

# . VILLES .

*Quelle que soit leur taille, les villes du monde de Warhammer sont des endroits grouillants d'activité. Des camelots accostent les guerriers dans les rues pour leur vendre des bibelots alors que des marchands vantent la qualité de leurs produits. Pour le voyageur fatigué, de tels endroits sont comme une oasis dans un désert, offrant la promesse d'un repas décent et d'un véritable lit après des mois passés dans les contrées sauvages.*

**M**alheureusement, toute ville a aussi une face cachée derrière le vernis séduisant et trompeur de sa civilisation. Les voyageurs dépenaillés et hagards feraient bien de s'en méfier.

Les aventuriers sont considérés avec une certaine suspicion dans la plupart des villes et sont souvent évités ou ignorés. Les commerçants peuvent refuser de vendre à des étrangers vêtus de façon bizarre, fermant leurs magasins quand ils approchent. La milice locale s'intéresse surtout de près à de tels voyageurs, se renseignant sur leurs intentions, leur provenance et les événements qui se sont passés dans les endroits lointains qu'ils ont vus. Si les réponses des guerriers sont jugées insuffisantes pour apaiser les soupçons du capitaine des gardes, ils peuvent, dans le meilleur des cas, être conduits devant les magistrats locaux et jetés hors de la ville ou, dans le pire des cas, être convaincus de sorcellerie et menés au bûcher.



Hormis l'accueil mitigé que les guerriers peuvent rencontrer, il leur faut aussi se méfier des pickpockets, des voyous et autres bandits qui rôdent dans les ruelles sombres, prêts à agresser les imprudents pour les soulager de leur argent, voire de leur vie

## . DANS LA VILLE .

La première chose à faire quand les guerriers arrivent à leur destination est de désigner un joueur qui notera le temps passé dans la ville. La longueur du séjour des guerriers détermine ce qu'ils peuvent obtenir et ce qu'ils doivent dépenser pour survivre.

Chaque jour que les guerriers passent dans une ville, ils doivent respecter la procédure suivante :

1. Chaque guerrier peut entreprendre une Activité Citadine, qui est :
  - A Aller chez un commerçant pour acheter et vendre un ou plusieurs objets,
  - ou
  - B Visiter un endroit spécial, tel que le Laboratoire de l'Alchimiste, la Guilde des Sorciers, le Temple, etc...
2. Chaque guerrier génère un Évènement Citadin.
3. Chaque guerrier doit payer ses Dépenses.

Les détails complets de chacune de ces options sont donnés dans les pages suivantes.

## . ACHAT D'EQUIPEMENT .

Durant chaque journée de son séjour, un guerrier peut aller chez un commerçant pour tenter d'acheter ou de vendre un objet ou plus. Ceci est appelé Activité Citadine : il ne peut rien faire d'autre durant cette journée, sauf lancer pour un Évènement Citadin et payer ses dépenses.

Chaque commerce peut être visité une fois par chaque guerrier durant un séjour. Un guerrier ne peut pas visiter le même commerce deux fois dans la même ville. Un guerrier peut acheter et vendre autant d'objets qu'il le désire chez un commerçant pendant qu'il s'y trouve.

Les tableaux d'équipement à la fin de ce chapitre indiquent tous les commerçants et objets disponibles. Les échoppes que les guerriers peuvent visiter sont la forge, l'armurerie, l'archerie, la poudrerie, l'écurie et le bazar.

### RESTRICTIONS D'EQUIPEMENT

Certains équipements et armes ne sont pas disponibles à certains types de guerriers, étant trop étrangers à la nature de ces guerriers et à leur entraînement. Les sorciers, par exemple, ne portent jamais d'armure car elles gênent les mouvements nécessaires au lancer de sorts et ralentissent le flot d'énergie magique. Les elfes, d'un autre côté, peuvent porter des armures mais n'utilisent jamais certaines armes comme les haches, préférant les épées et les arcs.

Chaque tableau d'équipement a quatre colonnes marquées B (Barbare), N (Nain), E (Elfe) et S (Sorcier) qui indiquent les types de guerrier pouvant acheter un objet. Si l'objet est disponible pour un guerrier, la colonne qui s'applique contient sa marque.

### DETERMINER LES STOCKS DISPONIBLES

Dans chaque tableau d'équipement, il y a une colonne notée Stock - Le chiffre dans cette colonne est utilisé pour déterminer si l'objet que votre guerrier désire acheter est en stock. A chaque fois que votre guerrier veut acheter un objet, il doit lancer les dés et se référer à ce chiffre pour voir s'il est disponible.

Si votre guerrier se trouve dans un village, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à ce chiffre avec 1 D6 pour que l'objet soit disponible.

Si votre guerrier se trouve dans une ville, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à ce chiffre avec 2D6 pour que l'objet soit disponible.

Si votre guerrier se trouve dans une cité, vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à ce chiffre avec 3D6 pour que l'objet soit disponible.

Par exemple, votre guerrier est à l'armurerie dans une ville et essaie d'acheter un grand bouclier. Le chiffre dans la colonne Stock du tableau d'équipement de l'armurerie pour un grand bouclier est 9. Vous devez donc obtenir 9 ou plus sur 2D6 pour qu'un grand bouclier soit disponible.

**Perte de Temps**

Si vous lancez les dés pour voir si un objet est disponible, qu'il le soit mais que vous décidiez que vous rien voulez pas, le commerçant vous jette hors de son magasin car il n'a pas de temps à perdre.

**PRIX**

Chaque tableau d'équipement a deux colonnes de prix, une notée Prix (Achat) et l'autre Prix (Vente). Comme leur nom l'indique, la colonne Prix (Achat) indique la quantité «or qu'il en coûte pour acheter l'objet, alors que la colonne Prix (Vente) indique la quantité d'or que le commerçant débourse pour acheter un de ces objets au guerrier.

**VENDRE DES TRESORS**

Tout trésor que possède votre guerrier peut être vendu n'importe quand dans une ville, en respectant les restrictions notées sur la carte de Trésor. Défaussez simplement le trésor, et ajoutez sa valeur au total d'or de votre guerrier.

