votre pilosité faciale au maximum de son potentiel.

22) Journée Tranquille.

23) Visite Royale: Vous apprenez que le Haut-Roi Thorgrim le Rancunier en personne est en visite diplomatique dans cette citadelle en ce moment-même! Comme tout le monde, vous espérez avoir la chance de pouvoir apercevoir ce Nain légendaire. Peut-être aurez-vous même le grand honneur de vous adresser à lui directement... Vous dépensez 150 pièces d'or en habits neufs et luxueux, mais quand vous sortez de chez le tailleur on vous apprend que le souverain de toute la nation naine s'en est déjà reparti.

24) Entretien: Vous vous faites plaisir en acquérant un très joli nécessaire à l'entretien des haches et marteaux pour la modique somme de 50 pièces d'or. Après tout, il faut bien prendre soin de son matériel...

25) Brises-Fer: Alors que vous visitez un puits de mine très prometteur, une paroi s'effondre soudain et une marée de Skavens braillards se ruent vers vous depuis leur tunnel de fortune. Lancez 1D6:

1-2: Les Hommes-Rats ne tardent pas à submerger les Mineurs et votre Guerrier par la même occasion. Tardivement alertés, les Brises-Fer finissent par vous venir en aide mais vous avez malheureusement reçu un mauvais coup qui vous causera un malus de -1 en Endurance jusqu'à la fin de votre prochaine aventure.

3-5: Alors que les Hommes-Rats sont sur le point de submerger les Mineurs et votre Guerrier par la même occasion, une phalange de Brises-Fer investit la galerie et commence immédiatement à tailler l'ennemi en pièces avec une redoutable efficacité. Les Skavens ne se laissent pas massacrer sans résistance, mais leurs coups rebondissent sur les superbes armures de gromril sans même les érafler.

6: Sans perdre un instant vous organisez la défense des Mineurs jusqu'à l'arrivée des Brises-Fer, engoncés dans leurs superbes armures de gromril. Pris entre le marteau et l'enclume, les Skavens sont rapidement exterminés. Pour vous remercier de votre bravoure, le capitaine des Brises-Fer vous fait don d'une magnifique épaulière faite de gromril! Celle-ci peut-être portée en plus de toute autre armure (à l'exception d'une armure complète en gromril, naturellement) et vous octroie 1 point d'armure supplémentaire. Si vous désirez la vendre, tout Nain vous en donnera 700 pièce d'or sans la moindre hésitation. Quelles que soient les circonstances, les Brises-Fer n'offrent leur reconnaissance qu'une seule fois. Si votre Guerrier retombe sur cet événement ultérieurement, dans cette ville ou dans n'importe quelle autre, considérez tout résultat de 6 sur le dé comme un 5.



26) Le Mal de l'Or: Cette maladie est typique des Fils de Grungni. Sans que l'on sache pourquoi, il arrive chez certains Nains que l'amour bien compréhensible de l'or et des richesses se mue en une insatiable cupidité. L'individu se replie alors progressivement sur lui-même et n'adresse finalement plus la parole qu'au magot sur lequel il va jusqu'à dormir pour être sûr que personne ne lui dérobe la moindre piécette. C'est malheureusement ce qui arrive à votre Guerrier et son comportement asocial est rapidement remarqué par son entourage.

Lancez 1D6:

1-4: Ne constatant aucun signe d'amélioration, les gardes appliquent le seul remède efficace en la circonstance qui consiste en la confiscation pure et simple de la moitié de l'or du malade et de son expulsion manu militari hors des murs de la citadelle. Vous savez, c'est pour votre bien qu'on fait ça...

5-6: Votre Guerrier parvient à dominer son penchant malsain pour l'accumulation du capital et à reprendre ses activités normales.

31) Festin de Roi: Vous décidez de vous offrir le gueuleton du siècle! Vous retenez une table dans la meilleure auberge de la citadelle et vous prenez ce qu'il y a de plus savoureux (et donc de plus cher). Dans une cité où l'essentiel de la nourriture est le fruit de l'importation, des petites folies comme celle-ci peuvent vite atteindre des sommes astronomiques. L'addition est salée et vous devez payer 1D6 x 50 pièces d'or pour prix de votre gourmandise.

