



LA VIE DANS LES AUBERGES

Par Gav Thorpe

Publié dans le Citadel Journal n°28 et Deathblow n°3

Traduction Fanrax le Nécromancien

Ainsi, ce type à l'humour inoxydable du département développement de Games Workshop pensait qu'il n'y avait pas assez de bagarres d'ivrognes dans les tavernes et les auberges des villes de Warhammer Quest lors des rencontres des aventuriers avec de louches vauriens. Bref, après une expérience à notre Bugman's Bar, cela nous a dûment inspiré ce qui suit...

QUE FAIRE A ALTDORF QUAND ON EST IVRE...

Une des choses que j'aime le mieux dans Warhammer Quest est l'action qui continue, même quand vous ne combattez pas au fond d'un donjon. Si vous employez les règles du jeu de rôle réservées aux voyages, aux séjours en ville et pour gravir les niveaux, votre personnage commence à gagner une histoire et une profondeur unique. Tout en visitant une ville, l'autre semaine (Je veux dire, quand mon gladiateur a visité...) J'ai pensé que ce serait une bonne idée de développer les règles sur les auberges dans la section « en ville ». Je suis très chanceux, car je vois mes idées publiées dans White Dwarf et le Citadel Journal. Si vous envoyez vos idées, peut-être les verrez vous publiées aussi ? Quoi qu'il en soit assez de baratin, parlons des auberges...

AUBERGES

Il y a beaucoup de différents types d'établissement de débit de boisson dans le vieux monde, des tavernes bruyantes des quais de Marienbourg aux caves à vin raffinées de Couronne en Bretonnie. Ils ont bien sûr beaucoup de point en commun mais leur ambiance peut changer du tout au tout de manière extravagante. On peut s'intéresser aux discussions bizantines aux Trois Plumes de Nuln, mais au Couteau Cassé d'Aftdorf un désaccord se solde habituellement par une bagarre générale jusqu'à ce que le guet arrive sur place pour calmer tout le monde. Les règles qui suivent devraient permettre de saisir toute cette variété d'atmosphères.

Chaque type d'auberge a une valeur de sophistication détaillée sur le tableau ci-dessous. Il est employé pour varier les situations.

Quand vous souhaitez décrire une auberge (ce que vous pouvez faire une fois par ville), utilisez le tableau des auberges ci-dessous. Lancer un certain nombre de D6 égal à la valeur de sophistication de l'auberge. Naturellement, si vous obtenez un résultat particulièrement bon ou mauvais, notez que l'aspect extérieur peut avoir été trompeur...

Les guerriers qui ont un jet de dé modifié (tel que l'elfe ou le magicien) n'appliquent pas ces modificateurs.

Vous ne pouvez pas lancer plus de 2 dés quand vous êtes dans un village.

Règle spéciale : Les nains, les barbares, les gladiateurs, les ogres, les danseurs de guerre et les Tueurs de Troll peuvent choisir un niveau maximum de sophistication de 3 ; c'est juste qu'ils ne peuvent pas entrer dans un endroit aussi chic !

Valeur de sophistication	Type d'auberge
1	Rustique et mal famée, baston chaque nuit.
2	Assez minable, mais il y a des soirées tranquilles.
3	Personnel digne de confiance, prix raisonnables, mais pas très excitant.
4	Très civilisée, code vestimentaire et videurs. Rencontre avec les aristocrates et les dignitaires du régime.

TABLEAU D'AUBERGE

1 Quand votre guerrier entre dans l'auberge, il reçoit un coup de bouteille sur la tête et il se réveille le nez dans le caniveau, soulagé de 3D6 x 10 pièces d'or!

2 Tandis que votre guerrier contemple les divers poisons disponibles au-dessus du bar, il est approché par un Halfling au regard fuyant. « Vous voulez essayer quelque chose de spécial, Monsieur? » demande t-il, ouvrant son gilet pour montrer une variété de petits flacons remplis de liquides étrangement colorés.

Si vous voulez essayer une de ces boissons exotiques, payez 1D6 x25 pièces d'or et lancez 1D6 sur le tableau suivant, si vous préférez ne pas prendre de risque, rien ne se produit.

