

---

# JEUX DE TAVERNE

---



Une aide de jeu pour Warhammer JDR 2<sup>nd</sup> édition.

Par Drend (mail : [drizt401@hotmail.com](mailto:drizt401@hotmail.com))

Description :

Parce ce que les auberges du vieux monde sont des lieux de détente avant d'être des nids à problème, voici quelques règles de jeux d'auberge pour permettre à nos pauvres PJ de décompresser un peu.

---

## SOMMAIRE

---

<b>La Partie de Cartes</b> .....	2
<b>Le Bras-de-Fer</b> .....	2
<b>Le jeu de dès "La rafle"</b> .....	3
<b>Le jeu des osselets (ou jeu des bibelots)</b> .....	3
<b>Le jeu à boire</b> .....	4
<b>Le lancé de couteaux</b> .....	5

---

## LA PARTIE DE CARTES

---

SOURCE : LA CAMPAGNE IMPERIALE (ERREUR SUR LA PERSONNE)

Déroulement :

1. Chaque personnage engagé dans la partie lance 1D100, celui qui obtient le plus haut score gagne le tour.
2. La compétence "Jeu" permet d'augmenter le résultat du jet de dés de la moitié du score (arrondie au supérieur) en **[Int]** du joueur. Un personnage disposant de 34 Int et disposant de cette compétence peut donc ajouter 17 points au résultat du jet de dés.

Un joueur habile et disposant de la compétence "Jeu" peut essayer de **tricher** en subtilisant des as ou en les sortant de sa manche :

1. Cette technique lui permet de doubler le bonus offert par sa compétence. Un personnage disposant de 34 Int, disposant de cette compétence et décidant de tricher peut donc ajouter 34 points au résultat du jet de dés.
2. Le MJ fait alors secrètement un test de Jeu opposé pour chacun des personnages présents en appliquant un bonus de +10% au tricheur.
3. En cas d'échec, il est repéré.

---

SI L'ON NE PEUT PLUS TRICHER AVEC SES AMIS, CE N'EST PLUS LA  
PEINE DE JOUER AUX CARTES.

*VLADIMIR VON KLAUT, GENTILHOMME*

---

---

## LE BRAS-DE-FER

---

SOURCE : LE NOUVEL APOCRYPHE

Le bras-de-fer est une simple question de force. Les deux personnages tentent un test de Force une fois par round :

- **Si l'un réussit et l'autre échoue** : le premier a remporté le match.
- **Si les deux réussissent** : ils peuvent ajouter le nombre de points excédentaires obtenus à titre de bonus au round suivant uniquement.
- **Si les deux échouent** : il n'y a pas de gagnant et le match se poursuit pendant un nouveau round.

Avant chaque round, un joueur habile et disposant de la compétence "Jeu" peut essayer de **tricher** en vrillant légèrement son poignet, en se tenant discrètement à la table, en écartant son coude ou en combinant un peu de tout ça :

1. Sur un test de Jeu opposé réussie, le joueur ajoute son degré de réussite à sa force.
2. En cas d'échec, la tentative de triche est démasquée.

---

TRICHER AU JEU SANS GAGNER EST D'UN SOT.

*LUPIN CROUPE, MERCENAIRE HALFELING*

---

## LE JEU DE DES "LA RAFLE"

---

---

SOURCE : MOYEN AGE

Chaque joueur lance à tour de rôle 3D4. Celui qui fait le plus gros score avec les dés identiques (ex. 2, 2 & 2) ou la plus grande tierce (ex. 2, 3 & 4) emporte la partie (la rafle).

La **triche** n'est possible que par l'utilisation de dès pipés (plombés, limés ou creusé) :

- Sur un test de Jeu réussi, le possesseur des dès pipés à le droit de relancer un de ses dès.
- En cas d'échec, un adversaire remarques que les dès sont pipés.

On notera que chacun est normalement censé devoir jouer avec ses propres dès. En effet, un joueur rechignera toujours à prêter ses dès personnels.

---

LA CHANCE QUI DURE EST TOUJOURS SUSPECTE.

