



## . EN VILLE .

par **Andrew Meredith** Origine Deathblow n°1  
Traduit par **Fanrax le Nécromancien**

On peut dire de nous que nous sommes un groupe de fous furieux si vous voulez, mais moi et mes compagnons entrons vraiment dans la peau de nos personnages quand nous jouons à Warhammer Quest. Non, réellement, nous nous identifions VRAIMENT à eux....

Ainsi après avoir passé quelques heures à s'acharner simultanément sur des monstres et de la bière anglaise Ale Quaffing toute une soirée, ce n'est pas notre genre d'aimer voir nos guerriers se promener tranquillement dans les rues de n'importe quelle ville entre deux aventures (le plus souvent, à cette étape de la soirée certains d'entre nous ne voit plus rien du tout, tandis que d'autres voient double, mais on tend à faire la moyenne pour obtenir la meilleure combinaison).

Imbéciles impétueux, quoi qu'il en soit fous que nous sommes, nous avons résolu cette situation d'une façon que nous considérons comme satisfaisante. Poussé habilement après des libations amicales par mes copains aventuriers d'autrefois, je me suis risqué à écrire quelques règles pour des aventuriers en ville. Elles ont pris de l'âge. Plus que cela même. Mais par la suite elles ont été reprises. Daves Doomlords les a examinées lors de la soirée suivante (acclamations Dave). Et nous nous sommes beaucoup amusés ! Elles fonctionnent réellement. Ainsi, me sentant intelligent et doué pour une fois, j'ai résolu de les montrer au journal, disant au revoir à la famille et aux amis et quittant Nottingham avec toutes mes possessions roulées dans un mouchoir et mon fidèle chat noir comme seul compagnon de route.

.....Je suis peut être fou, mais de toute façon....

Normalement à Warhammer Quest, quand les guerriers arrivent en ville, les événements qui arrivent sont résolus d'une façon assez abstraite, en utilisant un ensemble de tables. Les règles qui suivent vous permettent d'utiliser réellement des sections de sol pour représenter les rues, que les guerriers peuvent explorer en utilisant l'ordre normal de tour de la recherche de Warhammer Quest.

Si vous souhaitez employer ces règles, posez juste une section de couloir sur la table. Ceci représente une rue étroite dans une ville ordinaire. Placer les guerriers sur la rue, par ordre d'initiative, et commencez le premier tour.

### **TEMPS EN VILLE**

Bien que les règles ci-dessous expliquent comment explorer et trouver les divers endroits tels que l'armurerie, la guilde de magiciens et ainsi de suite, les guerriers ne recherchent pas ces établissements avec la même impétuosité qu'ils mettent à explorer les cavernes et les couloirs d'une aventure souterraine. Bien que chaque section de plateau soit résolue avec les mêmes règles que pour explorer un donjon, il semble que ça marche assez bien.

Les guerriers se déplacent lentement, passant un moment avec les gens du pays et admirant les splendeurs et les bruits de la civilisation. On suppose que ces événements ne sont pas à vrai dire résolus dans des termes normaux de jeu, mais se produisent néanmoins. Il faut prendre ceci en considération, les guerriers doivent employer les règles suivantes pour voir ce qu'ils peuvent faire chaque jour.

Quand les guerriers sont placés sur le plateau, lancer 2D6. Ceci montre le nombre de tours que les guerriers peuvent accomplir avant la fin du jour. Résoudre chaque tour comme un tour normal de recherche de Warhammer Quest. À la fin de chaque jour chaque guerrier doit lancer 1D6 sur la table d'événements citadins normalement, et payer le logement :

Le lendemain matin, ils lancent encore les dés pour voir combien de tours ils peuvent accomplir avant la fin de la journée et ainsi de suite.

**SE DEPLACER ET EXPLORER**

Si les joueurs décident d'aller vers le bout de la rue, alors suivre juste l'ordre des tours, et ajouter une section de couloir devant eux. Lancer sur le tableau ci-dessous à l'extrémité de chaque rue, avec les modificateurs suivants

-1 si les guerriers sont dans un village  
+ 1 dans une cité  
aucuns modificateurs en ville

- 1 Impasse – vous avez atteint le bord de la ville.
- 2 Coin
- 3-5 Rue
- 6 Jonction en T

(il n'y a aucun besoin de poser les portes, les sections de sol suffisent)

**Que trouvent-ils ?**

Une fois qu'ils sont passé sur une nouvelle section de rue, puis pour chaque longue section de 6 cases, lancer les dés :

- 1-2 Mur aveugle
- 3 Maison particulière
- 4 Auberge
- 5-6 Lieux divers

**Mur aveugle**

Si c'est un mur aveugle, alors il n'y a aucune règle spéciale à appliquer, car c'est simplement... un mur aveugle dans cet endroit.