1D6	Effet
1	<i>Urgh !</i> Pendant que votre guerrier engloutit le flacon de liquide, son équilibre lui fait défaut, et il s'effondre lamentablement. Il se réveille avec une énorme gueule de bois qui dure pendant des semaines. Le guerrier voit son endurance réduite de 1 pour la durée de la prochaine aventure.
2	<i>Pfah !</i> Le liquide jaune salé est répugnant fait soulever l'estomac de votre guerrier. Votre guerrier peut ne faire rien pour les 1D6 jours suivants tandis qu'il récupère (aucun événement citadins, mais il doit payer ses dépenses courantes).
3	<i>Hmm pas eu.</i> Le liquide a un effet stupéfiant modéré mais ne provoque autrement aucun mal durable.
4	<i>C'est bon.</i> Votre guerrier engloutit le petit flacon, et la boisson lui donne le sentiment d'être soutenu et plein de confiance. Plein du courage que lui donne le liquide, votre guerrier peut négocier dans tous les magasins et obtenir moitié prix pour ce qu'il achète dans cette ville.
5	<i>Je suis grand !</i> La tête de votre guerrier tourne et des lumières clignotent devant ses yeux. Il sent son corps flotter et il est tout à fait détendu. Quand il se réveille, votre guerrier se sent plus vigoureux et robuste. Il peut ajouter +1 à son endurance pour la prochaine aventure
6	<i>Je sais tout !</i> Dans un moment de lucidité dans son ivresse, votre guerrier s'interroge sur la signification de la vie. Malheureusement quand il déssoule il ne se souvient de rien, mais il a toujours une impression durable. Votre guerrier peut relancer un jet de dé une fois par aventure. Cette capacité est permanente.

3 Votre guerrier entre, commande une boisson et s'assied. Il y a une discussion animée à la table à côté de lui, et avant qu'il réagisse, votre guerrier est entouré par une mêlée tourbillonnante ! (Voir les règles pour les bagarres de l'auberge à la fin de cet article.)

4 Quand votre guerrier commande une troisième tournée, il est abordé par un domestique plein de tics qui invite votre guerrier à le suivre derrière un rideau dans l'arrière salle. Quand il entre, votre guerrier voit une petite salle remplie de personnes jouant un jeu de carte particulier et pariant sur les résultats. Votre guerrier peut participer au jeu s'il le souhaite (voir les règles du tripot dans le livre de règles avancées, mais noter que la mise maximale dans cette partie illégale est de 500 pièces d'or plutôt que 200).

5 Votre guerrier étudie soigneusement le contenu des bouteilles alignées derrière le bar, quand il est soudainement pris de nausée. Il chancelle dans la rue tenant sa tête, quand une diligence emballée le heurte et le projette au loin dans la boue. Votre guerrier doit passer les 2D6 jours suivants à l'hôpital, pendant lesquels il ne peut rien faire. Alternativement, il peut engager un médecin privé pour 1D6x50 pièces d'or, qui ramène sa période de rétablissement à 1D6 jours. Décider ce que vous choisissez avant de lancer tous les dés.

6 Votre guerrier bouscule un tueur nain en se dirigeant vers les latrines. Le tueur crache par terre et bientôt tout le monde est impliqué dans la bagarre (voir les règles pour les bagarres dans les auberges).

7 Lancer sur le tableau normal des événements de taverne, avec tous les modificateurs appropriés pour votre type de guerrier.

8 Votre guerrier fait un repas pantagruélique et dépense 1D6x20 pièces d'or. Il a englouti une telle quantité de nourriture qu'il doit aller se coucher. A par ça, c'est une nuit plaisante et tranquille.

9 Votre guerrier tombe dans une réunion des Guerriers Consacrés de l'Empire des Territoires Absolus. Avant qu'il puisse s'échapper il est soumis à une longue conférence de trois heures, sans nourriture et boisson. Alors qu'il commence à s'évanouir, votre guerrier sent des mains le saisir et qu'on le monte à l'étage. Quand il se réveille il constate qu'il a rejoint le culte. Chaque fois que votre guerrier entre dans une nouvelle agglomération, lancer un dé. Sur un résultat de 1 le guerrier est approché par un membre du culte et doit donner 10% de son or à la cause (arrondir au dessus).