**- ENDROITS SPECIAUX -**

Comparées aux centaines de villages qui parsèment le Vieux Monde, les grandes agglomérations comme Altdorf et Praag attirent toutes sortes de commerçants. Dans une ville ou une cité, même le Nain et l'Elfe peuvent trouver des membres de leur race en train de commercer dans un quartier retiré de la ville. Le Sorcier peut constater l'existence d'une Guilde des Sorciers et le Barbare a un choix infini de tavernes à visiter. A l'extérieur d'une ville ou d'une cité, il peut y avoir des terrains d'entraînement, où résonne le bruit des épées et le son mat des flèches s'enfonçant dans la cible et où les guerriers peuvent pratiquer les arts qui leur permettront de survivre au prochain donjon.

Il y a dans une ville un certain nombre de ces Lieux Spéciaux que les guerriers peuvent visiter. Ils sont répertoriés dans les pages suivantes, en commençant par le Laboratoire de l'Alchimiste. Si un guerrier choisit de visiter un Lieu Spécial, il ne peut rien faire d'autre de son propre gré durant cette journée, comme aller dans une échoppe pour acheter ou vendre de l'équipement.

Un guerrier ne peut visiter chaque Lieu Spécial qu'une seule fois par séjour. Il ne peut pas visiter le même Lieu Spécial deux fois dans la même ville. Une fois qu'un guerrier se trouve dans un Lieu Spécial, il peut faire tout ce qu'il est possible d'y faire durant sa visite.

De même que certains équipements sont plus difficiles à trouver dans des petites villes, il est moins probable qu'elles aient tous les Lieux Spéciaux possibles. Il y a peu de chances de trouver un puissant sorcier dans un petit village, par exemple. Par conséquent, les villages n'ont pas de Lieux Spéciaux (sauf la Taverne, voir ci-dessous).

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une ville, vous devez obtenir 7 ou plus sur 2D6.

Pour voir si vous pouvez trouver un Lieu Spécial dans une cité, vous devez obtenir 7 ou plus sur 3D6.

Chaque guerrier qui désire visiter un Lieu Spécial doit lancer les dés pour le trouver indépendamment des autres guerriers. Si votre guerrier ne trouve pas le Lieu Spécial qu'il recherche, il perd une journée et ne peut rien faire d'autre sauf lancer pour un Événement citadin et régler ses dépenses. Le lendemain, il peut essayer de trouver le même Lieu Spécial, ou un autre s'il le veut.

**Taverne**

La seule exception à la règle ci-dessus est la Taverne. Etant donné la façon dont les guerriers passent leur temps, on n'a jamais entendu parler d'une ville ou d'un village n'ayant pas la moindre Taverne !

**LABORATOIRE DE L'ALCHIMISTE**

Le Laboratoire de l'Alchimiste est un endroit très curieux, où l'air est rempli de vapeurs nauséabondes venues de cornues bouillonnantes. Des tubes entremêlés serpentent entre tous ces récipients en verre, remplis de liquides volatiles qui crachotent et bouillonnent. Le seul but de cet étrange appareillage est de transformer le plomb en or, un projet fascinant pour tout guerrier.

**Qui peut rendre visite à l'Alchimiste ?**

Il n'y a aucune restriction, tout le monde peut aller chez l'alchimiste.

**Paiement et Service**

L'alchimiste prend un objet ou un trésor non utilisé et tente de le transformer en or. Défaussez la carte d'Équipement ou de Trésor.

Pour déterminer la nouvelle valeur en or de votre objet, lancez autant de dés que vous le désirez et multipliez par 50. Cependant, si un (ou plus) des dés fait 1, la transmutation a raté et l'objet commence à bouillonner jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un tas de boue. En cas de réussite, l'alchimiste garde la moitié de l'or comme paiement.

**TAVERNE**

Après plusieurs semaines passés dans les terres sauvages, le premier endroit où se rend un guerrier quand il revient à la civilisation a de bonnes chances d'être la Taverne. Et pas seulement pour y boire d'énormes quantités de bière, bien qu'il s'agisse sans doute d'une raison majeure. Il est en fait probable que l'objet de la visite soit de rencontrer d'autres guerriers et entendre des récits d'aventures. Les barbares, en particulier, sont réputés pour y rester jusque très tard, chantant des chants guerriers et racontant des histoires glorieuses. La plupart des villes ont au moins une Taverne isolée spécialement pour cela, car les barbares enivrés peuvent être dévastateurs et il vaut mieux les laisser s'occuper comme bon leur semble.



L'intérêt pour un guerrier de se rendre dans de tels endroits, en plus de la quantité et de la qualité de la bière offerte, est que d'autres guerriers y donnent souvent des conseils utiles pour survivre dans les profondeurs hostiles des donjons, les ruses du métier qui permettent de surmonter des situations délicates. Cela peut aller de bottes ou de parades secrètes à l'épée jusqu'à l'indication des sons et odeurs qui préviennent des dangers dans un donjon.

**Qui peut aller à la Taverne ?**

Tout le monde peut aller à la Taverne, bien que seuls les nains et les barbares puissent envisager avec une certaine confiance d'en ressortir debout !

**Événements de la Taverne**

Pour déterminer ce qui arrive à chaque guerrier qui entre dans la Taverne, lancez le nombre de dés indiqué ci-dessous sur le tableau des événements de Taverne.

Barbare	2D6
Nain	2D6
Elfe	2D6-4
Sorcier	2D6-3

Si le résultat est inférieur à 2, considérez-le comme 2.