32) Journée Tranquille.

33) Exercer son Métier: Votre Guerrier est recruté pour ses talents dans son métier d'origine pour 1D3 jours de labeur. Sa paie dépend de ce qu'il faisait avant de se lancer dans cette vie d'aventure et de son rang actuel.

Orfèvre: 1D6 +3

Novice: 50 pièces d'or

Maître des Runes: 1D6 +2

X Champion: 100 pièces d'or

Mineur: 1D6 +1

Héros: 150 pièces d'or

Guerrier: 1D6

Seigneur: 200 pièces d'or

Pendant votre engagement vous ne pouvez rien faire d'autre mais vous devez tout de même lancer chaque jour sur ce tableau.

34) Contemplation: Vous passez la soirée à flâner dans les halls majestueux de la citadelle, rêvassant à la grandeur passée de votre race. Vous songez à toutes les forteresses perdues au fil des âges et aux guerres passées et à venir. Finalement, votre résolution raffermie, vous allez vous coucher de bonne heure.

35) Égaré: Par Grungni, cette forteresse est immense! Vous vous êtes égaré en cherchant les lieux d'aisance et cela fait des heures que vous tentez désespérément de retrouver votre chemin. Il vous semble avoir déjà vu chaque coin de rue, chaque statue, chaque fontaine; et à chaque fois que vous demandez votre chemin, on vous répond d'une manière totalement différente... Lancez 1D6:

1-3: Vous continuez à tourner en ronds dans le dédale des galeries et des salles de la citadelle; vous ne pouvez rien faire d'autre le lendemain que chercher votre chemin. Relancez à la fin de la journée.

4-6: Enfin! Alors que vous cédez au désespoir vous bousculez par mégarde l'un de vos compagnons de route déterminé aléatoirement. Vous riez bientôt de bon cœur de cette stupide mésaventure et dirigez vos pas vers votre auberge... Du moins le croyez-vous. Lancez un seul dé pour les Guerriers concernés:

1: Voilà que ça recommence! Vous étiez pourtant sûrs d'avoir tourné à gauche au dernier embranchement... Vous êtes désormais perdus ensemble; refaite un seul jet pour tous les Nains perdus sur le premier tableau de l'événement à la fin de chaque nouvelle journée.

2-6: Vous rentrez paisiblement à l'auberge.

36) Journée Tranquille.

41) Dévotion: Comme tous les Nains à certaines période de leur vie, votre Guerrier est pris d'un soudain besoin d'honorer les Dieux-Ancêtres. Il se rend dans un temple et y médite deux jours durant, période pendant laquelle il ne peut rien faire d'autre et n'a pas besoin de lancer sur ce tableau. Puis, ayant finalement retrouvé la paix, il offre 1D6 x 100 pièces d'or aux Prêtres et retourne affronter le monde extérieur. Vous gagnez +1 en Volonté pour la durée de la prochaine aventure.

42) Journée Tranquille.

43) Désigné Volontaire: Par édit royal, tout Nain valide dans le quartier où vous vous promenez, au moment où vous vous y promenez, est immédiatement réquisitionné pour les réparations du rempart sud suite aux récentes déprédations des Orques. C'est la prérogative du Roi de pouvoir disposer en temps de guerre de tous les bras disponibles dans sa citadelle... Et les Nains sont en guerre depuis plus de 4000 ans. Vous participez donc aux travaux qui vous occupent deux jours complets pendant lesquels vous ne devez pas lancer sur ce tableau. De plus, le Roi assure une solde de 25 pièces d'or par jour de travail fourni.



44) Explosion: Vous êtes pris dans une explosion soudaine alors que vous passez près du Quartier des Ingénieurs. Un mur vole littéralement en éclats juste à côté de vous et vous êtes brutalement soufflé à plusieurs mètres de là. Les ingénieurs se précipitent pour vous dégager des décombres mais, comme ils tentent de vous remettre debout, vous ressentez une vive douleur. Lancez 1D6:

1: -1 en Force 2: -1 en Endurance 3: -1 en CC

4: -1 en Volonté 5: -2 en Initiative 6: vous êtes miraculeusement indemne!