10 Lancer sur le tableau normal des événements de taverne, avec tous les modificateurs appropriés pour votre type de guerrier.

11 Votre guerrier a prit un solide repas arrosé plus solidement encore et se sent détendu et en pleine forme. Ajouter + 1 aux points de vie de votre guerrier, de manière permanente

12 Il y a un fracas dans la salle, et votre guerrier évite de justesse une bouteille qui volait vers sa tête. Voir les règles des bagarres d'auberge à la fin de cet article.

13 Votre guerrier est intrigué par une antique gravure accrochée au-dessus du bar. Il peut l'acheter pour 1D6x50 pièces d'or. La prochaine fois que votre groupe voyage entre deux aventures, votre guerrier peut employer la carte. Lancer un dé. Sur un résultat de 1 elle est si ancienne, qu'elle ajoute 1D6 semaines à votre temps de voyage. Sur un résultat de 2 où plus elle est encore utile et divise en deux le temps nécessaire à votre déplacement (arrondir au dessus).

14 Votre guerrier surprend la conversation d'un noble derrière lui qui tient à son compagnon des propos diffamatoires envers sa race. Cependant, les quatre robustes gardes du corps du noble empêchent que l'affaire se règle immédiatement d'un bon coups de poing et le noble défie votre guerrier en duel, voir le résultat du duel sur le tableau d'événements citadins du livre de règles avancées (numéro 35).

15 Alors que vous dînez dans un établissement raffiné, vous faites la connaissance d'un vieux noble qui souhaite vous transmettre un héritage, car lui aussi, était dans sa jeunesse, un aventurier. Si vous souhaitez visiter la maison du vieux noble, vous devez attendre 1D6 jours (vous pouvez avoir d'autres activités pendant ce temps). Quand vous arrivez, vous êtes amené à la cave où le vétéran vous présente ce qu'il considère être un très bel artefact. Lancer les dés :

1D6	Résultat
1	L'artefact est une arme plutôt mal faite qui tombe en morceaux dès que vous quittez la pièce.
2-5	Lancer une fois sur le tableau de trésor des pièces de donjon.
6	Lancer une fois sur le tableau de trésor des pièces objectifs.

16 Votre guerrier commet quelques faux pas inconcevables en parlant à un membre de la guilde de Marchands. Vous devez lancer un dé de moins que la normale pour déterminer si un article est disponible dans cette agglomération.

17 La bourse de votre guerrier est bientôt vide, à la suite d'achats exagérés de boissons extravagantes, dans une tentative de séduction de la fille du maire. Déduire 1D6x100 pièces d'or de votre feuille de guerrier et lancer un dé (les guerriers elfes peuvent ajouter +2 au jet de dé). (Les nains, les ogres et les guerriers du chaos ont un modificateur négatif moyen ; vous imaginez un nain amoureux. Eurgh !) Sur un résultat de quatre ou plus, la séduction est réussie et vous ne devez pas payer vos dépenses courantes le reste de votre séjour dans cette ville...

18 Après les débauches de la soirée, vous êtes persuadé par la duchesse Isabeau d'Amor de Bretonnie de vous retirez avec elle pour le reste de la nuit. Lancez 1D6

1D6	Résultat
1	Malheureusement, le duc est arrivé pendant les festivités de la soirée et ses serviteurs chassent votre guerrier de la ville. Vous ne pouvez pas retourner en ville pendant que les chiens de chasse du duc vous poursuivent par les champs et les bois environnants !
2-3	Vous vous cognez dans un des domestiques du duc et vous devez rester au lit pour les 1D6 jours suivants. Vous ne pouvez aller dans aucun magasin ou autres endroits mais vous devez lancer pour les événements inattendus et payer vos dépenses courantes.
4-5	Le déroulement de la soirée est interrompu par l'arrivée soudaine du duc et de ses hommes. Lancer 1D6 et ajouter l'initiative de votre guerrier. Sur un résultat de 6 ou moins il est maintenu solidement et copieusement battu; déduire un point du total des points de vie de votre guerrier. Sur 7 et plus vous parvenez à éviter la capture et dans la confusion qui suit, vous faites main basse sur quelques possessions du duc qui passent dans les poches de votre guerrier (ajouter 1D6x50 à votre total d'or).
6	La nuit passe dans le bonheur et quand votre guerrier se réveille le matin un cadeau lui est offert par la duchesse. Elle embrasse doucement sa joue et glisse un rouleau de parchemin dans le creux de la main de votre guerrier, il proclame que le guerrier est un ambassadeur du duc. Ce parchemin peut être présenté dans n'importe quelle ville, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le subterfuge a été découvert par le duc et les fonctionnaires locaux le confisque et jettent votre guerrier hors de la ville. Sur 2 ou plus il permet à votre guerrier d'ajouter + 1 tous ses jets de dés pour les stocks dans cette ville, car tout le monde fait des efforts supplémentaires pour trouver tout ce dont il a besoin.