*BALTASAR GELT, PATRIARCHE SUPREME*

---

## LE JEU DES OSSELETS (OU JEU DES BIBELOTS)

---

---

SOURCE : MOYEN AGE

Jeu d'adresse ou l'on jette des osselets en l'air pendant qu'on en ramasse d'autres. Les joueurs doivent convenir des diverses figures qu'ils auront à réaliser dans un ordre déterminé (ex : le joueur lance les cinq osselets en l'air, et tente de les retenir sur le dos de sa main droite ; il les lance une nouvelle fois, et doit les recueillir dans sa paume. Si un ou plusieurs osselets tombent au cours de la figure, le joueur a échoué).

1. Chaque personnage engagé dans la partie lance 1D100 et ajoute la moitié de son **[Ag]**. Celui qui obtient le plus haut score gagne le tour.
2. La compétence "Jeu", sur un test réussi, permet d'augmenter le résultat du jet de dés de la totalité du score (arrondie au supérieur) en **[Ag]** du joueur au lieu de la moitié. Cela représente le fait que le joueur a suffisamment bien jauger l'adresse de ses adversaires par rapport aux figures qu'ils pouvait lui même annoncer et réaliser.

Il n'y a pas de moyen connu pour tricher à ce jeu !

---

AU JEU DES OSSELETS, DEUX JOUEURS SEULS TIENNENT LA MAIN ;  
LE RESTE DES JOUEURS PARIE POUR OU CONTRE.

*PERE FRIEDRICH, PRETRE DE SIGMAR*

---

## LE JEU A BOIRE

---

SOURCE : LIVRE DE REGLES

Le jeu à boire est une question de résistance à l'alcool agrémenté d'un facteur aléatoire (consistance du dernier repas, fatigue...). Il se joue avec des demi-verres d'alcool fort que les participants boivent en même temps lors de round successifs :

1. Chaque joueur doit tout s'équiper de sa bouteille d'alcool fort (33 CL) car on ne boit pas dans la bouteille d'un autre (1 Pa/participants).
2. Un joueur peut boire un nombre de verre égal à son bonus d'endurance. Dès le verre suivant il doit effectuer un test d'E (-20% si ne possède pas la compétence résistance à l'alcool).
3. Lors de son 4ème test d'endurance raté, le joueur est éliminé de la partie et effectue un test d'*ivre mort*.

Avant chaque round, un joueur habile et disposant de la compétence "Jeu" peut essayer de **tricher** en ne buvant pas totalement son verre (cul-sec inachevé, écoulement par la commissure des lèvres, garder le liquide dans la bouche...) :

1. Le MJ fait alors secrètement un test de Jeu opposé pour chacun des personnages présents en appliquant un bonus de +10% au tricheur.
2. En cas de réussite, il n'effectue pas de test d'endurance à ce tour.
3. En cas d'échec, la tentative de triche est démasquée.

Le **gagnant** est le dernier joueur à faire un test d'*ivre mort* (cf. Livre de règle p.115). En cas d'égalité, celui qui obtient le plus petit résultat au test gagne. En cas de nouvelle égalité il n'y a pas de gagnant et les participants imbibés d'alcool sont libre de décider de la manière la plus adéquate pour empocher la mise.

---

POUR SAVOIR QU'UN VERRE ETAIT DE TROP, ENCORE FAUT-IL  
L'AVOIR BU.

*AUBERGISTE KISLEVITE*

---

## **LE LANCE DE COUTEAUX**

---

---

Le jeu des couteaux est une épreuve d'adresse au tir agrémenté d'un peu de chance. Chaque joueur dispose de 3 couteaux de lancer et tir sur une poutre en bois à 2 mètres de distance. Le centre de la cible étant dur à atteindre, les gains de points sur les sections périphériques sont donc plutôt aléatoires.

Déroulement :

- Chaque participant a droit à 3 tirs : -20% CT si pas de maîtrise (armes de jet)
- Si le tir réussi : la marge de réussite est le nombre de points gagné
- Si le tir échoue : 1D10 points gagnés
- Le joueur ayant le plus de points gagne

Un joueur possédant la compétence Jeu, même s'il n'est pas meilleur tireur que les autres, a l'expérience de ce jeu et dispose pour cela d'un point de fortune gratuit à utiliser au cours de la partie.

---

ET VLAN ! DANS LE MILLE !

*PIETER, PAYSAN CHANCEUX*

---