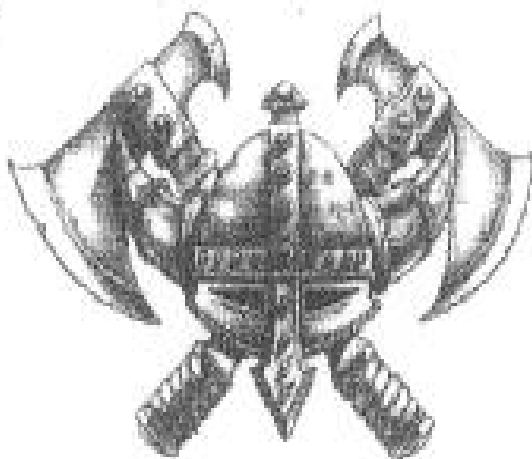


# . TAVERNES .

---

*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 les nuits passés dans les maïs des contrées sauvages.*

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
Ogre	Règle spéciale

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.
- 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 sur 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 bue 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.
- II n'y a assez de potion dans la fiole que pour une gorgée.
- 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 Guerrië".
- 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 1D6 à chaque fois que votre guerrier essaie d'acheter quelque chose :
- 1 - Le commerçant ferme sa boutique et refuse de servir votre guerrier
- 2 - 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 par la 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  $(1 D6+2) \times 100$  ors, après quoi il retourne voir ses compagnons avec un sourire béat et le sentiment agréable du travail bien fait.
- 11** Un kislevite 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 jetteront 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.

De Tavernne




Évènement

De Tavernne



Évènement

De Tavernne



Évènement

De Tavernne



Évènement

Potion de Rogar

**Potion Bersek**

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 soient tués. Peut-être la potion était-elle magique, après tout...



Une seule utilisation

Potion de Rogar

**Potion de soin**

Votre croyance dans la force de la potion vous fait vous sentir mieux et vous regagnez aussitôt 1D6 Points de Vie.



Une seule utilisation

Bras de Fer

Votre guerrier gagne une compétition de bras de fer.

Les commerçants éprouvent une certaine crainte à sa vue.

Lancez 1D6 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.

Barbare / Nain



Une seule utilisation

Saindoux


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.




Une seule utilisation

De Taverne




Évènement

De Taverne



Évènement

De Taverne



Évènement

**Chanson à hurler**

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.



Une seule utilisation

**Faire le Mort**

*Un Kisléviste apprend à votre guerrier à faire le mort.*

*Pendant qu'il fait le mort, s'il y a d'autres guerriers encore debout, aucun monstre ne l'attaquera. S'il reste seul, les monstres commenceront à le dévorer. La seule action possible est de boire une potion.*



Une seule utilisation

**Attaque à double revers**

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.**



Une seule utilisation