

## Tableau des rencontres impériales :

Ce tableau est idéal pour générer un événement aléatoire au cours d'un voyage au sein des forêts de l'Empire, ou sur ses routes dangereuses et mal entretenues. Il suffit au MJ de lancer un D100 et d'appliquer le résultat : à lui cependant de décider si un seul jet de dé doit convenir pour un voyage, ou si ces jets de dés doivent intervenir à un rythme régulier.

D100	Résultat à appliquer
01	Le groupe a de la chance ! Après s'être semblé t'il perdu, il retombe sur une voie de communication importante qui le mène jusqu'à une ville de plus de 1000 habitants, disposant des commerces habituels.
02	Les aventuriers passent au travers d'une bourgade de plus de 100 habitants, chose qu'ils n'avaient pas prévu. On ne peut pas y trouver de services exceptionnels.
03	Les aventuriers aperçoivent, au loin, un petit village de moins de 100 âmes ; ils peuvent s'y rendre au prix d'un léger détour. Les services et objets de bonne qualité y sont rares.
04	Le chemin semble bloqué ou difficile d'accès ; il devient nécessaire aux PJ de faire un détour qui les mène au sein d'une communauté d'une cinquantaine d'âmes misérable et hostile envers les étrangers.
05	De précieuses indications ont été parsemées tout le long des voies de communications. Si un des voyageurs possède la compétence <i>Lire/écrire</i> , alors le groupe entier gagne un bonus de +10% en <i>Orientation</i> pour continuer le voyage sur le bon chemin grâce aux panneaux d'indication.
06	Ce chemin est un lieu de passage habituel pour les chasseurs et autres pisteurs de la région. Désignez aléatoirement un PJ, à moins que l'un d'entre eux ne précise qu'il observe attentivement le chemin au cours du voyage, ce qu'il fera grâce à un test de FM réussi. Le PJ a alors le droit à un test de <i>perception</i> visuelle ; en cas de réussite, il repère des signes lisibles grâce à la compétence <i>Alphabet secret (pisteur)</i> . Ces derniers, une fois lus, permettent de savoir aux aventuriers où ils se trouvent, et donnent un bonus de +10% aux tests d'orientation pendant trois jours.
07	La journée est agréable, jusqu'à ce qu'un des aventuriers ne mette négligemment le pied dans un nid-de-poule. Il doit alors réussir un test d' <i>agilité</i> : en cas d'échec, il tombe d'une manière ridicule, ce qui le salit et donne 50% de chance de briser ou, tout du moins, d'endommager un de ses objets d'équipement déterminé de façon aléatoire. La partie du corps qui sera concernée (et où se trouveront les objets qui risqueront d'être brisés) est déterminée de la même manière qu'un coup critique.
08	La monture d'un PJ déterminé aléatoirement met le pied dans un dénivelé du terrain ; le PJ concerné doit réussir un test d' <i>équitation</i> ; en cas d'échec, la patte de sa monture est foulée, et cette dernière perd la moitié de ses points de Mvt jusqu'à ce que des <i>Soins des animaux</i> lui soient prodigués.

09	Horreur ! Un beau matin, les aventuriers se rendent compte que la moitié de leurs vivres a été dévorée par de la vermine (rats, renards, jeunes halfings...). L'eau est restée intacte. Si le groupe contenait un chat ou un chien, ce dernier pouvait donner l'alerte en repérant les vermines grâce à un test de <i>perception</i> assez facile (+10%) réussi.
10	Il ne se passe rien de plus désagréable que les blagues douteuses des aventuriers au cours de ce voyage, tout du moins jusqu'au prochain jet sur le tableau des rencontres.
11	Ce voyage est placé sous les signes typiques de la saison. Déterminez à quelle saison de l'année se déroule ce voyage. Si c'est le printemps, tous les tests de FM des sorciers de l'ordre de Jade seront considérés comme assez faciles (+10%), et les personnages marqués par la <i>magie noire (nécromancie)</i> comme assez difficiles (-10%). Si c'est l'été, il sera possible de voir comme en plein jour jusqu'à 22H30, et les tests de survie bénéficieront d'un bonus de +10%. L'automne et ses pluies abondantes fait perdre ¼ de leur mouvement (arrondi au supérieur) à tous les PJ ainsi qu'à leurs montures. L'hiver est rude dans l'Empire ; il inflige un malus de 10% aux tests de FM des sorciers de l'ordre de Jade et impose à chacun des PJ n'étant pas muni d'un manteau digne de ce nom ou d'un vêtement spécial un test d' <i>endurance</i> . En cas d'échec, il attrape une maladie au choix du MJ.
12	Les aventuriers entendent un grondement sourd au loin ; s'ils vont vérifier, ils trouveront une cascade d'eau fraîche et potable.
13	Les aventuriers croisent le chemin d'un ruisseau. Un test de <i>perception</i> assez difficile (-10%) réussi permet de comprendre que cette eau est croupie et qu'elle donne la maladie « La courante galopante » à tous ceux qui la boivent, si ces derniers ratent un test d' <i>endurance aux maladies</i> deux après avoir bu cette eau.