## TABLEAU DES EVENEMENTS DE LA TAVERNE

- 2** Alors que votre guerrier est tranquillement assis en train de siroter sa bière, un imposant barbare vêtu de superbes fourrures l'invite à le rejoindre. Le tintement de l'or et des somptueux bijoux qu'il porte laisse clairement entendre qu'il est très riche. Il se présente comme Ragnar le Terrible et boit une série de chopes. Il confie qu'il est en possession du Talisman d'Erik, et que c'est là le secret de sa fortune. Il explique qu'il vous a choisi pour vous le transmettre, car il ne peut être porté qu'un an et un jour avant que sa malédiction, qui veut que l'on perde dix fois plus d'or qu'il n'en a permis d'en gagner, ne prenne effet. Cet artefact fantastique ne coûte que 500 ors, et, en plus d'attirer la fortune, il rend son porteur invulnérable. Votre guerrier donne volontiers son or, prend le talisman et le place autour de son cou. Après quelques instants de bavardage, Ragnar se lève et vous dit adieu, expliquant qu'il ne supporte pas de se trouver si proche de l'objet de sa fortune, maintenant qu'il n'est plus à lui. Quelques instants plus tard, un marteau frappe votre guerrier derrière la tête. De façon étonnante, si l'on considère que vous êtes maintenant en possession du Talisman, le coup est très douloureux. "Eh, toi" grogne un nain ivre derrière vous, "J crois qu tu t'es fait avoir". Effectivement, le Talisman est un faux. Si votre guerrier n'avait pas 500 ors, il a donné à Ragnar tout l'or qu'il possédait plus une carte de Trésor pour faire la différence
- 3** Votre guerrier termine la soirée complètement ivre et moins riche de 1 D6 x 100 ors
- 4** Griswold le Fou, le célèbre dresseur de chiens de combat, fait le pari à votre guerrier qu'il n'est pas capable de tenir un seul round dans l'arène contre sa meute de bêtes enragées. Si votre guerrier relève le défi, il peut miser jusqu'à 200 pièces d'or. Griswold en mettra autant que vous, ainsi qu'1D3 spectateurs. Le gagnant du pari garde toute la somme. Lancez 1 D6 pour déterminer le résultat.
- 1 Après environ dix minutes de lutte acharnée, votre guerrier achève les derniers molosses lorsqu'un sinistre hurlement se fait entendre. C'est le véritable propriétaire des chiens qui arrive et il est bien sûr furieux de voir ses bêtes tuées. Il garde donc tout l'argent en guise de dédommagement.
  - 2 - 3 Après quelques minutes, votre guerrier, mordu et les vêtements en lambeaux, décide de sortir de l'arène pour reprendre son souffle. Evidemment, cela signifie aussi qu'il a perdu son pari...
  - 4 - 6 Votre guerrier extermine les chiens à grands coups d'épée bien placés pendant que la taverne résonne sous les acclamations. Vous avez gagné votre pari et pouvez empocher tout l'argent.
- 5** Rogar le Bigleux, commerçant à la langue de miel, vend à votre guerrier une potion soi-disant capable de soigner les plus terribles blessures, de redonner la vie et d'empêcher la perte des cheveux. En paiement, il accepte 10 pièces d'ors, un trésor, une arme ou une pièce de protection. Quand vous buvez la potion, lancez 1D6 :
- 1-2 L'abominable liquide est sans doute la dernière chose qu'ait vue Rogar, et n'a pas d'autre effet que de donner une mystérieuse nausée.
  - 3-5 Alors que l'étrange solution descend dans votre gorge, vous réalisez que vous vous êtes fait avoir. Vous devenez fou de fureur et frappez aveuglément tous vos ennemis pour le reste de ce combat. Votre guerrier devient sujet à toutes les règles concernant les berserks (voir la fiche du Barbare). Il reste berserk jusqu'à ce que tous les monstres de la pièce soit tués. Peut-être la potion était-elle magique, après tout...
  - 6 Votre croyance dans la force de la potion vous fait vous sentir mieux et vous regagnez aussitôt 1 D6 Points de Vie.
- 6** Le tatoueur local dessine un magnifique dragon étripé sur le dos de votre guerrier. Se tenant debout sur le cadavre, on peut reconnaître votre guerrier lui-même, brandissant une immense épée. Sous le dessin, dans un parchemin impressionnant, on peut lire le nom de votre guerrier et la légende suivante "Pissant Guerrière".
- 7** Votre guerrier gagne à la Taverne locale une compétition de bras de fer, arrachant plus de bras que tous les autres et finissant avec les deux siens intacts. Cela ne lui apporte rien, mais l'immense pile de bras sanguinolents à côté de sa table lui donne un sentiment de satisfaction que seul un autre guerrier peut comprendre. Pour quelque raison indiscernable, les commerçants éprouvent une certaine crainte envers votre guerrier pour le reste de son séjour. Lorsqu'il s'approche de leurs échoppes, soit ils ferment boutique et attendent son départ, soit ils lui cèdent ce qu'il désire à moitié prix. Lancez 1 D6 à chaque fois que votre guerrier essaie d'acheter quelque chose :
- 1 - 2 Le commerçant ferme sa boutique et refuse de servir votre guerrier
  - 3 - 6 Votre guerrier peut acheter l'objet qu'il désire, s'il est en stock, pour la moitié de son prix.
- 8** Un barbare âgé de Norsca explique à votre guerrier la façon de s'enduire de saindoux afin de devenir bien visqueux et difficile à agripper. Votre guerrier peut maintenant utiliser cette ruse une fois par aventure pour échapper à un coup qui sinon l'aurait blessé.
- 9** Les Petits Chanteurs de l'Abattoir, un groupe itinérant de ménestrels d'Erengard apprennent à votre guerrier "La Fille de l'Empereur", une chanson qui doit être hurlée avec une telle intensité qu'elle brise les vitres aux alentours et fait saigner les oreilles. Votre guerrier peut maintenant brailler cette chanson une fois par aventure pour sidérer ses adversaires. Choisissez un monstre d'une valeur maximum de 300 pièces d'or et lancez 1D6. Sur un résultat de 5 ou 6, le monstre tombe raide mort, terrassé parla terreur.
- 10** Votre guerrier entame une véritable beuverie. Il finit par être la dernière personne encore debout et peut en profiter pour soulager les autres clients de leur or. Cela rapporte à votre guerrier un total de (1 D6+2) x 100 ors, après quoi il retourne voir ses compagnons avec un sourire béat et le sentiment agréable du travail bien fait.
- 11** Un kisle vite ivre et couturé de nombreuses cicatrices apprend à votre guerrier l'art de simuler la mort. Après un minimum d'entraînement, votre guerrier apprend à faire le mort même sans l'aide de l'alcool ! En utilisant cette compétence, votre guerrier peut faire le mort une fois par aventure. Placez sa figurine à plat sur la table pour indiquer cet état. Pendant qu'il fait le mort, s'il y a d'autres guerriers encore debout, aucun monstre n'attaquera votre guerrier. Cependant, la seule action qu'il peut entreprendre dans cet état est de boire discrètement une potion. Bien sûr, une fois tous les autres guerriers tués, les monstres commenceront à renifler (et généralement à dévorer) les corps et découvriront donc que votre guerrier est toujours vivant. Ils se jeteront alors sur lui, le touchant automatiquement. Au début de n'importe quel tour, vous pouvez déclarer que votre guerrier cesse de faire le mort. Relevez votre figurine.
- 12** Un mercenaire musclé de Marienburg donne à votre guerrier une démonstration pratique de l'attaque à double revers. Il faut une grande précision, mais les dommages infligés peuvent être dévastateurs. Après avoir repris connaissance et ramassé ses dents, votre guerrier retourne le compliment, et bientôt, il maîtrise cet art. Votre guerrier a maintenant +1 Attaque une fois par donjon.