19 Vous faites quelques rencontres utiles dans la guilde des marchands de la ville, qui vous fournissent des lettres d'introduction pour plusieurs autres guildes du vieux monde. Vous pouvez les produire dans n'importe quelle ville que vous visitez. Lancer 1D6. Sur un résultat de 1 la ville est tenue par une guilde rivale et tous les commerçants doubleront le prix normal de tout ce que vous achetez. Sur un résultat de 2 ou plus il vous est accordé un escompte de 25% sur tous vos achats dans cette ville (fractions arrondies au dessus).

20 Le buffet extraordinairement cher, vide votre bourse rapidement, déduisez 3D6x10 pièces d'or de votre total. Cependant, vous pouvez partir furtivement en cachant de la nourriture dans vos poches, pour une valeur de 1D6 rations.

21 L'auberge fait partie de la vaste chaîne des restaurants Bretonniens dirigés par Pierre Victoire. Elle est très chère, mais la chance de rencontrer les chefs de la communauté est très grande. Pour chaque dîner que vous prenez (avec un maximum de 6), vous devez payer 1D6x50 pièces d'or chaque et lancer sur le tableau suivant. Vous devez payer tous les dîners en une seule fois d'avance.

1D6	Résultat
1	Dans un moment de maladresse, votre guerrier laisse tomber ses couverts, renversant la nourriture sur les genoux de son voisin. Le coût du nettoyage s'élèvera à 1D6x50 pièces d'or et votre guerrier part immédiatement, rouge d'embarras (tous les dîners payés d'avance sont gaspillés).
2	Votre guerrier passe une soirée splendide, buvant beaucoup et savourant les délicatesses les plus exquises que le vieux monde puisse offrir. Rien de particulier ne se produit.
3	Votre guerrier est assez chanceux pour parler au commandant du guet, qui est complètement enchantée par l'histoire des exploits de votre guerrier. Il est tellement emballé par les aventures de votre guerrier qu'il commande sa biographie, payant votre guerrier de 1D6x50 pièces d'or par niveau de combat, pour que ses serviteurs couchent sur le parchemin de la vie exaltante de votre guerrier. Vous devez également proposer un titre approprié, tel que « - Guide pour une endurance de dragon par Keanu Reaver » ou « un jour dans le donjon par Magnus l'Ardent ».
4	Le président de la guilde des commerçants accepte en titubant de financer votre prochaine expédition. Après que les événements du lendemain aient été résolus, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, il a tout oublié à ce sujet; sur un résultat de 2 vos guerriers peuvent acheter tout dans cette ville à moitié prix (fractions arrondies au dessus).
5	Il y a plusieurs jeunes dames attirées par votre richesse et puissance évidentes, qui se pâment hypnotisé par vos contes héroïques. Vous dansez avec une créature particulièrement enchanteresse, tourbillonnant dans la nuit dans un mélange hypnotisant de boisson et d'amour. Vous trouvez un petit bibelot dans votre poche pendant que vous allez vous couchez, un rappel de cette merveilleuse soirée. Votre guerrier peut employer le bibelot une fois par aventure pour s'inspirer pour les prochains 1D6 tours, il est immunisé à la peur et à la terreur et peut doubler ses attaques.
6	Un noble local important, offre sa protection à votre groupe de guerriers. Dans la prochaine aventure votre guerrier gagne le double la valeur en or normale pour la mise à mort de monstres en frais supplémentaires, jusqu'à un maximum 250 pièces d'or.