14	Les PJ croisent le chemin d'un ruisseau d'eau fraîche et, après réussite d'un test de <i>perception</i> assez difficile (-10%), apparemment potable
15	Les aventuriers croisent la route de plusieurs voyageurs, vagabonds et/ou patrouilleurs qui se feront un plaisir de leur indiquer le chemin, ce qui donnera un bonus de +10% aux tests d'orientation de ce voyage.
16	Les PJ croisent le chemin d'un vendeur itinérant, qui sera prêt à leur vendre des rations pour 9 PA par semaine de ration. Il tentera de fuir à la première tentative d'agression.
17	Une tempête récente a fait tomber un tronc d'arbre important en travers de la route. Cela ne posera guère de problème à des aventuriers à pied ou montés, mais nécessitera de se débarrasser de l'obstacle si un véhicule fait partie du groupe. Cette tâche est possible au moyen d'un test de Force très difficile (-30%), réduit d'un cran par personne aidant à la tâche. On peut éventuellement scier le tronc (cela prend quatre heures) si on a l'objet adéquat. Sinon, il faut soit attendre le lendemain pour retenter l'opération, ou changer de route.

18	Les aventuriers trouvent une auberge fortifiée sur leur chemin, à la tombée de la nuit. Y passer la nuit, en plus de pouvoir y profiter de divers services et de faire du commerce, leur donnera un bonus de +5% en FM pour les jours suivants, en raison de la bonne nuit de sommeil qu'ils y passent (tant qu'ils paient).
19	Les aventuriers tombent à la nuit tombée sur un relais de patrouilleurs. Un test de <i>Charisme</i> réussi permettra d'y passer la nuit à l'abri, ce qui leur accordera les mêmes avantages qu'une nuit passée à l'auberge (cf. ci-dessus).
20	Il ne se passe rien de plus désagréable que les émissions d'odeurs corporelles malodorantes des aventuriers au cours de ce voyage, tout du moins jusqu'au prochain jet sur le tableau des rencontres.
21	Un grand troupeau de cervidés traverse subitement la route devant les voyageurs ; ceux qui parviennent à réussir un test de <i>Perception</i> auditive pourront profiter des quelques secondes qui leurs sont données pour sortir leurs armes à distance, et pour tirer pour l'équivalent d'une action complète de tirs.
22	La région s'avère remplie de gibier ; tout test de <i>survie (chasse)</i> ou de <i>braconnage</i> effectué lors de la prochaine semaine sera facilité d'un bonus 10%.
23	En passant leur chemin, un des aventuriers (déterminé aléatoirement) aura le droit d'effectuer un test de <i>perception visuelle</i> difficile (-20%). En cas de réussite, il aperçoit le cadavre déjà fort décomposé d'un soldat impérial. Un test de <i>fouille</i> réussi permettra de trouver un des objets suivants (déterminé aléatoirement) : 10 PA, une hallebarde, un plastron de plaque de qualité médiocre (rouille), un casque de plaques de qualité médiocre (rouille), un porte-bonheur. Aucun prêtre de Morr ne devrait supporter l'idée de laisser ce malheureux sans sépulture.
24	Ce pourrait bien être un jour de chance pour les aventuriers ! Si les aventuriers décident d'installer un camp pour ce soir là, un test de <i>perception visuelle</i> difficile réussi par un des aventuriers lui permettra de découvrir que la terre sous ses pieds a été retournée assez récemment. S'il décide de creuser, un test de <i>fouille</i> difficile (-20%, mais rendu normal grâce à une pelle) lui fera découvrir un coffre contenant 15 Co.
25	Idem que ci-dessous, si ce n'est que le coffre est petit, en plomb, avec une serrure, et qu'il contient un morceau de malepierre de la taille du pouce (qui causera les conséquences que l'on imagine pour tout être vivant entrant à son contact).
26	Des patrouilleurs arrêtent les aventuriers, les prenant pour des bandits ; seul un test de <i>Charisme</i> réussi (avec des modificateurs déterminés par le MJ, selon l'aspect des aventuriers, leurs ordres de mission, leurs arguments, etc.) empêchera les patrouilleurs d'arrêter les PJ et de leur faire passer une journée en prison dans un relais de patrouilleurs, avant qu'ils ne se rendent compte de leur erreur (à moins que les PJ ne préfèrent les affronter ?).

<b>27</b>	Les aventuriers croisent la route d'une caravane marchande bien défendue (une dizaine de mercenaires) à l'heure de midi, qui est prête à leur vendre n'importe quoi, mais au prix fort.
<b>28</b>	Les aventuriers parviennent au milieu des ruines désolées et lugubres d'un village impérial, duquel il ne reste rien d'autre que quelques poutres calcinées et des pierres recouvertes de mousse. Personne n'hante ces lieux depuis longtemps.
