



. LA BANQUE .

par Michael Ruska origine Deathblow n°1
Traduit par Fanrax le Nécromancien

Vos aventuriers croulent-ils sous le poids de l'or et des trésors? Peut-être est il temps d'ouvrir un compte bancaire pour maintenir leur magot en lieu sûr ! Les règles de Michael offrent l'aide supplémentaire...

QUI PEUT ALLER A LA BANQUE ?

N'importe qui peut aller à la banque. À la différence d'autres endroits spéciaux, la banque peut être trouvée dans n'importe quel genre de lieu, y compris les villages (ils ont des succursales partout !)

COMPTE

Dans une banque, un guerrier peut :

- Ouvrir un compte
- Contrôler son compte
- Faire un retrait d'argent d'un compte de dépôt
- Verser de l'argent sur un compte

OUVRIR UN COMPTE

Pour ouvrir un compte à la banque, un aventurier doit au moins verser 10 pièces d'or à la banque. Il peut alors faire un dépôt d'au moins 100 pièces d'or. Vous devez ouvrir un compte pour chaque aventurier.

VÉRIFIER UN COMPTE

Si votre guerrier a ouvert un compte dans un autre lieu, il peut maintenant vérifier son compte. Lancer 1D6, en additionnant + 1 si vous êtes dans une ville ou une cité.

1-2 - La banque a été braquée, ou pire ! Lancement sur la table des vols et des catastrophes.

3-6 - Votre compte a fructifié avec les intérêts. Lancement sur la table d'intérêt.

TABLEAU DES VOLS ET CATASTROPHES

Lancer 2D6, en additionnant + 1 si vous êtes dans une ville, et +2 si vous êtes dans une cité.

2 - Les réclamations de la banque affirme n'avoir aucune trace de votre compte. Tout l'argent déposé est perdu et le compte est dissous. Votre guerrier peut ouvrir un autre compte s'il le souhaite.

3 - Une incursion audacieuse sur le siège social a eu comme conséquence que beaucoup d'argent a était perdu sur de nombreux comptes, le vôtre inclus. Votre réclamation est entendue, mais pas entièrement. La moitié de l'argent de votre compte est perdu.

4-6 - Un feu a brûlé la majeure partie de cette succursale. Votre compte est indemne, mais vous ne pouvez pas retirer ou déposer d'argent sur ce compte.

7-9 - Un escroc inconnu a siphonné de l'argent sur plusieurs comptes pendant quelques mois. Votre compte a eu 1D6 x 50 pièces d'or volé.

10+ - La mauvaise gestion a forcé la banque à employer l'argent de votre compte pour payer ses dettes. Vous avez perdu 1 % de l'or placé sur votre compte en arrondissant vers le haut.

TABLEAU D'INTÉRÊTS

Lancer un D6

1 - Votre compte a fructifié de 1D x 10 pièces d'or.

2 - Votre compte a fructifié de 1D x 20 pièces d'or.

3 - Votre compte a fructifié de 20 pièces d'or pour chaque tranche de 1000 pièces d'or que vous avez déjà, arrondissez vers le haut.

4 - Votre compte a fructifié de 1D x 50 pièces d'or.

5-6 - Votre compte a fructifié de 1D x 100 pièces d'or.

FAIRE UN RETRAIT

Une fois que votre guerrier a vérifié son compte il peut (sauf indication contraire) retirer une certaine somme d'argent. Il n'y a aucune limite au montant qu'un guerrier retire, s'il n'excède pas le montant de son compte. Cependant si votre guerrier retire assez d'argent de sorte qu'il y ait moins de 50 pièces d'or placées sur son compte, il doit retirer tout et le compte est dissous.

FAIRE UN VERSEMENT

Une fois que votre guerrier a vérifié son compte, il peut (sauf indication contraire) y déposer une certaine somme d'argent. Il n'y a aucune limite à la quantité qui peut être déposée, la sortir simplement de l'or qu'il porte, et l'ajouter à l'or sur son compte.

NOTA: : Vous devez tenir le compte de votre guerrier sur sa feuille d'aventure.

COMPARTIMENTS DE COFFRE-FORT

Tandis qu'il est à la banque un guerrier peut louer un compartiment de coffre-fort. Cela coûte 25 pièces d'or. Un compartiment de coffre-fort peut être utilisé pour stocker jusqu'à cinq objets de trésor pour n'importe quelle durée. Tandis qu'ils sont dans un compartiment de coffre-fort le guerrier peut ne pas employer ces objets. Il n'y a aucune limite à la quantité de compartiments de coffre-fort qu'un guerrier peut avoir. Des objets peuvent être enlevés du coffre, ou être placés dans le coffre, quand le guerrier se rend à la banque. La seule chose qui affectera le coffre est un 4-6 sur la table des vols et des catastrophes, qui interdira l'accès du guerrier au coffre de l'agence.

NOTA: : Un guerrier n'a pas besoin de compte pour avoir un compartiment de coffre-fort.

NOTA: : Quand un guerrier meurt le contenu de tous les comptes et compartiments de coffre-fort peut être récupéré par un autre guerrier, mais le compte et la location du coffre seront fermés.

Banques :

1. BNP Banque Nationale de Pfeildorf
2. CL Crédit Lyonnaise
3. La Poste Impériale
4. SG Société Généreuse
5. CA Crédit d'Altdorf
6. BP Banque Populeuse

Cité : toutes les banques

Ville : 3 banques

Village : 1 seule agence

Pour déterminer les agences présentes en ville lancer 3 fois 1D6 (relancer en cas de doublon) ; pour les villages, lancer 1D6. Si vous n'avez pas de compte dans cette banque, il est obligatoire de vérifier ses comptes.