22 En dépit des efforts du videur ogre, un dîner entre des magiciens plutôt agressifs finie dans la violence pure, parmi les chaises qui volent et les bouteilles cassées (voir les règles de bagarres de bar à la fin de cet article).

23 Votre guerrier se joint à une beuverie gigantesque à la guilde des étudiants et finit bientôt par participer à leur traditionnel concours du « qui vole le mieux », votre guerrier doit, dans la brume de l'alcool, chaparder l'objet le plus impressionnant auquel il puisse penser. Ce n'est pas sans risque cependant car le guet tend à surveiller ces activités. Lancer 1D6.

1D6	Résultat
1	Votre guerrier est attrapé par le guet en essayant d'enlever un banc du parc de la maison de retraite des chevaliers de l'empereur Gustav, ils le mettent en cellule à cuver avec les ivrognes pour le reste de la soirée et puis le jettent hors de la ville à l'aube.
2-3	Votre guerrier se réveille pour trouver le casque d'un officier de la Reiksguard posé sur son coffre, toutefois cette tentative originale est de loin surpassée par une statue de Karl Franz montée sur son cheval Griffes de Mort !
4-5	Votre guerrier emploie sa vaste expérience et sa compétence pour obtenir un calice de dévotion du temple local de Sigmar; les étudiants sont dûment intimidés par ceci et il gagne le concours. Déterminer aléatoirement un objet dans chaque type de magasin, (l'armurier, le bazar, et ainsi de suite) et les ajouter à la liste d'équipement de votre guerrier.
6	Dans un mélange renversant d'audace et d'imbécillité, votre guerrier parvient à pénétrer par effraction dans les écuries du maire et à voler son cheval le plus précieux. Il gagne le concours (voir ci-dessus) et ajoute également un cheval à sa liste d'équipement. Cependant, quand vos guerriers quittent la ville, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 le cheval est identifié et tous les guerriers sont jetés en prison pendant 2D6 jours (le cheval est rendu à son propriétaire).

24 Après avoir fait rire les conteurs les plus habiles, battu au bras de fer le capitaine de la garde et séduit l'épouse du maire, tout le monde a entendu parler de votre guerrier et est attiré par son vaste charisme ou est jaloux de ses exploits. Avant d'entrer dans un magasin ou un lieu spécial en ville, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le propriétaire ferme mystérieusement tôt, claquant les volets au visage de votre guerrier. Sur un résultat de 4 ou plus le propriétaire est seulement heureux d'avoir la visite de votre guerrier, appelant ses amis et sa famille pour le rencontrer. Toutes les dépenses encourues que ce soit des services ou de l'équipement, sont divisées en deux dans cet endroit.

BAGARRES DE BAR

Même dans l'établissement le plus sophistiqué, les différents peuvent dégénérer et les conflits se résoudre par la violence physique. Le tableau d'auberge ci-dessus inclut plusieurs résultats qui finissent avec une bagarre de bar. Vous devrez user d'un certain bon sens dans ces situations, et il y a suffisamment de cas pour utiliser des règles additionnelles de votre cru. Si vous jouez votre campagne avec un maître de jeu, c'est une occasion idéale pour utiliser plusieurs des éléments du jeu de rôle de Warhammer Quest, tels que le saut de tables, les armes improvisées, qui causent généralement des blessures non mortelles. Noter que vous pouvez utiliser ces règles dans d'autres circonstances où le combat non armé est désiré, comme neutraliser un ennemi pour l'interroger plus tard et ainsi de suite.

Quand un guerrier descend au bar, il prend rarement son équipement entier, après tout il est dehors pour passer la nuit à s'amuser pas pour faire la guerre ! Les guerriers peuvent porter leur armure, mais ne peuvent pas porter n'importe quel autre équipement. Les participants à une bagarre de bar ne peuvent pas utiliser une arme autre que les armes improvisées prévues plus loin. S'ils devaient tuer quelqu'un, ils seraient enfermés sûrement sous clef pendant très longtemps, voire même exécutés !