**Maison particulière**

Il y a quelqu'un dans la maison, lancer 1D6 pour voir la réaction des habitants lorsqu'un groupe d'étrangers regardent à l'intérieur par les fenêtres.

**1 Appel a la garde !**

Vous voyant partir furtivement d'une façon suspecte, les gens du pays appellent la garde qui vous transporte en charrette pour être emprisonné. Chaque guerrier perd 1D6x100 pièces d'or, plus un trésor. Les guerriers passent les 2D6 jours en prison avant d'être libéré.

**2 Combat !**

Le propriétaire est franchement irrité par ce comportement et, avant que vous réagissiez, il est dehors dans la rue avec ses amis, gourdins en main prêt au combat. Vous pouvez vous enfuir, dans ce cas l'incident est clos, et vous devez repartir par où vous êtes venus. Ou alors, vous pouvez combattre les citoyens. Si vous le faites, alors vous gagnerez à moins que vous obteniez un 1 ou un 2 sur 1D6 si vous obtenez un 2, alors ils vous rossent et vous soulagent chacun de 100 pièces d'or. Si vous obtenez un 1 vous gagnez, mais vous tuez 1D6 citoyens innocents. Tirez un

cion de guerrier pour voir qui est le meurtrier.

Ce guerrier lance à nouveau 1D6 :

- 1 Vous êtes saisi par une foule déchaînée et lynché, pendu à l'enseigne d'une auberge voisine. Vous êtes mort et hors jeu.
- 2 Vous êtes traduit devant le tribunal. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 ou de 2 vous êtes condamné pour être écorché, dépecé et écartelé, ce qui est une mort douloureuse. Vous êtes hors jeu. Sur n'importe quels autres résultats, vous êtes condamné à 3 semaines de prison et a 1000 pièces d'or d'amende. Pour chaque 100 pièces d'or de l'amende que vous ne pouvez pas payer, vous devez passer une semaine supplémentaire en prison.
- 3 Vous êtes traduit devant le tribunal, et vous êtes condamné à 3 semaines de prison et a 1000 pièces d'or d'amende. Pour chaque 100 pièces d'or de l'amende que vous ne pouvez pas payer, vous devez passer une semaine supplémentaire en prison.
- 4 Vous êtes traduit devant le tribunal, et vous êtes condamné à 3 semaines de prison et a 1000 pièces d'or d'amende. Pour chaque 200 pièces d'or de l'amende que vous ne pouvez pas payer, vous devez passer une semaine supplémentaire en prison.
- 5 Vous êtes traduit devant le tribunal, et vous êtes condamné à 3 semaines de prison et a 1000 pièces d'or d'amende. Pour chaque 500 pièces d'or de l'amende que vous ne pouvez pas payer, vous devez passer une semaine supplémentaire en prison.
- 6 La garde vous appelle et vous donne 100 pièces d'or de récompense, car les citoyens que vous avez tués étaient en fait des membres notoires de la bande de la Main Noire, connus pour de nombreux crimes.

**3 Outragé !**

Une telle impertinence est due aux mauvaises manières des étrangers ! Le propriétaire de la maison se précipite à l'étage et jette le contenu d'un seau hygiénique par la fenêtre ouverte. Lancer des dés pour voir combien de guerriers sont touchés par les excréments. L'odeur est atroce et on refusera dorénavant l'entrée des magasins aux guerriers affectés jusqu'à ce qu'ils aient trouvé une auberge et aient payé une chambre de sorte qu'ils puissent se nettoyer complètement.

**4 Indigné !**

Le vieil homme qui possède les titres de propriété s'approche et vous claque les volets au visage. Charmant !

**5 Non tracassé**

Évidemment habitué à l'impolitesse des étrangers, les propriétaires vous font bonjour par les fenêtres, avant de continuer leur routine quotidienne.