Il n'y a assez de potion dans la fiole que pour une gorgée.

**MAITRES DE GUILDE NAINS**

Dans une ville, le Nain peut visiter ses congénères et acheter des objets faits de leurs mains, introuvables ailleurs. Le travail du métal et des bijoux n'a pas de secret pour les Maîtres de Guilde, qui ont aussi de vastes connaissances en mécanique, en moteurs, en poudre à canon et autres sciences étranges.

**Qui peut aller chez les Maîtres De Guilde Nains ?**

Seul le Nain peut aller chez les Maîtres de Guilde, car ceux-ci refusent l'accès à tous ceux qui ne sont pas de leur race.

**Paiement et Produits Nains**

Pendant qu'il est chez les Maîtres des Guildes, le Nain peut acheter les objets suivants, s'ils sont en stock,

Equipement	Coût	
	(Achat)	Stock
Rossignol	200	7
1D6 Bombes	100	8
1D6 Sacs de Poudre Aveuglante	75	8
1D6 Miches de Pain de Pierre	30	2

**Rossignol**

Le rossignol permet d'ouvrir une serrure aussi longtemps qu'elle n'est pas magique ou que les règles de cette serrure ne précisent pas le contraire.

Pour voir si votre guerrier peut ouvrir une serrure, lancez 1 D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 la serrure cède. Sur 2 ou 3, elle refuse de s'ouvrir mais le guerrier peut essayer à nouveau au prochain tour. Sur un 1, le rossignol se casse dans la serrure et est maintenant inutilisable.

Il n'y a qu'un seul rossignol disponible.

**Bombes**

Une bombe peut être lancée à tout moment et affecte une zone de 2 cases sur 2. Toute figurine dans cette zone perd 1D6 Points de Vie, sans déductions dues à l'Endurance ou l'armure.

Votre guerrier peut acheter autant de bombes qu'il le désire, jusqu'au maximum disponible.

**Poudre Aveuglante**

La poudre peut être allumée à tout moment pour aveugler l'ennemi. Après l'explosion, les guerriers qui n'ont pas encore combattu obtiennent + 1 Attaque.

Votre guerrier peut acheter autant de sacs de poudre qu'il le désire, jusqu'au maximum disponible.

**Miche de Pain de Pierre**

Le pain de pierre, sans grande surprise, a la consistance de la pierre. Seul un nain peut imaginer manger une telle chose, car cela donne plutôt le sentiment de mâcher une poignée de dents cassées. Les nains tirent une grande satisfaction de ce qu'ils sont les seuls à pouvoir manger ce pain.

Evidemment, manger le pain de pierre est une tâche assez dure et longue, même pour les nains. Si un nain ne fait rien d'autre que mâcher son pain pendant ce tour, il regagne 1D6 Points de Vie à la fin de la phase des guerriers.

Après avoir lancé pour déterminer le nombre de miches de pain disponibles, votre guerrier doit toutes les acheter. S'il n'a pas assez d'argent pour cela, voir Perte de Temps.

**Maître des Runes**

Pendant qu'il se trouve chez les Maîtres de Guilde, le Nain peut également rendre une visite au Maître des Runes pour lui faire graver une rune sur sa hache. Ceci coûte (1 D6+2) x 100 pièces d'or. Pour déterminer quelle rune a été gravée, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

- 1 Rune Magique. La rune brille faiblement et maintient la lame acérée. A partir de maintenant, cette arme est considérée comme magique.
- 2 Rune d'Ecrasement. L'arme annule désormais 1 point d'armure lors de la détermination des dommages.
- 3 Rune de Restauration. Quand il manie cette arme, le porteur récupère automatiquement 1 Point de Vie par tour. Cependant, si le porteur tombe à zéro Point de Vie, l'arme cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit soigné et remis sur pieds.
- 4 Rune de Précision. Quand elle est maniée par un nain, vous pouvez relancer le dé de dommages qui a obtenu le plus petit résultat. Plusieurs runes de ce type sur une même arme n'ont pas d'effet cumulatif.
- 5 Rune de Destruction. Permet au porteur de l'arme de doubler son nombre d'Attaques une fois par aventure.
- 6 Rune de Mort. Une fois par aventure, vous pouvez lancer 2D6 et les ajouter lorsque vous déterminez les dommages.

Notez que ces runes ne peuvent être gravées que sur des haches.



Si une même arme a plus d'une rune identique, les effets sont cumulatifs : deux runes de mort, par exemple, permettent de lancer deux fois par aventure pour les dommages supplémentaires (ou une fois avec un effet doublé - 4D6 - si elle sont utilisées pour le même coup).

Vous devez déclarer que votre guerrier utilise une rune avant de lancer le dé pour toucher. Si vous ratez, la rune est gâchée.

**QUARTIER ELFE**

Lorsqu'il est en ville, l'Elfe peut rendre visite à ses congénères et acheter des objets elfiques introuvables ailleurs. Il peut fouiller les marchés elfes à la recherche des herbes rares et des épices dont il a besoin pour ses potions de soins et ses baumes.

