

Jeux de Tavernes

“Il est bien connu que s'il y a quelque chose qui rend les hommes plus assoiffés que l'acquisition de connaissances, c'est l'interdiction totale ou partielle de boire.”

- Andrzej Sapkowski, *Le Sang des elfes*

Tout le monde a besoin d'un peu de distraction de temps en temps et aller à l'auberge locale ne se termine pas toujours une rapide tournée de bière et une nuit. Les règles suivantes fournissent des règles simples et efficaces pour les jeux classiques que les joueurs et les MJ peuvent apprendre et apprécier sans aucune connaissance préalable ou pratique nécessaire.



Concours de boisson

Nécessite: Beaucoup d'alcool fort - **Joueurs:** 2 ou plus

Un concours d'alcool est organisé avec de l'alcool fort. Tous les participants boivent ensemble, jet de *Résilience* contre un SD:10. Chaque boisson consécutive augmente ce SD de 2. Un échec provoque l'*intoxication* et si un personnage échoue à nouveau, il souffre de *nausées*, l'excluant du tournoi. Un jet sous un SD:10 à tout moment du concours élimine ce personnage du concours, ce qui lui inflige *nausée*. Les égalités potentielles sont réglés par le résultat obtenu le plus élevé.

Bagarre

Nécessite: Rien - **Joueurs:** 2 à 4

La bagarre se déroule comme un combat standard entre deux cibles, mais de manière non létale. Les deux participants se battent torse nu et sans armure, les armes de poing / secrètes ne sont généralement pas autorisées. Tous les mouvements et actions de bagarre sont autorisés. Le gagnant est le dernier conscient et debout.

Bras de fer

Nécessite: Rien - **Joueurs:** 2

Les participants doivent réussir deux jets de *Physique* consécutifs. Le premier pour commence à dominer son adversaire, le second pour gagner ! Un retour potentiel est toujours possible et à chaque tour les deux participants doivent dépenser 5 *Endurance*. La victoire est possible soit par la force physique brute, soit par la détermination et le maintien absolu.

Poker aux dés

Requiert: piste de dés, deux jeux de dés - **Joueurs:** 2

Les deux participants lancent cinq dés à six faces et essaient d'obtenir le meilleur score possible, les deux joueurs ont une chance de relancer tous, certains ou aucun de leurs dés comme bon leur semble. Après cela, le score est totalisé et un gagnant est nommé.

Main de dés	Du meilleur au pire / de haut en bas
Pentagone	Cinq dés de la même valeur.
Carré	Quatre dés de la même valeur.
Full	Une paire et un trois.
Grande Suite	Dés montrant 2, 3, 4, 5 et 6.
Petite Suite	Dés montrant 1, 2, 3, 4 et 5.
Brelan	Trois dés de la même valeur.
Double Paire	Deux paires.
Paire	Une paire.

Gwent

Nécessite: Deux Jeu de gwynt - **Joueurs:** 2

Collecter des cartes et jouer au Gwent peut être un passe-temps agréable. Contrairement à un jeu standard de Gwent qui prendrait beaucoup plus de temps à installer, jouer et est beaucoup plus compliqué, cette version demande aux deux participants de choisir une carte au hasard dans un jeu mélangé de huit « cartes de stratégie » fourni par le MJ ou par la table latérale. Une fois que les deux participants ont pioché une carte, ils ajoutent l'effet de la carte à leur jet de *Tactique* ou de *Jeu* pour ce tour. À la fin du tour, les deux participants remettent leurs cartes dans le paquet, qui est ensuite mélangé par le MJ et préparé pour le prochain tour. Le Gwent se compose d'un maximum de trois tours, le premier participant à en gagner deux gagne. Les égalités sont possibles et le MJ peut décider que certains decks spéciaux ont un bonus de +1, +2 ou +3, selon la rareté des cartes trouvées à l'intérieur.

Carte	Effet	Jet
Une carte de héros	Vous avez tiré un héros puissant de votre deck! Gagnez +3 à votre jet.	1
Rien que PFI	Une mauvaise main peut vous faire perdre ce tour! Souffrez -3 à votre jet.	2
Chance du chef	Vous tirez votre carte de chef, renforçant vos rangs! Gagnez +2 à votre jet.	3
Mauvais mélange	Ça ne va pas bien, malchance au tirage! Souffrez -2 à votre jet.	4
Météo avantageuse	Vous avez pris un avantage grâce aux cartes météo! Gagnez +1 à votre jet.	5-6
Carte espion	Non! Un espion ennemi se glisse dans l'une de vos rangées. Souffrez -1 à votre jet.	7-8
Passer son tour	La manche est sûrement perdue, mais vous pouvez la sauver! Souffrez -2 à votre jet ce tour, mais ajoutez +3 au suivant. Si c'est votre dernier tour, cette carte ne fait rien.	9
Obstiné	Vous jouez selon votre meilleure stratégie! Utilisez la dernière carte du tour précédent. Si c'est votre premier tour, cette carte ne fait rien.	10