**6 Personne dedans**

Vous pouvez la cambrioler si vous le voulez. Si oui, chaque guerrier gagne 2D6x10 pièces d'or, mais doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1,2 ou 3 vous êtes arrêté, condamné à 1D6 X 150 pièces d'or d'amende et jeté en prison pour 1 semaine. Si vous passez du temps en prison, quand vous êtes libéré, placer vos guerriers à l'endroit où ils ont été arrêtés.

**Auberge**

Si vous trouvez une auberge, lancer 1D6. Sur un résultat de 1,2 ou 3 vous passez le reste de la journée là, dépensant 1D6 x 10 pièces d'or. Vous devez également payer votre écot conformément aux règles du livre de rôle de Warhammer Quest. Sur un résultat de 4,5 ou 6 vous pouvez ignorer l'établissement si vous le souhaitez.

**Lieux divers**

Lancer 1D66 sur le tableau suivant pour voir quel établissement vous avez trouvé :

- 11 Les joueurs choisissent
- 12 Une armurerie
- 13 La Guilde Des Magiciens
- 14 Les joueurs choisissent
- 15 Une épicerie générale
- 16 Un forgeron
- 21 Une taverne
- 22 Une épicerie générale
- 23 Un temple
- 24 Une armurerie
- 25 Les joueurs choisissent
- 26 Un marchand d' animaux
- 31 Un tripot
- 32 Une taverne
- 33 Les joueurs choisissent
- 34 Le laboratoire des alchimistes

- 35 Le quartier elfe
- 36 La Guilde Naine
- 41 Une épicerie générale
- 42 Un tripot
- 43 Les joueurs choisissent
- 44 Un temple
- 45 La Guilde Naine
- 46 La Guilde Des Magiciens
- 51 Un forgeron
- 52 Le quartier elfe
- 53 Une taverne
- 54 Une archerie
- 55 Les joueurs choisissent
- 56 La Guilde Naine
- 61 Un tripot
- 62 La Guilde Des Magiciens
- 63 Le quartier elfe
- 64 Une épicerie générale
- 65 Une armurerie
- 66 Les joueurs choisissent

**ENDROITS DÉFINIS PAR LES JOUEURS**

À ce jour, vous pouvez jouer avec de nouveaux personnages, tels que le combattant mineur nain ou le garde forestier elfe. Chacun de ces guerriers a ses propres endroits spéciaux à visiter dans une ville. Si un de ces nouveaux guerriers est utilisé dans l'aventure, vous pouvez définir sur le tableau les résultats appropriés à ses endroits spéciaux. Par exemple, si vous jouez le personnage du tueur de troll, vous pourrez considérer que les numéros 55 et 66 sont les lieux sacrés du nain tueur de trolls.

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi remplacer un endroit spécifique d'un guerrier existant sur le tableau par l'endroit spécial d'un nouveau guerrier. Par exemple, si vous n'avez pas de magicien dans votre partie (folie !) mais un combattant de mineur nain à la place (la folie !) alors les résultats de la guilde des magiciens sur le tableau ci-dessus peuvent être lus comme école de combat des nains. Vous pouvez aussi inventer vos propres endroits dans le jeu pour compléter les lacunes, ou simplement lancer encore sur le tableau jusqu'à ce que vous trouviez un endroit qui convienne.

Une fois qu'un endroit est trouvé, alors toutes les règles pour cet endroit s'appliquent.

**ÉVÉNEMENTS INATTENDUS**

Si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir lorsque vous êtes en ville, lancer sur le tableau ci-dessous pour voir ce qui se produit. Parfois l'événement exigera le placement des figurines, comme pour un événement de donjon. Dans ce cas-ci il se peut qu'il n'existe pas de miniature spécifique Citadel pour couvrir chaque éventualité. Vous pouvez employer d'autres modèles alternatifs.

**11-13 Voleur à la tire**

Dans la rue bondée, personne ne sent les doigts habiles des affiliés à la guilde des voleurs soulager les guerriers de leur argent. Lancer les dés pour savoir combien de pions de guerriers sont tirés pour déterminer lesquels sont volés. Chacun perd 1 article de trésor + 1D6 x 200 pièces d'or.

**14-16 Emeute**

Une foule des citoyens en colère, protestant contre l'augmentation des impôts proposés par le bourgmestre et ses fonctionnaires, remplissent rues en une foule infranchissable et hurlante. Les guerriers sont submergés et emportés par la foule.