**Qui peut aller dans le Quartier Elfe ?**

Seuls l'Elfe peut visiter le quartier elfe, car l'accès est refusé à tous ceux qui ne sont pas de cette race.

**Paiement et Produits Elfes**

Pendant qu'il est dans le quartier elfe, l'Elfe peut acheter les objets suivants, s'ils sont en stock..

Equipement	Coût	
	(Achat)	Stock
1D6+2 Flèches de Précision	20	8
Bottes Elfiques	100	7
Arc Elfique	2.000	10
Manteau Elfique	100	7
Heaume Elfique	1.000	8
Corde Elfique	TS	2
Bouclier Elfique	700	8
1D6 Pains de Voyage Elfiques	10	2
Herbes de Soins	1 D6 x 100	2
Armure Elfique	3.000	10



Baliste Orque

### Flèches de Précision

Lorsqu'il utilise ces flèches, votre guerrier peut ajouter +1 à ses jets pour toucher. Chaque flèche ne peut être utilisée qu'une fois et doit être défaussée. Ces flèches ne peuvent être utilisées correctement que par les elfes. Quand elles sont utilisées par quelqu'un d'autre, considérez-les comme des flèches normales.

### Bottes Elfiques

Ces bottes, légères et très confortables, rendent le pas souple. Tant qu'il les porte, votre guerrier obtient +1 en Mouvement. Les bottes elfiques ne peuvent être portées que par des elfes et leur enchantement ne dure que le temps d'une aventure.

### Arc Elfique

L'arc elfique est une arme remarquable, possédant une souplesse supérieure à n'importe quel autre. Lorsqu'il utilise cet arc, votre guerrier peut tirer autant de flèches qu'il a d'Attaques et utiliser sa propre Force. Ne peut être utilisé que par un elfe.

### Heaume Elfique

Comme toutes les pièces d'armure elfiques, ces heaumes sont élégants, parfaitement forgés, légers et très résistants.

Quand il est porté, un heaume elfique ajoute +1 à l'Endurance de votre guerrier. De plus, lorsque votre guerrier est touché, vous pouvez choisir de localiser le coup sur sa tête. Lancez alors 1 D6 sur le tableau suivant :

- |       |  |
|-------|--|
| 1     | Le heaume elfique absorbe tous les dommages infligés, mais est détruit.                                  |
| 2 - 4 | Le coup est résolu normalement, le heaume apportant +1 à l'Endurance de votre guerrier comme d'habitude. |
| 5 - 6 | Le coup rebondit sur le heaume, annulant les dommages.   |

### Corde Elfique

Une corde elfique est superbement tressée : après usage, elle ne se brise que sur un 1. Seul un elfe peut l'utiliser.

### Herbes de Soins

Après avoir payé 1 D6 x 100 pièces d'or, l'Elfe obtient assez d'ingrédients pour réaliser 1D6 potions de soins, chacune permettant de récupérer 1 D6 Points de Vie.

### Pain de Voyage Elfique

Les elfes, quand ils partent pour de longues aventures, emportent toujours une ration de cette nourriture délicieuse, rappelant des gâteaux. Chaque gâteau redonne 1 Point de Vie au guerrier qui le mange.

A la différence des provisions normales, le pain elfique n'est jeté à la fin d'une aventure que sur un jet de 1 sur 1 D6.

### Armure Elfique

Cette armure semble délicate quand on la compare au métal martelé des armures naines et humaines, mais elle fait en réalité partie des protections les plus efficaces, détournant les armes et dissipant ainsi la force du coup, plutôt que d'absorber les dommages comme les autres armures.

Quand il porte une armure elfique, votre guerrier a +1 en Endurance. De plus, si certains dés de l'attaquant donnent des résultats de 1 ou 2, ignorez-les quand vous résolvez les dommages du coup.

### Manteau Elfique

Les manteaux elfiques sont faits d'un matériau fin ressemblant à de la soie et, bien qu'ils soient très légers, ils sont très résistants. Chaque fois que votre guerrier est touché alors qu'il porte un manteau elfique, il peut ignorer la première blessure causée par le coup. Cependant, chaque fois que le manteau absorbe des dommages de cette façon, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le manteau est déchiré et inutilisable. Seul un elfe peut porter un manteau elfique.

### Bouclier Elfique

Ce bouclier finement ouvragé brille d'une lueur étrange. Quand il utilise un bouclier elfique, votre guerrier peut ignorer le premier coup qu'il reçoit à chaque tour, à moins que le jet pour toucher n'ait été un 6 non modifié, auquel cas le bouclier n'a pas d'effet. Seul un elfe peut porter un bouclier elfique.

### Maîtres Artisans Elfes

Quand il est dans le quartier elfe, l'Elfe peut rendre visite aux Maîtres Artisans, des personnages versés dans le travail du métal et des armes. Ils peuvent réparer des armures d'origine elfique endommagées et brisées dans le dernier donjon.

Le coût d'une telle réparation est de 1 D6 x 100 pièces d'or. Il faut lancer les dés pour chaque objet (heaume, bouclier ou armure) et payer séparément. Une fois la somme versée, lancez 1D6. De 2 à 6, l'armure est entièrement réparée et peut être utilisée à nouveau. Sur 1, elle est irrécupérable et l'argent est perdu.

### TRIPOT

Qu'ils se trouvent dans les bas quartiers ou dans les plus chics, les tripots restent au fond tous les mêmes. Ils ne cherchent qu'à ruiner le voyageur imprudent. Vous pouvez vous rendre au tripot si vous le désirez, pour y jouer aux cartes ou à la roulette.

### Qui peut aller au Tripot ?

Tout le monde peut aller se faire plumer au Tripot.

A la différence des autres Lieux Spéciaux, votre guerrier peut se rendre au Tripot aussi souvent que vous le voulez durant son séjour dans une ville. Chaque visite au Tripot occupe toute la journée du guerrier.