Ce malus est temporaire et vous retrouverez votre forme optimale après votre prochaine aventure.

45) Une Belle Bouffarde: Vous déambulez dans le Quartier des Artisans, laissant traîner un œil sur des babioles de luxe très tentantes mais dont vous ne sauriez que faire dans votre vie faite d'aventures. Votre regard est soudain attiré par une vitrine étincelante. Sur de délicats coussins de velours sont exposées des pipes de toute beauté! En écume, en bois rare ou encore en métal ouvragé, elles sont là qui vous hypnotisent totalement. Vous entrez dans la boutique pour rencontrer le Maître qui est l'auteur de telles merveilles et vous le complimentez longuement sur la finesse de son travail. L'artiste accepte vos louanges sans fausse modestie et la discussion se transforme rapidement en négociation serrée sur la question du prix. Vous finissez par convenir d'une somme égale à 2D6 moins votre score en Volonté x100 pièces d'or (avec un minimum de 100 pièces d'or).

Félicitations, vous voici l'heureux propriétaire d'une superbe pipe de très bonne facture! De quoi épater vos compagnons de route ainsi que tous les Nains auxquels vous aurez affaire dans l'avenir. Pour chaque pipe obtenue en tombant sur cet Evénement, votre Nain sera considéré par ses pairs comme étant plus âgé d'une année. Qui sait? Peut-être cette bouffarde est-elle la première pièce d'une fort luxueuse collection...



46) Forges: Vous avez l'honneur de visiter les forges de la citadelle. C'est un endroit sacré pour la race Naine car c'est ici que s'exprime le mieux l'affinité naturelle des Nains avec le métal. Un apprenti vous fait faire le tour des installations avant de vous proposer d'affûter un peu votre arme. Vous n'osez pas refuser, de peur de le vexer et vous lui confiez donc votre arme à contrecœur; lancez 1D6:

1-2: L'apprenti est manifestement encore très loin de maîtriser son art. Votre arme vous revient plus émoussée que jamais. Pour la durée de la prochaine aventure, elle infligera -1 Dommage.

3-4: L'apprenti fait de son mieux pour rendre votre arme plus tranchante, mais vous n'êtes pas fort convaincu du résultat... Du moins ne semble-t-elle pas moins efficace qu'avant.

5-6: L'apprenti est visiblement un élève doué car il manie ses outils avec une grande assurance. Quand il vous rend votre arme, il vous semble qu'elle n'a jamais été aussi tranchante qu'aujourd'hui. Pour la durée de la prochaine aventure, elle infligera +1 Dommage.

51) Accusé à Tort: Votre Guerrier est arrêté par les gardes et emprisonné dans les geôles du Roi pour vol et escroquerie. L'affaire est sérieuse car les Nains accordent une grande importance à la propriété d'autrui et à la parole donnée. Lancez 1D6:

1-3: Les gardes du Roi vous jettent hors des murs de la ville en vous enjoignant généreusement à aller vous faire pendre ailleurs.

4-6: Vous êtes relâché au bout d'1D6 jours quand le véritable coupable est finalement appréhendé.

52) Journée Tranquille.

53) Atelier des Ingénieurs: Vous avez la chance d'être admis pour visiter l'Atelier des Ingénieurs de la forteresse. C'est un endroit tout à fait fascinant dans chaque recoin duquel on mène une invention spectaculaire ou on teste une machine des plus étranges. Votre guide vous explique qu'environ seulement une des inventions sur mille proposée sera retenue par les Conseil des Anciens et que celle-ci ne sera avalisée que si elle peut-être testée pendant un ou deux siècles avec des résultats satisfaisant les critères d'excellence de l'Atelier. La visite se termine par la rencontre d'un Maître Ingénieur avec lequel vous discutez longuement. Lancez 1D6:

1-2: Comme votre interlocuteur vous raconte une savoureuse blague mettant en scène trois Elfes et un Halfeling, vous partez d'un grand éclat de rire. Dans votre joie, vous percutez le coin d'une table qui part à la renverse en répandant tout son contenu sur le sol. En essayant de vous rattraper dans votre chute, vous agrippez la barbe du Maître Ingénieur et l'envoyez valser dans une bassine d'huile usagée pendant que votre autre

main se coince dans un engrenage essentiel d'un nouveau modèle d'horloge automatisée à la mécanique très précise; laquelle mécanique se retrouve mise en morceaux quand vous vous appuyez lourdement dessus pour vous remettre debout... La première estimation des dégâts atteint la somme de 5D6 x 50 pièces d'or que vous sommes de payer séance tenante toute une troupe d'apprentis en colère brandissant de lourdes clefs en acier.