<b>29</b>	Les PJ croisent la route de plusieurs patrouilleurs, qui les saluent poliment et prennent de leurs nouvelles. Si l'un des voyageurs est recherché dans la région, les patrouilleurs pourront reconnaître sa tête mise à prix grâce à un test de perception à 35%, modifié à la discrétion du MJ (attitude du voyageur concerné, célébrité ou non de ce dernier, évocation de son véritable nom face aux patrouilleurs, etc.).
<b>30</b>	Mis à part les ronflements d'un éventuel personnage nain du groupe, il ne se passe rien de désagréable pour les aventurier au cours de ce voyage, tout du moins jusqu'au prochain jet sur le tableau des rencontres.
<b>31</b>	Un colporteur est agressé au loin par 1D3+1 Voleurs de grand chemin. Si les aventuriers l'aident et le sauvent, il sera prêt à leur donner 1D3 PA chacun en remerciement.
<b>32</b>	Idem qu'en 31, si ce n'est que les agresseurs comportent 1D3+1 Voleurs de grand chemin et 1D3+1 Bandits.
<b>33</b>	Idem qu'en 32, si ce n'est que l'agression a lieu en marge du chemin. Un aventurier désigné aléatoirement pourra entendre la rumeur de la bagarre grâce à un test de <i>perception auditive</i> réussi.
<b>34</b>	Les aventuriers tombent sur un collecteur de taxes routières. Le prix à payer pour passer légalement la route est de 1 PA par jambe (2 la plupart du temps par voyageur donc, et 4 par cheval).
<b>35</b>	Un groupe de 1D6+1 patrouilleurs véreux vient racketter les voyageurs ; ils demanderont 5 PA par voyageur pour laisser ces derniers tranquilles, sinon ils tenteront de les emmener en prison.
<b>36</b>	Les aventuriers tombent sur un collecteur de taxes routières, mais ce dernier contrôle l'accès à un pont. Cf. n°34 pour les taxes.
<b>37</b>	Une caravane marchande revenant d'expédition se fait agresser par 1D6+1 voleurs de grand chemin et 1D6+1 bandits non loin des aventuriers. Si ces derniers les aident et leur laissent la vie sauve, ils les en remercieront en leur offrant 1D3 Co chacun.
<b>38</b>	Idem qu'en 37, si ce n'est que la caravane est attaquée par 2D6+3 gobelins, ou 2D6 Gors et Ungors. Leur équipement est laissé au bon vouloir du MJ. On considère que la caravane a 50% d'être sur le retour (et contient 1D3X100 Co en pièces) ou 50% de chances d'être sur l'allée (1D3X50 Co en marchandises).

<b>39</b>	Idem qu'en 37 ou en 38 (déterminez cela aléatoirement), si ce n'est que le combat se déroule assez loin des voyageurs. Seule la réussite d'un test de <i>perception auditive</i> par un joueur désigné aléatoirement permettra d'être au courant des événements et d'en identifier la source.
<b>40</b>	Mis à part les bruits de ventre d'un éventuel personnage halving du groupe, il ne se passe rien de désagréable pour les aventurier au cours de ce voyage, tout du moins jusqu'au prochain jet sur le tableau des rencontres.
<b>41</b>	Les aventuriers vont être victimes d'une embuscade par (nombre de PJ) de Voleurs de grand chemin ! Ils tenteront de les détrousser plutôt que de les tuer.
<b>42</b>	Les aventuriers vont être victimes d'une embuscade par (nombre de PJ) de Voleurs de grand chemin et par autant de Bandits !
<b>43</b>	Les aventuriers vont être victimes d'une embuscade par (nombre de PJ x 2) de Voleurs de grand chemin et par autant de Bandits !
<b>44</b>	Un <u>Bandit</u> de grand chemin accompagné de (nombre de PJ) de Voleurs de grand chemin et par autant de Bandits embusqués se présente devant les voyageurs, et, après quelques palabres, leur demande de leur livrer 10 Co par tête pour passer sans encombre. Une belle femme de la noblesse pourra éviter l'affrontement avec un test de <i>charisme</i> réussi.
<b>45</b>	Idem qu'en 41, mais durant la nuit.
<b>46</b>	Idem qu'en 42, mais durant la nuit.
<b>47</b>	Idem qu'en 43, mais durant la nuit.
<b>48</b>	Durant la nuit, un groupe de (nombre de PJ/2) de Bandits tente de s'emparer furtivement des montures de ces derniers. Si les aventuriers n'ont pas de montures, ils tenteront de s'emparer de leur matériel.
<b>49</b>	Durant la nuit, un quelconque animal vient manger la nourriture d'un des aventuriers, déterminé aléatoirement (cf. n°9 pour les détails).
<b>50</b>	Mis à part les grognements d'un éventuel nain du groupe à propos du manque de bière et d'ennemis, le groupe de voyageurs progresse sans encombre, du moins jusqu'au prochain jet sur le tableau des rencontres.