Pour les prochaines sections de rue de 6 cases, les guerriers sont juste portés par la foule, incapable de faire quoi que ce soit. S'ils atteignent une jonction de n'importe quelle sorte, alors lancer les dés. Sur un résultat de 1 ; 2 ou 3, les guerriers sont balayés avec la foule. Sur un résultat de 4.5 ou de 6, ils contrôlent et tournent dans une autre direction. Après la section de rue de 6 cases, la foule se disperse et les guerriers peuvent continuer normalement. Tandis que la foule se disperse, les guerriers doivent rester immobiles jusqu'à la phase de pouvoir, ensuite ils peuvent avancer normalement.

**21-22 Le feu**

La rue est ravagée par les flammes, le feu de la forge du forgeron local a mis le feu au chaume du toit. Les guerriers ont le choix : retourner ou essayer de passer en se précipitant par-dessus les flammes ; mais notez que la rue derrière eux est en flamme. Ils n'y a d'autre solution que de sauter par dessus les flammes, lancer 1D6 pour chaque guerrier.

Sur un résultat de 1, le guerrier est touché par les flammes et brûlé à mort. Il est hors jeu. Sur n'importe quels autres résultats, il passe à travers.

Quelle que soit la ligne de conduite que les guerriers prennent dorénavant, dans la phase de pouvoir, si un 1 est lancé alors le feu les rattrape et rien d'autre ne se produit, ils doivent se précipiter à l'abri comme décrit ci-dessus. Si un 6 est obtenu dans la phase de pouvoir les guerriers apprennent que le feu est maîtrisé.

**23-24 Effondrement**

Cette section de la ville est dans un état lamentable et, alors que les guerriers flânent dans la rue, la maison au-dessus d'eux s'effondre dans un bruit de tonnerre.

Chaque guerrier souffre de 2D6 blessures + 1 par niveau de guerrier. Toutes les déductions s'appliquent normalement. Cette rue est maintenant infranchissable, et les guerriers doivent décider s'ils continueront en escaladant les gravas où s'ils retournent sur leurs pas.

**25-26 Assassin**

Pendant que les guerriers traversent un marché bourdonnant d'activité, une figure masquée s'échappe d'une allée latérale et le reflet de la lumière du soleil sur une lame effilée trahit l'intention d'un meurtrier avant qu'il ne frappe !.

Tirez un pion de guerriers ; le guerrier subit 1D6 blessures par niveau de bataille pendant que la lame de l'assassin mord profondément.

Après son attaque initiale, l'assassin est placé sur la section de rue à côté du guerrier qu'il a attaqué. Il a le profil suivant :

Mouvement	6									
Combat	5									
Tir	2+									
Force	3									
Endurance	3									
Points de vie	25									
Initiative	8									
Armure	-									
Dommages	1D6 par niveau									
Blocage	2+									
Attaque	1									
CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

**Règles Spéciales**

Dagues empoisonnées, esquive 4+, résistance magique 5+ (anneau magique).

L'assassin essaiera de s'échapper dès qu'il aura fait son attaque. A chaque tour de la phase des monstres, s'il n'est pas bloqué, il essaiera de mettre autant distance entre lui et les guerriers que possible. S'il commence le tour bloqué, alors lancer 1D6. Sur un résultat de 1.2 ou de 3, il restera où il est et attaquera le guerrier qui le bloque. Sur un résultat de 4, 5 ou 6 il essaiera de se débloquent et de disparaître dans l'ombre.

S'il quitte la section de rue, mettre une nouvelle section de rue et le déplacer sur elle. Les guerriers peuvent le poursuivre s'ils le souhaitent. S'il parvient à mettre une section complète de rue entre lui et les guerriers, il se fond dans la foule et ils perdent sa piste.

**Dagues empoisonnées**

S'il éloigne des guerriers, l'assassin leur lancera ses dagues empoisonnées. Il peut en jeter deux par tour. Chacune cause 1D6 blessures, sans déductions pour l'armure ou l'endurance. Cependant, elles sont trempées dans un poison virulent et mortel, qui affectera tous les guerriers sauf les plus puissants.