3-4: Vous apprenez beaucoup de choses à écouter parler le Maître Ingénieur, mais il faut avouer que toutes ces données techniques ne sont pas vraiment votre domaine de prédilection. Vous prenez donc finalement congé et rentrez à l'auberge.

5-6: La discussion avec le Maître Ingénieur prend un nouveau tour quand vous lui narrez l'une de vos aventures. Il s'exclame que dans une telle situation son nouveau système de visée vous aurait été bien utile. Si vous disposez d'une Arbalète ou d'une arme à poudre noire, il accepte de l'équiper de son système expérimental contre 1D6 x 50 pièces d'or. Cette amélioration vous donne un bonus de +1 pour toucher quand vous utilisez cette arme.

54) Réserve Souterraine: En tant que visiteur, on vous propose de visiter la Réserve d'eau souterraine de la citadelle. Vous descendez des escaliers pendant ce qui vous semble une éternité avant d'arriver dans une caverne naturelle immense abritant un lac souterrain dont vous ne voyez pas l'autre rive malgré les multiples braseros allumés à intervalle régulier. Des centaines d'épaisses colonnes ouvragées soutiennent la voûte et plongent dans les eaux noires du lac. Le guide vous explique qu'une vieille légende voudrait qu'une pieuvre colossale aie élu domicile dans ces eaux, mais il vous rit au nez quand vous lui demandez s'il pense que c'est effectivement le cas. N'empêche, vous n'êtes pas tranquille. Un clapotis soudain vous fait sursauter et vous remontez un bon millier de marches au pas de course avant de vous arrêter pour vérifier si votre cœur bat toujours. Stupide légende...

55) L'Heure des Comptes: Alors que vous passez près de l'échoppe d'un marchand, celui-ci vous interpelle. Il vous présente une lettre signée de votre main attestant que vous lui devez de l'argent. On peut faire confiance aux Nains pour ne jamais oublier une créance et vous êtes contraint de payer votre dû. La somme de départ était plutôt modeste, mais cela fait bien des années que les intérêts s'accumulent. Vous devez au marchand 60 pièces d'or par tranche complète de 10 ans que comporte l'âge de votre Guerrier.

56) Journée tranquille.

61) Canon Orgue: On vous a si souvent vanté l'admirable conception des remparts de cette citadelle que vous ne résistez pas à l'envie d'aller y user vos semelles. Pas de doute, il s'agit d'une remarquable construction Naine, solide et robuste comme il se doit. Vous faites votre petit tour d'inspection quand vous tombez sur un emplacement d'artillerie où l'on teste un Canon Orgue tout fraîchement sorti de l'Atelier des Ingénieurs. Lancez 1D6:

1: L'Apprenti Ingénieur fais feu et la pièce d'artillerie explose l'instant d'après. Le pauvre Nain est tué sur le coup et vous recevez un choc terrible. On vous emmène chez les Guérisseurs qui vous remettent sur pied en une semaine. Vous devez payer 25 pièces d'or par jour pour vous faire soigner.

2-3: Le Canon Orgue connaît un incident de tir lors de la mise à feu et vous avez juste le temps de sauter à couvert avant que la machine n'explose. Vous êtes un peu sonné mais heureusement indemne.

4-5: Vous assistez à une spectaculaire démonstration de tir d'artillerie et les cibles d'entraînement se font pulvériser les unes après les autres. Vous voilà rassuré sur l'état des défenses de la citadelle.

6: Vous parvenez à entamer la discussion avec l'Apprenti Ingénieur qui s'occupe de la mise à feu de la machine et il vous indique quelques astuces pour ajuster votre visée. Pour la durée de la prochaine aventure, vous gagnez +1 sur vos jets pour toucher quand vous utilisez des armes de tir.