COMMENCER UN COMBAT

Quand la bagarre de bar commence, vous aurez besoin d'un plan de pièce approprié, ou plusieurs si vous le désirez pour combattre dessus, j'ai créé mes propres pièces, ce qui est de loin la solution la plus satisfaisante. J'ai même réalisé des pions pour les tables et les chaises !

Si vous n'avez pas envi de faire vos pièces, vous pouvez employer une salle objectif comme salle de bar principale avec peut-être une paire des pièces de donjon pour représenter l'arrière salle et d'autres secteurs. Vous pouvez même employer les plans de plancher publiés dans White Dwarf anglais n° 223 pour la bagarre du Bar de l'orque. (Ci joint à la fin de l'article)

Lancer 2D6 pour voir combien d'autres personnages se battent dans le bar. Disperser ces derniers sur le plancher d'une façon aléatoire. J'aime réellement composer une petite scène quand je joue cette partie. « Bien, ces trois ici parlait près de la cheminée, ce type est au bar commandant une boisson et le barman sautant avec son gourdin par-dessus le comptoir... »

DEROULEMENT DU COMBAT

Le combat est résolu en utilisant l'ordre normal des tours, avec le guerrier se déplaçant et combattant, puis tout les autres combattant dans la phase des monstres. Plutôt que tous attaquent le guerrier, les autres combattants s'attaqueront également entre-eux! C'est la que les choses deviennent compliquées et il est préférable d'avoir un maître de jeux. Si vous n'en avez pas voici une bonne méthode pour résoudre ceci. Tout habitué attaqué par le guerrier l'attaquera à son tour dans la phase suivante des monstres (se déplaçant et essayant de se débloquent au besoin). Une fois que cela est résolu, désigner un autre combattant, il attaquera le personnage le plus proche, le personnage attaqué attaquera à la phase suivante. Désigner un autre personnage, et ainsi de suite. Les guerriers peuvent employer toutes les compétences appropriées qu'ils peuvent avoir.

LES COMBATTANTS

Vous trouverez ci-dessous un profil standard que vous pouvez employer pour les autres combattants. Si vous voulez ajouter un peu de variété, vous pouvez inclure d'autres races en employant le profil du niveau de combat 7 de cette race. Par exemple, si un elfe est présent, vous pouvez utiliser le profil de la carte du guerrier elfe. Ou vous pouvez vouloir un garde du guet de la ville en congé, parmi les combattants, qui pourraient avoir un point de plus en force et vous pouvez ajouter 1D3 à ses points de vie.

Il y a un bon nombre d'autres choses que vous pouvez faire, particulièrement si votre guerrier est d'un niveau assez élevé (héros ou seigneur) qui rendront les choses un peu plus excitantes. Par exemple, vous pourrez sélectionner une compétence appropriée des guerriers et la donner à un combattant professionnel local qui l'emploiera au lieu d'attaquer normalement sur un résultat de 4 + sur 1D6.

	Mouvement	Combat	Tir	Force	Endurance	Pts de vie	Initiative	Attaque
Clients du bar	4	3	3	3	3	3	3	1

Débloqué 5+

SORTS

Les guerriers avec des capacités d'utilisation de la magie ne peuvent pas l'utiliser dans une bagarre de bar, elle est trop insignifiante pour gaspiller toute cette énergie! Vous pouvez modifier les règles qui lient la phase de pouvoir à l'apparition du guet, l'arrivée d'autres combattants ou d'un autre guerrier !

FIN DU COMBAT

Les bagarres de bar se terminent de trois manières : quand il n'y a plus personne à combattre ; quand le guerrier est réduit à zéro point de vie et quand le guet arrive. Les deux premières s'expliquent d'elles mêmes, alors que la règle suivante s'applique dans le troisième cas. À la fin de chaque tour lancer 2D6 et déduire le niveau de sophistication de l'établissement. Si le total est moindre que le nombre de tours déjà joués, le guet arrive pour rétablir l'ordre et mettre fin à la bagarre.