<b>51</b>	Les aventuriers ont de la chance pour l'instant, mais cela ne durera pas longtemps. Au prochain jet sur ce tableau, rajoutez +1 au résultat de dé.
<b>52</b>	Malgré les signes avant-coureurs d'évènements catastrophiques, les aventuriers ont décidé de prendre la route, et cela s'avère être un bon choix pour l'instant. Mais cela ne durera pas. Rajoutez + 3 au prochain jet de dé sur ce tableau.
<b>53</b>	La fin est proche, mais les aventuriers n'en ont cure ! Le voyage se passe étrangement bien, mais ce n'est plus qu'une question de temps... Au prochain jet

	Sur ce tableau, rajoutez +5 au résultat de dé.
<b>54</b>	Les aventuriers ont dû gravement irriter les dieux pour que les destins leur réservent un sort pareil ! Si tout se passe bien pour le moment, leur mort est proche. Au prochain jet de dé à ce tableau, ajoutez +10 au résultat de dé.
<b>55</b>	La région ne ressemble pas du tout à ce à quoi les aventuriers s'attendaient. Leur prochain jet d' <i>orientation</i> souffrira d'un malus de -10%.
<b>56</b>	Tandis qu'il marche au bord du chemin, un aventurier déterminé aléatoirement marche sur une pierre instable qui chute alors au fond du fossé. Appliquez le même résultat que le n°07. De plus, si le test d' <i>agilité</i> est un échec, l'aventurier subit un coup critique sur l'une de ses jambes (déterminée aléatoirement) ; cependant, ce coup critique ne peut pas être d'une valeur supérieure au nombre de degrés d'échec au test d'agilité.
<b>57</b>	Alors que les aventuriers marchent en pleine forêt (ou au pied d'une falaise), le vent se lève (ou un léger tremblement de terre se fait sentir). Tout à coup, un arbre s'écroule (ou une pierre roule en leur direction). L'un des aventuriers (désigné aléatoirement) doit alors faire un test d' <i>agilité</i> (ou un test d' <i>équitation</i> s'il est monté). En cas d'échec, il subit une touche <i>percutante</i> d'une valeur de dégât de 7 qui endommage n'importe quelle pièce d'équipement sur un 1 (faites un jet pour 1D10 pièces d'équipement).
<b>58</b>	Un cri strident et terrifiant surgit de la forêt, qui pétrifie les aventuriers d'effroi. Si ces derniers gardent leur contenance, ce ne sera peut-être pas le cas des animaux composant le groupe. Chacun doit alors faire un test de FM ou s'enfuir dans une direction aléatoire. Un PJ peut tenter de calmer un animal en réussissant un test d' <i>Emprise sur les animaux</i> (ou d' <i>Equitation</i> s'il s'agit de sa monture).
<b>59</b>	Les aventuriers se retrouvent face à un large cours d'eau, chose qui n'était pas du tout prévue. Aucun pont n'étant visible à l'horizon, ils peuvent rechercher un passage à gué grâce à un test de <i>Survie</i> assez difficile (-10%) réussi. Sinon, ils peuvent tenter de passer à la nage. S'ils le tentent, définissez la puissance du courant –et donc le modificateur au test de <i>Natation</i> – en lançant un D10 : de 1 à 3, l'eau est pratiquement stagnante et peu profonde, et le test est assez facile (+10%) ; de 4 à 6, le courant est modéré (test normal) ; de 7 à 9, le courant est fort, et le test est assez difficile (-10%) ; sur un résultat de 0, la rivière est déchaînée, et le test de <i>Natation</i> est difficile (-20%).
<b>60</b>	Si l'on fait exception de quelques signes de mauvais augure qui mettent les aventuriers mal à l'aise, il ne se passe rien de bien remarquable au cours de cette partie du voyage.
<b>61</b>	Au cours de la nuit, une meute de (1D10+nombre de PJ) loups s'attaque au groupe. Ils fuiront face à une trop grande résistance, mais tenteront de s'attaquer aux animaux des aventuriers en premier lieux. Si c'est l'hiver, le meute comptera (1D10+nombre de PJx2) loups.

62	Tandis qu'ils dorment, une Araignée géante s'approche discrètement du groupe d'aventuriers et tente d'attaquer en silence l'un d'entre eux (ou l'une de ses montures) avant de prendre avec elle sa proie une fois cette dernière morte ou engourdie par le venin. Elle la dévorera au bout de 2 jours. Toute poursuite des traces de l'araignée se fait au moyen d'un test de pistage difficile (-20%), puisque l'araignée utilise souvent les arbres pour se déplacer.
63	Alors que la fin de la journée approche, une pluie diluvienne et glacée s'abat tout à coup sur la tête des aventuriers. S'ils ne veulent pas prendre le risque de tomber malades en dormant sous cette averse, ils peuvent se mettre en quête d'un abri ; en cas de réussite d'un test de <i>Survie</i> , ils parviennent à trouver une grotte. Cette dernière a cependant 20% de chances d'être déjà occupée par un ours. Si c'est l'hiver, la probabilité de la présence d'un ours passe à 50%.