### Jouer

Déclarez la somme que vous désirez jouer, jusqu'à un maximum de 200 pièces d'or par visite, et lancez 1D6 sur le tableau qui suit :

- |       |   |
|-------|---|
| 1     | Votre guerrier est sévèrement lessivé par les habitués du lieu. Vous perdez (1 D6 x somme d'origine) pièces d'or. Si vous ne pouvez payer cette somme, le tripot vous prend votre trésor ou équipement le plus cher en guise de paiement. |
| 2 - 5 | Après une journée agréable, vous terminez comme vous êtes arrivé: rien de perdu, mais rien de gagné!  |
| 6     | Pas de doute, la chance est avec vous aujourd'hui et vous gagnez facilement et rapidement (1 D6 x somme d'origine) pièces d'or.   |

## TEMPLE

Entre deux aventures, les guerriers peuvent se rendre au Temple pour offrir prières et sacrifices en remerciement pour l'aventure terminée, et pour demander l'aide des dieux pour le prochain donjon.

### Qui peut aller au Temple ?

Tout le monde peut se rendre au Temple.

### Païement et Prières

Un guerrier qui se rend au Temple doit donner 50 pièces d'or en offrande. Il a alors droit à un jet de dé sur le tableau suivant. Notez-en le résultat sur sa fiche d'aventure.

- 1 – 2 Les dieux n'écoutent pas et ne répondent pas à la prière du guerrier.
- 3 Durant un tour de la prochaine aventure, les Attaques de votre guerrier seront doublées.
- 4 La main de votre guerrier est guidée par des puissances invisibles. Lors d'une attaque de la prochaine aventure, il pourra ajouter +3 à son jet pour toucher.
- 5 Votre guerrier ignorera les dommages infligés par une Attaque durant la prochaine aventure, le coup étant mystérieusement détourné à la dernière seconde.
- 6 Votre guerrier pourra lancer 1 D6 supplémentaire lorsqu'il déterminera les dommages d'une Attaque de son choix durant la prochaine aventure.

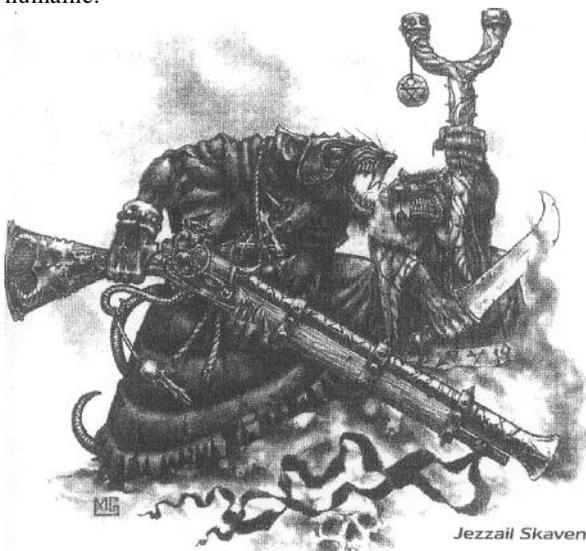
## GUILDE DES SORCIERS

En ville, tout sorcier peut décider de se rendre à la Guilde des Sorciers où il pourra recevoir des conseils et peut être une aide magique pour ses aventures à venir.

Dans les petites localités, la guilde des sorciers n'est souvent rien de plus qu'une pièce sombre de la taverne ou de l'auberge. Dans les grandes villes, ce peut être un bâtiment imposant dans lequel vivent plusieurs sorciers. Quoi qu'il en soit, les chambres de consultation des sorciers ont beaucoup en commun. On y sent la présence de pouvoirs invisibles, et de nombreux objets pendent du plafond ou encombrant le sol. Des nuages multicolores flottent dans l'air et des créatures bizarres tout juste entr'aperçues rampent et couinent parmi les poutres.

### Qui peut aller à la Guilde des Sorciers ?

Seuls les sorciers peuvent s'y rendre. Les barbares et les nains n'y vont jamais car ils n'ont pas de temps à consacrer à la magie. Quant aux elfes, ils sont peu au courant de la magie humaine.



Jezzail Skaven

### Païement

Les mages demandent 1 D6 x 50 pièces d'or par consultation.

Si un sorcier n'a pas assez d'or pour payer la consultation, il doit immédiatement quitter ce lieu. Malheureusement, même si la consultation n'a rien donné, le sorcier a passé un long moment à attendre et il ne peut donc rien faire d'autre ce jour (comme visiter un autre Lieu Spécial ou voir un commerçant).

### La Consultation

Lancez un dé sur le tableau suivant pour la consultation. Le chiffre de la seconde et troisième colonne est le nombre de jets de dés auquel le sorcier a droit sur le Tableau de la Guilde des Sorciers.

Résultat	Ville	Cité
1-2	1	2
3-5	2	2
6	3	3

Si, par exemple, votre guerrier consulte un sorcier dans une cité. Vous obtenez 4 et vous avez donc droit à deux jets de dés sur le Tableau de la Guilde des Sorciers.

### Tableau de la Guilde des Sorciers

Lancez 2D6 sur le tableau suivant :

- 2-3 **Rien.** Les efforts du sorcier n'aboutissent à strictement rien et sa magie n'a pas d'effet.
- 4 **Trésor des Damnés.** A n'importe quel moment durant la prochaine aventure, et en une seule occasion, le Sorcier pourra doubler le montant d'or qu'il obtient en tuant un monstre.
- 5 **Main Guidée.** Une fois durant la prochaine aventure, une des Attaques de votre Sorcier (excepté un Coup Mortel) touchera automatiquement la cible. Après cela, vous devrez lancer normalement pour toucher.
- 6 **Guérison.** N'importe quand durant la prochaine aventure, en une seule occasion, votre Sorcier pourra invoquer les puissances magiques pour se soigner. Lancez 1 D6+2 pour déterminer le nombre de Point de Vie qu'il regagne grâce à cette invocation.
- 7 **Tranchant Mortel.** Choisissez une des armes de votre Sorcier. Une fois durant la prochaine aventure, une Attaque utilisant cette arme (excepté un Coup Mortel) infligera 1D6 blessures supplémentaires.
- 8 **Force Démesurée.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour seulement, votre Sorcier pourra ajouter 1 D6 à sa Force.
- 9 **Endurance de Dragon.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour, votre Sorcier pourra ajouter 1 D6 à son Endurance.
- 10 **Vitesse.** N'importe quand durant la prochaine aventure, et pour un tour seulement, votre Sorcier pourra ajouter +2 à son Mouvement et se dégagera automatiquement de tous les blocages.
- 11 **Points de Vie Supplémentaires.** Lancez 1 D6 sur le tableau suivant pour déterminer le nombre de Points de Vie qui sont ajoutés de façon permanente aux Points de Vie d'origine de votre Sorcier.
 