LES CONSÉQUENCES DE LA VIOLENCE

Les guerriers réduits à zéro point de vie ne sont pas morts mais simplement sans connaissance. Dès que le combat sera terminé ils seront remis sur pied par les services médicaux du pays. Toutes les blessures qui ont été subies doivent être regagnées de la manière normale, en utilisant des bandages, des potions et ainsi de suite (mettez à jour votre liste d'équipement et ajouter les points de vie à votre total). Un guerrier gagne 50 pièces d'or pour chaque client qu'il réduit à zéro points de vie, en lui faisant discrètement les poches tandis que tout le monde est occupé. Si le guet arrivait pour arrêter le combat, lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3 le guerrier est emprisonné pour les 1D6 jours suivants où il peut ne rien faire mais ne doit pas payer ses dépenses courantes. Sur un résultat de 4 ou plus, les autorités reconnaissent les tentatives du guerrier de rétablir l'ordre et le récompenser avec 2D6x10 pièces d'or.

Arme	Saisir (1D6)	Effet
Bouteille	2+	Ajoute +2 aux dommages, peut être employée au corps à corps ou être jetée jusqu'à trois cases de distance. Une seule utilisation
Chaise	3+	Ajoute +3 aux dommages, mais est détruite si le total des dommages égale 7 ou plus
Table	4+	Seulement les guerriers avec une force de 4 ou plus peuvent employer une table. Ajoute + 4 aux dommages.
Soupe/ boisson chaude	4+	Jeter au visage, réduit leurs attaques de 1 pour 1D6 tours, une seule utilisation.
Plat, chope de bière	5+	Arme de jet seulement, ajoute +2 aux dommages, portée 8 cases. une seule utilisation.

Si votre guerrier combat complètement désarmé, il peut ne pas ajouter sa force à tous les jets de dommages qu'il fait. Cependant, il peut mettre la main sur une arme improvisée. Au début du tour votre guerrier peut renoncer à toutes ses attaques afin d'essayer de trouver une arme improvisée. Choisir une arme de la liste ci-dessus et lancer les dés. Si vous obtenez le nombre indiqué ou plus, votre guerrier l'a trouvé, les armes ont leurs règles détaillées dans le tableau . Je suis sûr que vous pouvez en proposer beaucoup d'autres...

ET LE REPAS...

Il y a bon nombre d'autres idées que vous pouvez développer pour les bagarres de bar, et les auberges en général, vous pourrez faire aller tous vos guerriers à l'auberge en même temps, et ainsi faire bloc si les ennuis éclatent. Vous pourrez proposer que les guerriers provoquent délibérément une bagarre pour se donner une chance de voler de la nourriture, déchirez des nappes pour les transformer en bandages ou piller peut-être l'endroit pour voler les chandeliers et ainsi de suite. C'est juste le commencement, le repas est pour vous, ainsi que les boissons chaleureuses, n'oubliez pas de rire fort et de ne pas renverser votre pinte...

Si vous voulez faire des bagarres de bar réaliste pour Quest, reportez vous aux pages de vente par correspondance suivantes pour un guide complet de civils innocents, d'ivrognes, de brutes et de tout autre figurines utiles dont vous aurez l'utilisation quand le ton monte et les que les chaises commencent à voler !

A suivre les plans de plancher publiés dans White Dwarf anglais n° 223 pour la bagarre du Bar de l'orque escarmouche Warhammer Battle.

En direct des forges

Crapules, brutes, ivrognes et bagarreurs



Avez-vous une question de règles? Voulez-vous savoir si nous avons toujours les figurines classiques Citadel disponibles ? Si la réponse à ces deux questions est « oui! » ou si vous voulez discuter de n'importe quel aspect du hobby Games Workshop, vous devrez entrer en contact avec les Trolls de la VPC, aujourd'hui !



'Dead' Drunk
074308/22



Dwarf Barman 1
074350/25



Dwarf Drunk 1
020501902



Dwarf Drunk 2
020501903



Dwarf Barman 2
020500302



Dwarf Drunk
074308/21



Dwarf Merchant
074308/25



Dwarf Cook
074350/4



Yokel 1
020300703/4



Yokel 2
020300702



'Posing' Barbarian
074601/10



Human Barman
020203003



Ruffian with club 1
074102/34



Ruffian with club 2
074102/60



Ruffian with club 3
074102/39



Ruffian with club 4
074102/37



Ruffian with club 5
074102/51



Hunchback
079901312



Bretonnian Drunk
020301601+
020501901



Empire Drunk
020203811+
020501901



'Agro' Halfling
020202717



Dwarf Cook with Roasting Spit
MD7/O MD7/N & MD7/M



Halfling Cook
020202810



Ogre Ruffian
074601/10

Voici quelques exemples de
figurines pouvant participer à
la vie de la taverne et à une
bonne bagarre de bar.