64	A la tombée de la nuit, les aventuriers passent à travers un petit village doté d'une taverne. Après une bonne nuit de sommeil dans cette dernière, ils repartent en voyage. Cependant, s'ils se sont montrés un peu trop ostentatoire au niveau de leur équipement (par exemple, en gardant leurs armures sur eux, en jouant beaucoup d'argent aux cartes...), un groupe d'1D10/2 jeunes gens de ce village s'intéresse à eux. Dans ce cas, à la nuit tombée, ces jeunes gens (utilisez le profil d'un Pickpocket) viendront furtivement les délester de leurs richesses les plus faciles à voler : ainsi, ils essayeront sûrement de s'emparer de leurs montures ou d'un sac ou deux, mais pas des armures des PJ si ces derniers dorment avec. Si les aventuriers parviennent à retrouver leurs traces, le village, assez isolé, défendra avec énergie ces « enfants du pays ».
65	Alors que la nuit est tombée et qu'aucun endroit ne semble adapté pour monter un bivouac, les aventuriers croisent une communauté Strygani qui a planté son campement au bord de la route. Ces gens du voyage ne sont pas hostiles, et seront même accueillant envers tout groupe de PJ comptant des individus doués d'une compétence d' <i>Expression artistique</i> ou de toute autre compétence divertissante, au point de partager leur dîner avec eux si un test est réussi. Mais ils restent des gens susceptibles : au MJ de déterminer leurs réactions si un des PJ se montre insultant ou fait la cour à une fille Strygani ; les sanctions de la communauté peuvent aller du passage à tabac à l'expulsion en passant par le vol de l'équipement des aventuriers.
66	Les aventuriers croisent le chemin d'un Sorcier de village itinérant. Ce dernier est prêt à leur vendre des potions (cf. WJDR Les Royaumes de Sorcellerie). Il faut réussir un test de <i>Comméragé</i> avec ce sorcier (qui se fera passer pour un apothicaire) pour savoir s'il dispose d'une potion précise (en lui décrivant les effets voulus de cette potion), avec les malus habituels pour la qualité de la potion. Une potion d'excellente qualité compte comme ayant eu 6 degré de réussite lors de sa confection, et n'a qu'une saison d'âge ; une potion de bonne qualité compte comme ayant eu 3 degrés de réussite, et a entre une et deux saisons d'âge ; une de moyenne qualité, 1 degré de réussite et entre une et quatre saisons d'âge ; une de qualité médiocre, aucun degré de réussite et entre 1 et 10 saisons d'âge.

67	Alors que la nuit est tombée, une meute de (1D10+nombre de PJ/2) loups funestes s'attaque aux aventuriers pour dévorer leur chair. Les gardes de faction à ce moment là pourront remarquer leur présence, s'ils ne les perçoivent pas autrement, à cause de leur odeur nauséabonde de chair en putréfaction.
68	Un tir de flèche esseulé atteint un des aventuriers désigné aléatoirement. Ce dernier peut exceptionnellement tenter une parade ou une esquive s'il est doté du talent <i>Sixième sens</i> et qu'un test est réussi. Le tireur demeurera introuvable.
69	Au cours de la nuit, les aventuriers sont attaqués par une bande d'aventuriers Skavens cherchant à faire des esclaves en vue de grimper dans l'estime de leurs supérieurs. Le groupe d'agresseurs compte (3+nombre de PJ) guerriers des clans, (2+nombre de PJ) coureurs nocturnes du clan Eshin, 1 tirailleur du clan Skryre avec 2 pistolets à malepierre et un Longues-dents Skaven (compte comme un Guerrier des clans avec +1 Attaque, la compétence Commandement et 25 % en Soc.). Ils tenteront de faire des prisonniers, mais n'hésiteront pas à se débarrasser de tout ennemi trop combatif. Ils sont également très couards, comme tous les Skavens.
70	Si l'on fait abstraction des remarques d'un éventuel elfe du groupe à propos de la beauté de la nature qui les entoure, les aventuriers trouvent cette partie du voyage plutôt agréable.
71	Les aventuriers vont être victimes d'une embuscade ! Ce seront (nombre de PJ) Gors hommes-bêtes et (nombre de PJ/2) Ungors qui vont les attaquer !
72	Les aventuriers vont être victimes d'une embuscade ! Ce seront (nombre de PJx1,5) Gors hommes-bêtes et (nombre de PJ) Ungors qui vont les attaquer !
73	Les aventuriers vont être victimes d'une embuscade ! Ce seront (nombre de PJx1,5) Gors hommes-bêtes, (nombre de PJ) Ungors et (nombre de PJ/4 arrondi au supérieur) Minotaures qui vont les attaquer !