1-2	1 Point de Vie
3-5	2 Points de Vie
6	3 Points de Vie
- 12 **Trompe la Mort.** La prochaine fois que votre Sorcier devrait atteindre 0 Point de Vie, ce sort magique détournera le coup qui ne causera donc aucun dommage.

Notez ces capacités sur la fiche d'aventure de votre Sorcier. Si elles ne sont pas utilisées avant la fin de votre prochaine aventure, elles sont définitivement perdues.

### Potions Magiques

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut acheter des potions magiques.

Le Sorcier doit déclarer qu'il va acheter des potions avant de lancer les dés pour en déterminer le prix et les quantités disponibles. Une fois qu'il s'est décidé à acheter des potions, il ne peut pas revenir sur sa décision en constatant leur prix !

La valeur totale des potions en stock est de 1D6 x 100 pièces d'or. Pour cette somme, le Sorcier obtient 1D6 potions. Cela signifie qu'il peut lui arriver de dépenser 100 pièces d'or pour six potions mais qu'il est aussi possible de dépenser 600 pièces d'or et de n'avoir qu'une seule potion...

Tout guerrier peut boire une potion. Si différentes potions sont bues en même temps, leurs effets sont cumulatifs. Par contre, plusieurs potions d'un même type n'ont pas d'effet cumulatifs.

Pour déterminer en quoi consiste la potion, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 Potion de Force. Cette potion donne à votre guerrier +1 en Force pour un tour.\*
- 2 Potion d'Endurance. Cette potion donne à votre guerrier +1 en Endurance pour un tour.\*
- 3 Potion de Combat. Cette potion donne à votre guerrier +1 Attaque pour un tour.
- 4 Potion de Rapidité. Cette potion donne à votre guerrier +1D6 en Mouvement et la capacité de se dégager automatiquement des blocages pour un tour.
- 5 Potion d'instabilité. Cette potion change la structure dimensionnelle de votre guerrier, faisant temporairement de lui une créature éthérée et sans substance Il ne peut pas être bloqué, effectuer d'attaque, lancer un sort ou être attaqué pendant un tour.
- 6 Potion de Vol. Cette potion permet à votre guerrier de voler pendant un tour. Il se déplace alors de 1D6+2 cases, peut voler au-dessus des obstacles et ne peut être bloqué. S'il est en contact avec un monstre à la fin de son vol, il peut l'attaquer.

\* En plus, lancez 1D6. Si le résultat est 6, cette potion donne à votre guerrier +1 en Force ou +1 en Endurance, comme approprié, jusqu'à la fin de l'aventure.

### Bâton de Sorcier

Seul le Sorcier peut acheter ce bâton, pour 500 pièces d'or. Pour déterminer s'il y en a un de disponible quand le Sorcier visite la Guilde, lancez 1D6. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, il y en a un à vendre. Un sorcier ne peut avoir qu'un seul Bâton de Sorcier.

Le Sorcier peut utiliser son Bâton en combat à -1 sur son jet pour toucher. Il inflige (1D6 + Force du Sorcier) blessures à la cible. Il peut également être utilisé en défense, donnant +1 à l'Endurance du Sorcier tant qu'il le porte.

Le Bâton du Sorcier est magique : une fois par aventure, vous pouvez l'utiliser dans la phase de pouvoir pour relancer le pouvoir du Sorcier (et peut-être éviter un événement imprévu !).

Un Bâton de Sorcier a déjà 1D6 points de pouvoir en lui, que le Sorcier peut utiliser comme des pions de pouvoir. Pour le recharger, il faut aller à la Fontaine de Pouvoir.

### Fontaine de Pouvoir

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut se rendre à la Fontaine de Pouvoir pour recharger son Bâton.

Recharger un Bâton coûte 1 D6 x 100 pièces d'or. Pour cette somme, le Bâton est rechargé de 1D6 points de pouvoir. Ces points de pouvoir sont utilisés normalement pour augmenter la capacité du Sorcier à lancer des sorts.

Une fois le pouvoir utilisé, il n'y a pas moyen de le récupérer, sauf en rechargeant à nouveau le Bâton.

Un Bâton de Sorcier ne peut jamais contenir plus de six points de pouvoir en même temps.

### Changement de Sorts

Quand il visite la Guilde des Sorciers, le Sorcier peut tenter de changer les sorts qu'il a mémorisés en entrant dans une transe proche du coma, durant laquelle il pourra effacer le savoir dont il ne veut pas pour le remplacer. Malheureusement, c'est une affaire risquée. Si le Sorcier tente d'apprendre de nouveaux sorts de cette façon, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1-3 Le Sorcier n'arrive pas à effacer et remplacer ses sorts. Il doit donc jouer le prochain donjon normalement. Il pourra à nouveau essayer à la fin de ce donjon.
- 4-5 Le Sorcier réussit à effacer un sort de son esprit. Il peut maintenant défausser une des cartes de Sort.
- 6 Le Sorcier parvient à effacer tous les sorts qu'il veut remplacer. Il peut maintenant défausser autant de ses cartes de sort qu'il le veut.

Si le Sorcier parvient à effacer un sort ou plus, il peut tenter d'apprendre des sorts en remplacement à temps pour le prochain donjon.

Lancez 1D6 sur le tableau pour chaque "espace" vide dans le cerveau du Sorcier qu'il essaye de remplir avec un nouveau sort.