62) Journée Tranquille.

63) Grande Bibliothèque: Les Nains n'oublient jamais une dette et encore moins une Rancune et c'est la race toute entière qui est obsédée par l'Histoire. Les bibliothèques des Nains sont les plus richement fournies de tout le Vieux Monde et vous profitez de votre passage dans cette citadelle pour aller y faire un tour. Vous passez de longues heures plongé dans les livres anciens et les légendes de votre peuple. Lances 1D6:

1-3: Tout ce que vous récoltez à passer tout ce temps le nez dans ces bouquins est un solide mal de tête et une nuque toute raide.

4-5: La lecture des hauts faits de vos semblables vous gonfle d'une fierté bien légitime et vous vous sentez comme les invincibles héros Nains de jadis pour affronter votre avenir. Une seule fois pendant la prochaine aventure, votre Guerrier gagnera +1 en CC pour la durée du tour.

6: En vous plongeant dans de très anciens tomes, vous dénicher une vieille légende qui parle d'une salle au trésor cachée dans une citadelle perdue. Lors de votre prochaine aventure qui se déroulera dans une ancienne forteresse Naine, à la fin de n'importe quelle Salle de Donjon, vous pourrez identifier l'endroit comme celui que décrit le texte antique. Ajoutez une porte à cette Salle qui donne sur une Pièce Objectif. En plus de l'habituel Trésor de Pièce Objectif, le groupe trouve deux Objets Magiques et 8D6 x 100 pièces d'or.

64) Formation: Vous assistez à un atelier visant à perfectionner votre technique dans le travail des pierres précieuses et la confection de bijoux de luxe. Votre participation vous coûte 250 pièces d'or, mais le professeur est un Maître en la matière. Notez sur votre feuille d'aventure que vous avez suivi cet atelier; si vous retombez dessus une seconde fois, dans cette citadelle ou une autre, vous aurez assez d'expérience pour être engagé comme Orfèvre. De plus, si au cours de vos aventures vous gagnez de l'or sous forme de pierres précieuses, vous pourrez alors en doubler la valeur car vous êtes à même de les travailler vous-même.

65) Journée Tranquille.

66) Vieille Rancune: Lors de votre visite de la cité, vous tombez sur un Nain que vous reconnaissez entre mille; il s'agit à coup sûr d'un descendant direct du responsable d'une Rancune à l'encontre de votre arrière arrière grand-père! Le poids de cette colère pèse sur votre famille depuis trop longtemps, voici une occasion unique d'enfin laver l'honneur de votre famille! Comme vous interpellez ce sinistre individu, lancez 1D6:

1: Le Nain et vous échangez toutes les insultes existant en Khazalid avant d'en venir aux mains. Malheureusement, le lâche appelle alors des amis à la rescousse et ensemble ils vous rossent copieusement avant de vous prendre la moitié de votre or pour vous apprendre à vivre; une rancune de plus sur les épaules de votre famille...

2: Après quelques solides bordées d'injures de part et d'autres, vous en venez aux mains pour régler l'affaire. Malheureusement des membres du Clan de votre adversaire sont témoins de la scène et viennent lui prêter main-forte. Ensemble ils ont facilement raison de vous et vous dérobent le quart de votre or pour vous apprendre la politesse...

3-4: Après de solides invectives des deux bords, vous en venez finalement aux mains. Mais après une rude bagarre dont les Nains ont le secret, vous devez vous rendre à l'évidence: votre adversaire et vous vous valez en combat. C'est la haine intacte mais tous deux couverts d'ecchymoses que vous vous séparez finalement.

5: Après les échanges de noms d'oiseaux d'usage dans le plus grand respect de la tradition de votre race, vous entamez la bagarre avec votre adversaire et finissez par l'emporter sans trop de mal.

Le malheureux s'écroule par terre où vous le soulagez d'1D6 x 50 pièces d'or en guise de dédommagement.

6: Sans perdre une minute, vous envoyez votre poing dans la figure de votre adversaire ce qui lui fracasse le nez. Ce descendant de traître s'effondre alors au sol et vous en profitez pour laver une bonne fois pour toutes l'honneur de votre famille en lui soutirant 1D6 x 100 pièces d'or.