74	Au cours de cette journée, il apparaîtra bien vite au groupe que le chemin qu'il empruntait n'était pas le bon. Un PJ doit entreprendre de retrouver sa route au milieu de ce dédale grâce à un test d' <i>Orientation</i> assez difficile (-10%) réussi. En cas d'échec, il mène ses compagnons vers une clairière assez inquiétante, au centre de laquelle est sise une pierre des hardes homme-bête. Les aventuriers se feront immédiatement attaquer par 3 Minotaures dès leur entrée dans la zone, alors prudence !
75	Tandis que le groupe déambule en pleine forêt, un des membres du groupe, désigné aléatoirement, se fait attaquer par une Crissoronce. Cette plante mouvante lui portera une attaque de BF 2 avec une CC de 30%, attribut <i>rapide</i> . Le PJ ne pourra tenter de l'esquiver ou de la parer que s'il en a la possibilité et que son test de <i>Sixième sens</i> est réussi. S'il est blessé, il devra réussir un test d' <i>Endurance</i> assez difficile (-10%) sous peine de se retrouver empoisonné par l'équivalent de l'Aconit Napel (qui le tuera en un nombre de jours équivalent à son BE).

76	Les aventuriers se retrouvent face à un cours d'eau fraîche. Cependant, cette eau n'est pas potable : seul un test de <i>perception</i> olfactive volontaire assez difficile (-10%) permettra de s'en rendre compte. Quiconque boit de cette eau devra réussir un test d'Endurance ou souffrir des effets du Scorbut dément (cf. page 137 du Livre de règles WJDR).
77	Tandis que la nuit tombe, les aventuriers tombent sur une ferme abandonnée. Ils peuvent décider d'y passer la nuit, malgré l'odeur épouvantable qui habite les lieux. La ferme a l'air d'avoir été le lieu d'un féroce affrontement, mais est visiblement abandonnée depuis des années, et risque de s'effondrer sous peu. Un test de fouille réussi permettra de trouver 1D10 PA. L'odeur provient de la cave ; un troll s'y trouve ! Il tentera de dévorer les PJ dans leur sommeil, lorsqu'il partira chasser.
78	Alors qu'ils voyagent tranquillement, les aventuriers croisent la route d'un groupe d'une quinzaine de flagellants menés par un prophète. Ce dernier tentera de les arrêter pour leur dispenser un prêche édifiant ou pour les enjoindre à rejoindre leurs rangs, pour se repentir de l'apocalypse en approche. Si l'un des aventuriers peut clairement être identifié comme étant corrompu (signes magiques suspects, mutations, insultes envers les croyants...), les flagellants réagiront de manière violente et tenteront de mettre le groupe à mort avec leurs fléaux. Par contre, si un des PJ est clairement un homme saint (prêtre, moine, ou tout du moins un combattant des forces du Désordre), le prophète se fera une joie de lui fournir quelques informations utiles à la quête des aventuriers.
79	Les aventuriers aperçoivent un corps étendu au milieu d'un chemin. Il s'agit en réalité d'un piège : un test de <i>Perception</i> des pièges réussi révélera qu'un large filet se situe sous des feuillages, au sol. Tout aventurier qui se trouve à moins de un mètre du faux cadavre déclenchera le piège ; le filet, lui, attrapera tous les PJ qui se trouvent à une distance d'entre un et trois mètres du leurre. Chaque personnage pris au piège perdra les armes qu'il a en main avec l'échec d'un test d' <i>Agilité</i> très difficile (-30%). Une fois dans le filet, il faut un test de <i>Force</i> ou <i>Agilité</i> très difficile (-30%) pour se saisir d'une arme, et un test de <i>Force</i> difficile (-20%) pour couper les mailles du filet. Un seul test peut être tenté par aventurier par demi-journée. Il y a 50% de chances par demi-journée qu'un groupe de bandit vienne contrôler leur piège et détrousser les aventuriers.
80	Si ce n'est un temps inhabituellement beau pour la saison, il ne se passe rien de désagréable pour les aventuriers au cours de cette partie du voyage.
81	Les aventuriers passent à travers une forêt connue pour être un excellent lieu pour le développement des champignons... Mais les spores de ces champignons ont des effets néfastes pour l'organisme. Chacun des aventuriers doit faire un test de FM pour rester concentré et ne pas se laisser influencer par les étranges pouvoirs hallucinatoires des spores. En cas d'échec, lancez un dé par PJ : sur un chiffre pair, l'aventurier est hébété et ne pourra effectuer qu'une demie action par round jusqu'à la fin de la journée. Sur un chiffre impair, l'aventurier est pris de rage berserk et se jettera sur le premier personnage à portée avec des intentions meurtrières pendant 1D10 rounds – BE (minimum 1).