D'Auberge



Évènement

D'Auberge



Évènement

D'Auberge



Évènement

D'Auberge



Évènement

C'est bon !

C'est bon. Votre guerrier engloutit le petit flacon, et la boisson lui donne le sentiment d'être soutenu et plein de confiance.

Plein du courage que lui donne le liquide, votre guerrier peut négocier dans tous les magasins et **obtenir moitié prix pour ce qu'il achète dans cette ville.**



Évènement n°2

Je suis grand !

Je suis grand ! La tête de votre guerrier tourne et des lumières clignent devant ses yeux. Il sent son corps flotter et il est tout à fait détendu. Quand il se réveille, votre guerrier se sent plus vigoureux et robuste.

**Il peut ajouter +1
à son endurance
pour la prochaine aventure.**



Évènement n°2

Je sais tout !

Je sais tout ! Dans un moment de lucidité dans son ivresse, votre guerrier s'interroge sur la signification de la vie.

Malheureusement, quand il dessoule, il ne se souvient de rien, mais il a toujours une impression durable.

Votre guerrier peut relancer un jet de dé une fois par aventure.

Cette capacité est permanente.



Évènement n°2

Culte

Votre guerrier tombe dans une réunion des Guerriers Consacrés de l'Empire des Territoires Absolus. Avant qu'il puisse s'échapper il est soumis à une longue conférence de trois heures, sans nourriture et boisson. Alors qu'il commence à s'évanouir, votre guerrier sent des mains le saisir et qu'on le monte à l'étage. Quand il se réveille il constate qu'il a rejoint le culte. Chaque fois que votre guerrier entre dans une nouvelle agglomération, lancer un dé. Sur un résultat de 1, le guerrier est approché par un membre du culte et doit donner 10% de son or à la cause (arrondir au dessus).

Évènement n°9

D'Auberge



Évènement

D'Auberge



Évènement

D'Auberge



Évènement

D'Auberge



Évènement

Gravure antique

La prochaine fois que votre groupe voyage entre deux aventures, votre guerrier peut employer la carte.

Lancez un dé.

Sur un résultat de 1 elle est si ancienne, qu'elle ajoute 1D6 semaines à votre temps de voyage.

Sur un résultat de 2 ou plus elle est encore utile et divise par deux le temps nécessaire à votre déplacement (arrondir au dessus).



Évènement n°13

Ambassadeur du Duc

La Duchesse glisse un rouleau de parchemin dans la main de votre guerrier proclamant qu'il est un ambassadeur du duc. Ce parchemin peut être présenté dans n'importe quelle ville, lancez 1D6.

Sur un résultat de 1, le subterfuge a été découvert par le duc et les fonctionnaires locaux le confisque et jettent votre guerrier hors de la ville.

Sur 2 ou plus il permet à votre guerrier d'ajouter + 1 tous ses jets de dés pour les stocks dans cette ville, car tout le monde fait des efforts supplémentaires pour trouver tout ce dont il a besoin.

Évènement n°18

Lettres d'introduction

La guilde des marchands de la ville vous fournit des lettres d'introduction pour plusieurs autres guildes du vieux monde.

Vous pouvez les produire dans n'importe quelle ville que vous visitez. Lancez 1D6.

Sur un résultat de 1, la ville est tenue par une guilde rivale et tous les commerçants doubleront le prix normal de tout ce que vous achetez.

Sur un résultat de 2, ou plus il vous est accordé un escompte de 25% sur tous vos achats dans cette ville (fractions arrondies au dessus).

Évènement n°19

Bibelot

Vous trouvez un petit bibelot dans votre poche pendant que vous allez vous couchez, un rappel de cette merveilleuse soirée.

Votre guerrier peut employer le bibelot une fois par aventure pour s'inspirer pour les prochains 1D6 tours, il est immunisé à la peur et à la terreur et peut doubler ses attaques.



Évènement n°21