Si un guerrier est frappé, il doit faire un contrôle d'Endurance, lancer les dés et ajouter votre endurance normale. Sur un jet de 7+ le test est réussi et le guerrier n'est pas affecté par le poison. Si le guerrier échoue, alors sur un jet de dés de 1.2 ou 3 il perd un point d'endurance. Ceci peut être matérialisé en employant un breuvage magique ou quelques autres moyens magiques curatif.

**31-32 Attaque de bandits**

En prenant une allée étroite et faiblement éclairée, les guerriers sont attaqués par une bande de brutes patibulaires, armés d'épées, de gourdins et de haches. Ils ne veulent pas simplement prendre l'argent des guerriers, ils veulent leur sang aussi !

Le profil des bandits changera, selon le niveau de bataille de guerriers, mais chaque fois que les guerriers sont confrontés à plusieurs bandits générer un profil pour tous et traiter leurs blessures individuellement.

Nombre de bandits	2D6
Mouvement	4
Combat	1D6+ 1
Tir	4+
Force	1D6+ 1
Endurance	1D6+ 1
Blessures	1D6 x niveau
Initiative	4
Attaques	1 x niveau +1
Or	20 pièces d'or par blessure
Armure	2 x niveau
Dommages	1D6 x niveau +1
Déblocage	2+

Vous devrez consulter, pour frapper, le diagramme de la page 14 du livre d'aventure une fois que vous avez établi les compétences et les armes des bandits, pour voir le jet de dé nécessaire pour toucher les guerriers.

Le nombre des attaques de chaque bandit est égal au niveau du guerrier plus un. Par exemple, quand les guerriers sont des champions de niveau 2, les bandits ont 3 attaques chacun.

**33-35 Garde municipale**

Les guerriers sont abordés par une patrouille de la garde, qui a été avertis qu'un groupe de guerriers détenant des objets magiques puissants et destructifs rôdent en ville. Chaque guerrier doit lancer 1D6 ; sur un jet de 1, la garde confisque un objet de trésor du guerrier choisi par le joueur - le rayer de la feuille du guerrier définitivement.

**36-42 Adversaire**

Marchant le long d'une rue animée, les guerriers entendent une voix criarde et hystérique, s'en prendre à eux et les insulter ; ils ont été reconnus par un vieil adversaire qui proclame qu'ils lui ont fait du tort dans le passé, et il veut que tout le monde le sache.

Même si les guerriers n'ont jamais vu leur adversaire avant, il ne les lâche plus, il les suit partout où ils vont, les couvrant d'opprobre. Aussi longtemps qu'ils les accablent de mensonge, tous les articles qu'ils essayeront d'acheter coûteront le double du prix normal en or. Il reste avec eux jusqu'à ce que un 1 soit lancé pendant la phase de pouvoir, ou jusqu'à ce que les guerriers décident de

quitter la ville et de partir au loin à l'aventure une fois de plus.

Les guerriers peuvent décider de tuer leur antagoniste s'ils le souhaitent (aucune résolution de combat n'est nécessaire), mais s'ils font ainsi, alors lancer 1D6 :

- 1 relancez 1D6 pour chaque guerrier, sur un résultat de 1.2 ou 3, le guerrier perd 2 points de chance de manière permanente.
- 2 relancez 1D6 pour chaque guerrier, sur un résultat de 1.2 ou 3, le guerrier perd 1 point de chance de manière permanente.
- 3-5 le massacre passe inaperçu et reste impuni.
- 6 il s'avère que les habitants du quartier étaient excédés par les singeries hystériques de l'homme et ils récompensent les guerriers avec 1D6x20 pièces d'or chacun pour les avoir débarrassés du vieux fou. Lancer la quantité d'or séparément pour chaque guerrier.

**43-46 Vieil Ami**

Un cri retentit à travers la rue, appelant un des guerriers. C'est un guerrier, ami d'enfance, perdu de vue depuis longtemps qui insiste pour inviter tous les guerriers à chaque auberge et taverne qu'il connaît à proximité.

Chaque guerrier doit lancer les dés sur le tableau des événements de taverne, déduisant un -1 cumulatif des points à chacune des visites successives, pendant qu'il devient de plus en plus enivré.

À la fin des joyeuses libations, les guerriers se séparent, laissant leur vieil ami sans connaissance dans un bar de réputation malsaine du côté des quais.

**51-52 Lépreux**

Les rues se vident comme par magie, au bruit d'une crécelle et au cri de "lépreux, lépreux" qui se répand sur la ville.