- 1-2 Le Sorcier ne parvient pas à apprendre de nouveau sort à temps, et aura un sort de moins pour le prochain donjon. Il peut essayer à nouveau à la fin du donjon.
- 3-5 Le Sorcier réussit dans ses études. Mélangez les cartes de Sort restantes du même type que celle qui est remplacée (Attaque, Défense ou Guérison) et donnez-en une au Sorcier. C'est le nouveau sort du Sorcier et il remplace le sort défaussé.
- 6 Par des recherches précises et minutieuses, le Sorcier localise et apprend précisément le sort dont il a besoin pour le prochain donjon. Le Sorcier choisit un sort du même type que celui qui est défaussé.



## - EVENEMENTS CITADINS -

Si voyager de ville en ville peut être hasardeux, vivre dans une cité grouillante du monde de Warhammer peut s'avérer dangereux.

Les villes grouillent de monde et il y a toujours une façon ou une autre pour des étrangers de s'attirer de graves ennuis. La plupart des habitants des villes se méfient des étrangers et, si quelque chose de suspect se passe dans la ville pendant le séjour des guerriers, ils seront probablement les premiers accusés. En même temps, les guerriers doivent se méfier des pickpockets, des bandits et des voleurs, et doivent éviter de se faire rouler en achetant des produits contrefaits.

Pour déterminer ce qui arrive à chaque guerrier durant son séjour, chaque joueur doit lancer 1D66 (2D6, le premier donne les dizaines, le deuxième les unités) après que son guerrier ait terminé ses activités de la journée, puis consulter le Tableau des Événements Citadins.

A la différences des hasards rencontrés pendant le voyage, les événements citadins sont lancés pour chaque guerrier individuellement, plutôt que pour le groupe dans son ensemble.

## EVENEMENTS CATASTROPHIQUES

A la fin de la seconde semaine passée en ville, puis à la fin de chaque semaine suivante, en plus de lancer sur le Tableau des Événements Citadins pour chaque guerrier, vous devez lancer pour tout le groupe sur le Tableau des Événements Catastrophiques.

Ce tableau reflète la nature du monde de Warhammer, un lieu de luttes, de troubles et de dangers permanents, sous la menace des hordes hurlantes du Chaos. Alors que les guerriers restent trois mois dans une cité, demeurant dans d'excellentes auberges et s'imprégnant de l'atmosphère urbaine, des armées s'affrontent et des royaumes sont mis à bas. Les guerriers sont faits pour les donjons, pour détruire les ennemis du genre humain, pas pour se la couler douce dans les tavernes d'AltDorf.

### Tableau des Événements Catastrophiques

Lancez 2D6 sur le tableau suivant:

- 2 **Sédentarité.** Chaque guerrier lance 1D6. Celui qui a obtenu le plus petit résultat décide de se fixer en ce lieu. Sa carrière d'aventurier est terminée.
- 3 **Inondation.** Le fleuve tout proche inonde la ville. Tous les commerçants et les Lieux Spéciaux sont fermés jusqu'à ce que la crue cesse, forçant les aventuriers à quitter la ville et à se mettre immédiatement en route vers l'aventure suivante.
- 4 **Attaque.** La ville est attaquée par une bande de gobelins et d'orques en maraude. Les guerriers sont recrutés pour la défense. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier sur le tableau suivant :
  - 1 Votre guerrier tombe des remparts de la ville et est tué par les créatures hurlantes.
  - 2 Votre guerrier est sérieusement blessé et doit être retiré du combat. Ses Points de Vie d'origine sont réduits de façon permanente de 1D6.
  - 3 - 6 Les orques et les gobelins sont repoussés et les guerriers entament la poursuite. Hélas, lorsque le dernier peau verte est tué, les guerriers constatent qu'ils sont maintenant à six semaines de la ville. Ils peuvent y retourner ou explorer des cavernes proches et commencer ainsi leur prochaine aventure.
- 5 **Inflation.** Les temps sont durs et des produits généralement faciles à se procurer sont maintenant un vrai luxe. Tous les prix, y compris les dépenses (voir cidessous) sont multipliés par 4 aussi longtemps que les guerriers restent dans cette ville.

6 - 9	<b>Calme Plat.</b> Aucun Événement. La semaine se passe tranquillement.
10	<b>Epidémie.</b> La ville est frappée par une maladie virulente qui touche toute la région. Les guerriers ont le choix. Ils peuvent rester dans la ville, au risque d'attraper la maladie, ou se diriger immédiatement vers leur prochaine aventure. Si les guerriers décident de rester, lancez 1 D6 pour chacun d'eux. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le guerrier tombe malade et meurt.
11	<b>Incendie.</b> Un incendie se déclare et la ville est bientôt entièrement en flammes. Non seulement la ville est-elle très endommagée mais, en plus, les guerriers en sont rendus responsables et expulsés.
12	<b>Peste.</b> Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus petit résultat est atteint de la peste. S'il n'est pas soigné, au prix de 106 x 200 ors, le guerrier subit une terrible agonie et meurt.

## - DEPENSES -

A la différence de la vie dans les terres sauvages, quand les guerriers sont en ville il leur faut payer leurs frais, appelés dépenses. Ces dépenses couvrent la nourriture, le logement et autres frais que les guerriers peuvent avoir quand ils se trouvent entre deux aventures. Le montant des dépenses dépend de la taille de la ville dans laquelle le groupe se trouve.

Lieu	Dépenses
Village	1 pièce d'or par jour
Ville	2 pièces d'or par jour
Cité	3 pièces d'or par jour

Les guerriers peuvent rester dans une ville aussi longtemps qu'ils le veulent, en considérant que rien ne les presse, mais chaque aventurier doit payer chaque soir son lit et son couvert.

### Fauché ?

Si votre guerrier est incapable de régler ses dépenses, il doit vendre de l'équipement pour couvrir sa dette. Si cela ne lui procure pas assez d'argent, il doit immédiatement quitter la ville et attendre ses compagnons au-dehors.

### Attendre Dehors

Il peut arriver qu'un ou plusieurs guerriers soient expulsés de la ville, généralement pour des actions (qu'ils les aient réellement commises ou non) qu'ils n'auraient pas dû faire. Dans ce cas, les guerriers concernés doivent attendre en dehors de la ville jusqu'à ce que les autres guerriers aient terminé leurs affaires et les rejoignent.