<p><b>82</b></p>	<p>Les aventuriers passent auprès d'un Puits de vie, un lieu hautement magique qui charge ses eaux d'énergie aethérique. Si un aventurier décide d'y boire, lancez un D10 : sur un 1, le personnage est victime d'un empoisonnement magique, et, à moins d'avoir un système de purge magique sous la main, il mourra en un nombre de rounds égal à 1D10 + son BE. De 2 à 9, l'aventurier regagne immédiatement tous ses points de blessure, et toutes ses éventuelles hémorragies/fractures sont soignées instantanément. Sur un résultat de 0, le puits accorde à l'aventurier le don de l'oubli : il gagne immédiatement le talent Sans Peur, mais se retrouve également sous l'effet de la folie <i>Rupture cérébrale</i>. L'eau d'un Puits de vie perd toutes ses vertus magiques au bout d'une journée de conditionnement en récipient.</p>
<p><b>83</b></p>	<p>Les aventuriers ont le malheur d'évoluer au sein d'un lieu hautement magique, des Bois de la Folie. L'atmosphère y est sombre et inquiétante. Puis, alors que la tension est à son comble, des hallucinations horribles assaillent tous les membres du groupe. Chaque PJ doit immédiatement réussir un test de FM ou gagner un point de folie. Les montures, elles, paniquent : leurs cavaliers doivent réussir un test d'<i>Equitation</i> ou être désarçonnés ; les montures, elles, s'enfuient immédiatement, et ne peuvent être rattrapées que grâce à un test de <i>Pistage</i> réussi, suivi d'un test d'<i>Equitation</i> réussi (les chevaux courent vite...). Sinon, elles sont perdues à jamais dans ces bois sombres et lugubres.</p>
<p><b>84</b></p>	<p>Les aventuriers cheminent sans le savoir au milieu d'une Forêt de Sang. Désignez aléatoirement un aventurier. S'il réussit un test de <i>Perception</i>, il remarquera des ossements dans les branches des arbres. Tous ceux qui apercevront cette scène auront le droit à un test de <i>Connaissances générales (Empire)</i> très difficile (-30%) pour comprendre qu'ils se trouvent au milieu d'une Forêt de Sang. Ces forêts magiques sont connues pour attaquer les voyageurs, et c'est à ce moment là que les arbres commencent à bouger. Chaque membre du groupe subit 1D10 – (chiffre des dizaines de la caractéristique d'<i>Agilité</i>) touches de F3. Si le groupe s'était aperçu du danger et avait entrepris de s'enfuir, le nombre de touches subies par chacun sera divisé par 2.</p>
<p><b>85</b></p>	<p>Les aventuriers sont obligés de traverser un étrange marais brumeux pour pouvoir continuer leur route. Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'un Wyrme habite cette fange : un des aventuriers subira trois touches de F6, réparties aléatoirement entre lui et sa monture, pour représenter son attaque. Chaque touche a 10% de chances d'endommager une pièce d'équipement.</p>
<p><b>86</b></p>	<p>Les aventuriers arrivent par hasard dans un petit village, à l'écart des voies de communication. On leur fait bon accueil, mais les habitants y sont moroses. On leur apprend que la région est dominée par un monstre terrible (au choix du MJ, mais n'hésitez pas à choisir un monstre de la catégorie des Manticores, Vouivres, Chimères, Hydres, etc. Les Dragons sont idéals pour mettre fin aux carrières de vos PJ). Si les PJ le désirent, ils peuvent bravement se rendre dans la tanière de la créature pour mettre fin à ses déprédations. Le monstre a une chance sur deux d'être dans sa tanière, sinon, il y surprendra les aventuriers. Si ces derniers parviennent à l'abattre, ils pourront jouir de son trésor (1D10 x 100 Co + 100 Co par PJ, et un objet magique de puissance moyenne, tel qu'une épée avec rune).</p>

87	Le groupe n'a guère de chance : tandis que les aventuriers dorment, Morrslieb atteint son zénith et imprègne les terres de son influence maligne. Au cours de la nuit, un groupe de (Nombre de PJx5) zombies réveillés par l'afflux de magie noire attaquent le camp, dans l'espoir de se repaître de la chair des vivants.
88	Après s'être perdus pendant quelques heures dans la forêt, les aventuriers tombent sur une mystérieuse construction : un ancien Temple des Crânes est enfoui au plus profond de ce bosquet. Ce lieu de culte démoniaque est heureusement en ruine, mais un personnage doté de <i>Sens de la Magie</i> pourra y sentir l'influence néfaste du Chaos encore tenace. Un personnage doté de la connaissance <i>Connaissances académiques (démonologie)</i> saura, en l'échange d'un test assez difficile (-10%), que ce lieu permet d'invoquer la puissance des Dieux noirs sur soi-même. Quiconque demande à haute voix l'aide des Dieux noirs tandis qu'ils se trouvent sur les ruines du Temple des Crânes sera entendu : lancez alors 1D10 : de 1 à 2, les dieux se moquent de lui et il meurt, son âme arrachée par des démons. De 3 à 0, sa prière est entendue et il peut ajouter +3 à sa caractéristique d'Attaque, de BF ou de BE. Ce bonus subsiste tant que le personnage reste dans l'enceinte du temple. Si les aventuriers montent dans ses ruines, des hommes-bêtes ou quelques guerriers du chaos, menés par un chef qui demandera l'aide des Dieux noirs, sortiront des frondaisons de la forêt pour les attaquer.