Il y a 1D6 +2 lépreux, placés comme d'habitude en utilisant la règle d'un sur un. Chaque lépreux a le profil suivant :

Points de vie	10									
Mouvement	3									
Combat	2									
Tir	-									
Force	2									
Endurance	3									
Initiative	2									
Attaque	1									
Or	30									
Armure	-									
Dommages	1D6 + force									
CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Les lépreux réclament de l'argent, et suivront les guerriers partout. Les guerriers ont un choix - ils peuvent ou donner aux lépreux de l'argent pour les inciter à partir ou ils peuvent les tuer. Si les guerriers veulent payer les lépreux pour qu'ils aillent mendier plus loin, pour chaque lépreux, lancer 1D6 par tranche de 50 pièces d'or offerte. Sur un score de 6, le lépreux accepte avec reconnaissance et s'en va en boitant disparaissant dans l'ombre, l'enlever du plateau. Sinon, il prend l'or offert et reste à traîner dans le coin de toute façon. Les guerriers peuvent essayer une fois par tour et par lépreux qui lui sont adjacents

S'ils tuent les lépreux, alors chaque guerrier perd 1 point de chance de manière permanente et sera à -1 sur tous les jets de dés qu'il lancera dorénavant dans le temple, pour toujours. Tuer les faibles n'est pas une chose très honorable à faire, après tous.

À la fin de chaque tour, lancer 1D6 pour chaque lépreux que votre guerrier a côtoyé. Sur un jet de 1, votre guerrier a été infecté. La lèpre est une maladie lente et rampante, et il n'y a aucun effet immédiat. Cependant, marquer sur la feuille de votre guerrier qu'il a la maladie. Au début de chaque aventure dorénavant, une des caractéristiques de votre guerrier est affectée, juste pour la durée de cette aventure. Lancer sur le tableau ci-dessous pour voir quelle caractéristique est affectée, et dans quelle mesure.

- 1 le mouvement du guerrier est réduit de 1
- 2 les jets du guerrier pour frapper sont réduits de 1
- 3 La force du guerrier est réduite de 1
- 4 L'endurance du guerrier est réduite de 1
- 5 les attaques du guerrier sont réduites de 1
- 6 aucun, vous êtes très bien maintenant.

Si les guerriers parviennent à mettre une section complète de plateau entre eux-mêmes et les lépreux, alors les lépreux disparaissent en bas d'une ruelle latérale - les enlever du jeu.

### 53-55 Camelot

Une foule s'est réunie à l'extrémité de la rue, où un colporteur vend ses articles.

Cet événement est résolu exactement comme celui de la page 15 du livre de règles avancées de Warhammer Quest (Tableau des hasards n°16)

### 56-61 Flagellants

En entrant dans le temple, vous êtes abordé par un groupe de fanatiques Flagellants en plein délire, qui vous accusent d'impiété et d'indignité, se lançant sur vous avec leurs lourds fléaux dans une frénétique soif de justice.

Il y a 2d6+2 Flagellants, placé comme d'habitude en utilisant la règle d'un contre un. Chacun a le profil suivant :

Points de vie	9
Mouvement	4
Combat	3
Tir	-
Force	4
Endurance	4

Initiative	3
Attaques	2
Or	rien
Armure	-
Dommages	1D6 + force
CC adverse	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Pour toucher	3 4 4 4 5 5 6 6 6 6

### Règles Spéciales

Frénésie 5+, fléau (+2 force, -2 pour frapper)

Si vous tuez les Flagellants, lancer 1D6 quand ils sont tous morts. Sur un résultat de 1, 2D6 autres Flagellants sortent du temple. Sur un résultat de 2 ou de 3 vous êtes arrêté par le guet pour le trouble à l'ordre public et jeté hors de la ville. Sur un 4-6 les autorités de temple font des excuses pour les désagréments subis ; vous avez un bonus de +2 sur les jets de dés pendant votre prochaine visite au temple.

### 62-64 Artistes De Rue

Les guerriers sont captivés par une troupe particulièrement brillante d'artistes de rue, qui effectuent leur propre interprétation d'une pièce populaire et contemporaine. La pièce que les guerriers regardent s'appelle : (lancement une fois sur chacun des tableaux ci-dessous et prendre en note le nombre de dés lancés)

1D6

- 1 La mort de...
- 2 Le dernier amour de...
- 3 Le retour de ...
- 4 Aucune consolation pour...
- 5 Maudit soit...
- 6 Ivre comme...

