

Warhammer Quest™

Evénements de tavernes des nains

Par Thomov Le Poussiéreux

Seuls les Nains sont admis dans les tavernes naines et ils ne peuvent y prétendre à aucun bonus sur leurs jets car il ne s'agit pas d'établissements pour de faibles Humains mais de glorieux troquets où la bière naine coule à flots et où résonnent puissamment les chansons des temps anciens.

Lancez 2D6 et reportez-vous au tableau suivant:



2) Cuite Sévère: A peine êtes-vous entré que vous voilà pris dans un acharné concours de boisson improvisé. Vous faites de votre mieux pour suivre la cadence infernale à laquelle on pose devant vous de nouvelles chopes de bière mais êtes bientôt à peine encore capable de tenir droit sur votre chaise. Vous finissez péniblement votre vingt-septième chope quand le vainqueur se fait connaître en terminant sa trente-sixième et en la faisant rudement claquer sur

la table. Fin saoul, vous n'avez plus d'autre choix que de céder au gagnant un objet d'une valeur d'au moins 500 pièces d'or. Si vous ne disposez pas d'un tel objet ou ne souhaitez pas vous en séparer, vous devez verser 750 pièces d'or pour éviter de perdre totalement la face. Vous quittez ensuite l'établissement en titubant et votre honte est telle que vous n'y remettrez plus les pieds de tout votre séjour.

3) Célébration: Vous poussez la porte de la taverne sans vous douter qu'à l'intérieur tout un Clan de Mineurs est en train de célébrer la découverte d'un filon de gromril. L'ambiance festive vous gagne rapidement et vous vous joignez bientôt aux chants de liesse des Mineurs. Vous quittez finalement la taverne en ayant bu plus que de raison et moins riche d'1D6 x 150 pièces d'or.

4) Une Partie de Dés: Vous acceptez de participer à une petite partie de dés avec quelques habitués. Vous pouvez miser jusqu'à 400 pièces d'or. Il y a 1D3 +1 autres joueurs qui en mise autant. Lancez 1D6 et ajoutez votre score en Chance:

1-2: Vous passez un bon moment à discuter, même si les dés ne sont manifestement pas avec vous. Vous avez perdu votre mise mais passé une agréable journée avec d'autres Nains.

3-4: La partie est passionnante et serrée et les pièces d'or changent de mains à tout instant. Finalement le jeu prend fin sans que vous ayez à rougir de votre performance; vous n'avez rien gagné, ni rien perdu.

5-6: C'est manifestement votre jour de chance et vous battez vos adversaires à plate couture, empochant la totalité des mises.

7+: Grungni est avec vous et c'est comme s'il lançait les dés à votre place! Vous empochez la totalité de la mise, moins 50 pièces d'or que l'un des joueurs est incapable de payer autrement qu'en vous laissant un de ses objets de valeur. Faites un jet de Trésor en relançant tout résultat de 1.

5) Amulette: Vous buvez une chopine en compagnie d'un Apprenti des Runes qui vous explique qu'il doit s'exercer tous les jours à enfermer la magie dans de stupides médaillons sans le moindre intérêt et qu'il devra probablement poursuivre cet exercice encore une vingtaine d'année au moins avant de pouvoir prétendre graver véritablement des Runes. Comme vous lui demandez si ces pendentifs renferment certains pouvoirs, il vous confie que quelques fois il sent *vraiment* le pouvoir des runes qu'il frappe. Qui sait, peut-être que parmi les dizaines qu'il forge chaque semaine certains fonctionnent-ils correctement... Il accepte de vous céder l'un de ses essais les plus prometteurs contre 50 pièces d'or. Vous prenez soigneusement l'amulette et vous la passez à votre cou. Peut-être n'est-ce que votre imagination, mais il vous semble fugacement que tous vos poils se hérissent alors qu'une sorte de courant vous parcourt les veines. Lancez 1D6, sur un six naturel, vous gagnez 1 point de Chance.

6) Tresseur de Barbe: Le coiffeur local accepte de soigner votre barbe et d'en refaire les tresses pour la somme d'1D6 x 20 pièces d'or. Une barbe bien tressée vous assure de faire bonne impression sur tous les Nains de la forteresse; cette fière allure vous permet de déduire 5 pièces d'or par article lors de tous vos prochains achats du séjour.

7) Amitié: Vous sympathisez avec un habitant de la Forteresse qui accepte de vous accompagner dans vos déplacements en ville pour éviter de vous perdre et pour vous aider à trouver les articles que vous recherchez. Pour la durée de ce séjour, vous gagnez +1 pour vos jets de recherche des Lieux Spéciaux et pour vos jets de Stock.