89	Un aventurier désigné au hasard a le droit à un test de <i>Perception</i> assez difficile (-10%). En cas de réussite, il aperçoit un Tour de sorcier à l'horizon. Si les aventuriers décident d'y faire un tour, ils ont 10% de chances que la tour soit abandonnée (temporairement ou non). Si elle est habitée, seul un test de <i>Charisme</i> difficile (-20%) permettra de se faire inviter dedans. Un Tour de sorcier contient bien évidemment tout ce que l'on pourrait attendre d'un tel lieu : des grimoires au prix exorbitant, des potions étranges aux effets qui le sont tout autant, des gardiens magiques, des objets enchantés, et bien sûr, un sorcier extrêmement puissant (ou corrompu).
90	Finalement, les aventuriers ont de la chance : ils tombent sur une auberge fortifiée perdue sur le bord d'un chemin forestier. Les tarifs y sont 1,5 fois plus chers que la normale, mais on y dort en sécurité, même si un aventurier désigné au hasard se fera voler un objet désigné de manière aléatoire par un voleur ayant 50% en <i>Escamotage</i> .
91	En passant non loin d'un lieu maudit, les aventuriers ont le malheur d'attirer l'attention d'une Banshee. Cette dernière préférera les attaquer à la nuit tombée si elle en a l'occasion. A moins de disposer de moyens d'attaques magiques, les aventuriers feraient bien de décamper sur le champ...
92	Les aventuriers ont la malchance de croiser trois ogres mercenaires en maraude (chacun accompagné de son gnoblar de compagnie). Ces derniers, voyant là une proie facile, tenteront de leur extorquer une centaine de couronnes chacun, ou une monture ou deux, le cas échéant. Sinon, ils les attaqueront pour se servir eux-mêmes.

93	La journée ne sera pas bonne : lancez 1D10. Sur un chiffre pair, les aventuriers croiseront la route de deux trolls ; sur un chiffre impair, les trolls seront trois.
94	Les aventuriers vont être victimes d'une embuscade de grande ampleur : un chef Gor les attaquera, avec (nombre de PJx2) Gors et (nombre de PJ) Ungors à sa suite.
95	Les aventuriers tombent sur un ancien cairn datant de l'époque pré-impériale. Il est impossible d'en trouver l'entrée, et creuser dans le tumulus ne permettra que d'atteindre la roche de la tombe. Pour pouvoir y entrer, il faut réussir un test de Langage (Classique) assez difficile (-10%), ce qui permet de découvrir, grâce aux inscriptions, où se trouve l'entrée et comment l'ouvrir. L'entrée des aventuriers dans la tombe provoquera le réveil d'une momie et de 10 squelettes, qui protègent leur trésor funéraire, des bijoux antiques d'une valeur de 1000 Co.
96	Les PJ se retrouvent sur le passage d'un raid elfe noir (il vaut mieux pour cela qu'ils soient dans une région peu éloignée des côtes, sinon, relancez le jet sur le tableau). Ils devront ainsi échapper à une Hydre de guerre menée par 6 elfes noirs (dont deux n'ont pas d'arbalète à répétition, car maniant des fouets pour tenir l'hydre en respect). Les elfes noirs essayeront d'abord de capturer les aventuriers, mais si ces derniers leur résistent trop, ils prendront plaisir à les percer de flèches...
97	Un griffon fou de douleur, dont le maître s'est fait tuer au combat, et dont la dépouille gît encore sur sa selle, entreprend de harceler les aventuriers sous l'effet de sa frénésie. Le meilleur moyen de s'en tirer est encore de se mettre à couvert, mais si, par miracle, les PJ parviennent à maîtriser le monstre (piège, magie d'ambre, blessures...), ils pourraient bien tirer une substantielle récompense auprès de la famille du cavalier.
98	Cette fois, c'est une Vouivre qui s'attaque aux aventuriers. Il n'est pas question de la capturer...
99	Les aventuriers repèrent un gobelin sur loup qui déguerpit dès qu'il les aperçoit. S'ils continuent sur cette route, ils croiseront alors un régiment entier de gobelin avec lances et boucliers (soit près d'une trentaine de peaux-vertes), menés par un chef gobelin, et dont l'étendard donne +10% en FM. En réalité, ce régiment s'est perdu, mais une proie facile n'est jamais refusée par un gobelin...
100	Le sol se met à trembler, les arbres remuent et les oiseaux s'envolent : un géant s'approche à grand pas des aventuriers. Le mieux est encore de se cacher (ils ont moins d'une minutes pour cela), après quoi le géant les repèrera et décidera d'en faire son quatre-heures. Il s'attaquera d'abord aux montures, et, après en avoir dévoré une, s'attaquera à un autre casse-croûte s'il rate un test de FM. Bien sûr, s'il est attaqué, il ripostera. S'il réussit son test de FM, il se contentera de cela et continuera sa route en rotant bruyamment.