1D6

- 1 L'empereur
- 2 Un vaurien frappé par amour
- 3 La solitude
- 4 La mort rampante
- 5 Les Contes De Sylvania
- 6 Le Halfling toujours affamé !

La représentation dure 1D3 tours, pendant laquelle les guerriers ne peuvent rien faire d'autre. À la fin de la représentation, lancer un autre D6 pour voir comment les acteurs étaient.

**1 Effroyable!** Les guerriers n'ont jamais vu un tel navet de toutes leurs vies, et passent le prochain tour à lapider les acteurs malheureux avec des légumes pourris.

**2-5 Amusant.** Chaque guerrier donne à chaque acteur 10 pièces d'or multiplié par le nombre de dés lancé sur les tableaux ci-dessus.

**6 Splendide !** Les guerriers sont captivés, et couvrent les acteurs d'éloges ; ils versent à chaque acteur 10 pièces d'or multiplié par le nombre de dés lancé sur les tableaux ci-dessus.

**65-66 Fausse accusation**

Examinant les armes en vente dans une forge locale, l'un des guerriers sent un gantelet d'acier se poser sur son épaule. C'est le sergent du guet ; le guerrier est arrêté et accusé d'un crime qu'il n'a pas commis !

Prendre un pion de guerrier pour déterminer qui est arrêté et traîné devant la cours de justice. Ce guerrier doit lancer un dé sur les tableaux ci-dessous pour voir de quel crime il est accusé, et quelle est la sentence,

**1D6 Crime**

- 1 Trouble de l'ordre public
- 2 Vol
- 3 Contrefaçon
- 4 Incendie criminel
- 5 Trahison
- 7 Meurtre

**1D6 Sentence**

- 1 Innocent
- 2 Avertissement sévère !
- 3 Amendes 1000 pièces d'or
- 4 Amputation
- 5 10 ans de prison
- 6 La mort (lancer un dé sur le tableau d'exécution ci-dessous)

**1D6 Méthode d'exécution**

- 1 Brûlé vif
- 3 Décapitation
- 4 Inanition
- 5 Noyade
- 6 Torture
- 7 Fusillé

**10 ans de prison**

Ceci signifie que le guerrier est hors jeu (de même que s'il est condamné à mort par...). Cependant, au début de chaque aventure dorénavant, lancer 1D6 pour ce guerrier. Sur un

résultat de 5 ou de 6, il s'échappe, et à toute vitesse, rejoint ses camarades.

**Amputation**

Les autorités décident de couper l'un des membres du guerrier pour sa punition. Vous pouvez choisir lequel. S'il perd une jambe, alors le taux du mouvement du guerrier est réduit de moitié, et il ne peut se débloquer que sur un jet de 6+.

S'il perd une main, alors ses jets pour frapper sont réduits de -2, et il ne peut plus jamais utiliser une arme de jet ou lancer des sorts. S'il perd un autre membre, il ne peut plus combattre du tout.

**Acheter votre liberté**

Les autres guerriers peuvent le sauver s'ils le souhaitent. Le coût sera trouvé en ajoutant ensemble tous les résultats des jets de dés que vous avez faits sur les tableaux de crime/sentence/exécution et multiplier le résultat par 100. C'est le montant en pièces d'or que cela coûtera pour que sa libération. Il est banni de la ville, et ne peut jamais revenir sous peine de mort. S'il revient dans cette ville, lancer 1D6 lorsqu'il entre dans la ville. Sur un résultat de 1, il est identifié, capturé et immédiatement exécuté.

**RÈGLES DES VILLES DE WARHAMMER QUEST AVEC UN MAÎTRE DE JEU**

Si vous jouez les règles de ville dans une partie menée par un maître de jeux, il est beaucoup plus facile de décider de ce qui se produit. Il peut employer des figurines Citadel pour représenter les habitants, en les plaçant sur le plateau, les déplaçant et les arrêtant comme il le souhaite, et en notant éventuellement les capacités spéciales de chacun. Il peut tracer un plan de la ville à l'avance s'il veut ajouter plus de détail, notamment où sont les quartiers spécifiques, où les temples sont localisés, où le guet est basé et quels sont les secteurs les plus dangereux à visiter.