8) Sprint: Vous offrez un verre à un jeunot qui entre dans la taverne en tirant une langue jusque par terre. Il vous remercie et, après une bonne lampée de bière, il vous explique qu'il est Courrier du Roi et qu'il vient de délivrer un message particulièrement important. Il vous assure que ni les gyrocoptères, ni aucune autre invention des Ingénieurs ne pourront jamais rivaliser avec une solide paire de jambes et une bonne technique. Il vous dévoile alors que les Courriers du Roi apprennent à courir plus vite qu'aucun autre Nain et à échapper aux ennemis, aux flèches et même aux sortilèges pour remettre les nouvelles à bon port. Il vous conseille de pratiquer vous-mêmes quelques exercices lors de vos voyages pour développer votre vitesse. Désormais, votre Guerrier peut gagner +1 en Mouvement et +1 en Blocage pour un tour, une fois par aventure.



9) La Fille du Haut-Roi: Une chorale se constitue à la hâte dans la taverne quand quelqu'un propose inopinément que l'on chante "La Fille du Haut-Roi". Cette célèbre chansonnette grivoise qui date de La Guerre de la Vengeance donne à tous les Nains mâles un sacré coup de sang comme les paroles racontent les récompenses osées que la fille du Haut-Roi accorda à tous les guerriers qui étaient venus la sauver des griffes des traîtres Elfes. Repris à plusieurs voix, cet air est capable de redonner des forces à tout Nain qui l'entend et cela à déjà renversé le cours de bien des batailles. Votre Guerrier connaît désormais les paroles et pourra les entamer une fois par donjon. La Chanson donne différents bonus en fonction du nombre de chanteurs; chaque Guerrier qui en connaît les paroles peut se joindre au chant de son compagnon ou le chanter à son tour plus tard. Si un Nain chante, le groupe gagne +1 en CC pour le tour. Si deux Nains chantent, le groupe gagne +1 en CC et +1 en Force pour le tour. Si trois Nains chantent le groupe gagne +1 en CC, +1 en Force et +1 Attaque pour le tour. Et si les quatre Nains chantent à l'unisson, le groupe gagne +1 en CC, +1 en Force, +1 Attaque et relance tous ses jets pour toucher ratés pour le tour.

10) Le Dernier Debout: Une petite compétition de boisson se lance entre divers clients de la taverne et vous vous joignez volontiers aux compétiteurs. Votre vie à la dure semble vous avoir endurci plus que ne l'a fait pour vos infortunés adversaires une existence confortable à

l'intérieur d'une citadelle. La vue un peu brouillée, vous empochez la récompense entre deux hoquets et quittez l'établissement plus riche de 2D6 x 100 pièces d'or.

11) Longue-Barbe: Vous passez la journée à tenter de suivre les histoires d'un Nain d'un âge apparemment tout à fait respectable et qui grommelle sans s'arrêter sur tous les sujets imaginables. Rien ne trouve grâce à ses yeux; à l'en croire, tout depuis les pipes jusqu'aux Canons à Flamme en passant par la parole des Elfes et le tour de taille des Ogres, est immensément plus mal conçu, instable, fragile ou amoindri que dans sa jeunesse. Au bout de quelques heures, vos oreilles bourdonnent de cet incessant flot de râleries et vous ne parvenez plus à vous concentrer suffisamment pour vous souvenir ce qui vous a entraîné à boire avec un tel personnage.

Si votre Nain est âgé de moins de 120 ans, il sort de la taverne avec un solide mal de tête. S'il est assez vieux, il finit par percevoir l'étrange pouvoir que recèlent les grommellements et à les faire siens. Désormais, une fois par donjon et pour la durée de tout un combat, votre Guerrier réussira automatiquement tous ses tests de *peur* et de *terreur*.

12) Bras d'Acier: Sans doute un peu trop enthousiasmé par quelques chopes de bière, votre Guerrier accepte de se mesurer au bras de fer avec un Tueur. Le Nain porte une immense crête orange et son corps puissant est tout entier couvert de cicatrices et de tatouages entremêlés. Vous misez 1D6 x 50 pièces d'or que vous vous empressez de perdre quand votre adversaire vous tord le bras avec une aisance parfaitement humiliante. Il vous offre à boire ensuite et vous explique que vous n'aviez pas la moindre chance contre lui. En effet au fil de ses voyages il a développé une technique qui lui permet de concentrer toute sa force un court instant. Très utile contre des Orques et assez rentable dans les tavernes. Il apprend volontiers à votre Guerrier comment faire pour se faire pardonner son mauvais tour; désormais votre Guerrier peut gagner +1D3 en Force pour un tour, une fois par donjon.

