



BREWHOUSE BASH!

OR "OI! WHO D'YA FINK YUR LOOKIN' AT!"

Un jeu de bagarre de bar Ork par Alan Merrett, Robin Dews, Paul Sawyer, Gordon Davidson et Jim Butler.

Il y a deux choses que tous les Orks aiment, une pinte de bière de champignon et une bonne bagarre ! Les deux se retrouvent ensemble maintenant dans le jeu Brewhouse Bash (Baston de Taverne). Serez-vous le dernier Ork debout ou vous ferez-vous metre au tapis par vos amis ?

C'EST CHAQUE ORK POUR SOI !

Brewhouse Bash est un jeu pour n'importe quel nombre de joueur. En effet, nous avons découvert que plus vous étiez de joueurs, plus c'était amusant et plus il y avait d'animation durant la bagarre ! le but du jeu est simple - vous êtes tranquillement assis dans un bar à savourer votre bière de champignon lorsqu'une bagarre éclate. Etant un Ork, vous ne pouvez simplement pas résister à l'envie de rejoindre la bagarre et donc s'ensuit un chaos indescriptible. La partie se termine lorsque tous les Orks sauf un sont au sol, inconscients, laissant le dernier Ork comme vainqueur !

MISE EN PLACE

Tout d'abord vous devez coller le plateau de jeu et les marqueurs de bouteille et de tabouret sur du carton ou du papier épais. Découpez les marqueurs et ils sont prêts à l'usage. Pour pouvoir jouer, vous aurez aussi besoin de quelques D6, de crayons et de papier pour noter entre autre les blessures de votre Ork.

Placez les deux moitiés du plateau côte à côte (collez-les ensemble si vous voulez) sur une surface plate. Placez les 12 tabourets en bois n'importe où sur le plateau. Près d'une table est une bonne idée, mais ça n'est pas vraiment important. Placez les 12 bouteilles n'importe où sur le bar ou les tables.

Ensuite vous devez attribuer des points de Blessures et de Compétences à chaque Ork en jeu. Chaque Ork débute avec un nombre aléatoire de Blessures. Cela représente le nombre de coups qu'ils peuvent prendre avant de tomber au sol inconscient. Lancez 1D3+3 Blessures pour chaque Ork et notez-le sur une feuille (oui nous savons qu'il n'existe pas de D3 ! Lancez simplement 1D6, un résultat de 1 ou 2 = 1, de 3 ou 4 = 2 et de 5 ou 6 = 3 !).

Les joueurs sont de plus en plus dans l'esprit du jeu alors qu'un autre Ork tombe à terre. Dans ce jeu, plus il y a de joueurs, mieux c'est !



Pour jouer à ce jeu vous aurez besoin de figurines d'Orks. Games Workshop possède une vaste gamme de figurines Orc/Ork Citadel. Pour dépoussiérer vos figurines GorkaMorka, et avoir quelques figurines pour vos armées Orc ou Ork.

Les joueurs Orc de Blood Bowl sont aussi très bien pour ce jeu.

© 1998 and 2006 Copyright Games Workshop Ltd. All rights reserved. The contents of this PDF remain the exclusive copyright of Games Workshop Ltd.

Terms and Conditions

The Double-Headed/Imperial Eagle device, the Games Workshop logo, Games Workshop, Warhammer, White Dwarf, and all associated marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer world are either ™, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Copyright (c) Games Workshop 2005. The text, rules, diagrams, illustrations and all other materials contained within the attached PDF file (henceforth "the File") are the exclusive copyrighted property of Games Workshop Limited. All rights reserved.

Terms of Use Agreement

1. In consideration of being able to access and/or download a copy of the File, you must agree to accept and abide by the following terms and conditions.
2. The File may not be reproduced, sold, transferred, or modified.
3. A single copy may be downloaded and stored temporarily on a single PC for personal, non-commercial, educational or research use and reference. Additional copies, whether electronic or otherwise, may not be made or distributed without the advance, written permission of Games Workshop Limited. You may, however, provide any person with the URL of the Games Workshop Limited Web Site or a hyperlink to the pertinent portions of said Site (Deeplinking or bandwidth theft excepted)
4. Games Workshop adopts anti-virus policies and best practice but in no way accepts any liability for, and specifically excludes against, any damage whatsoever and howsoever caused by any virus or similar program transmitted by the File. Any download or use of the File is entirely at the risk of the user.
5. This Agreement and the obligations of the parties shall be governed by the laws of England.
6. This Agreement may be modified at any time by Games Workshop Limited and such new or modified terms and conditions as it may, in its sole discretion, impose shall take effect upon such date as Games Workshop Limited indicates.
7. By downloading the file, you are accepting and agreeing to be bound by these terms and conditions.

Ensuite chaque joueur fait un jet sur la table des Compétences de Bagarre. Cela donne à chaque Ork une compétence spéciale qu'il peut utiliser pour battre les autres Orks et assurer sa propre survie dans la bagarre. Lancez 1D6 pour chaque Ork en jeu et notez la Compétence à côté des Blessures. Les effets des Compétences sont décrits plus bas.

D6	Compétence	Résumé des effets
1	Pleurer kom un minus de Grot !	Ne peut pas être cogné au prochain tour
2	J'sui un Dur à Kuir !	Empêche d'être assommé sur un 4+
3	É ! Vien ici !	Peut déplacer un autre Ork de 3 cases
4	T'a renversé ma pinte ?	+1 si utilisé avec une attaque "Cogner"
5	Attraper et lancer	Attraper et lancer un Ork sur un 4+
6	Kou dan l'oeil	Ne peut effectuer qu'une action au prochain tour

Ensuite chaque joueur lance 1D6 pour déterminer qui bouge en premier. Le joueur avec le résultat le plus élevé place son Ork en premier, n'importe où sur le sol, suivi par le joueur suivant dans le sens horaire. Une fois que tous les Orks ont été placés, le joueur ayant placé son Ork en premier peut le déplacer et la bagarre commence !



ACTIONS

Durant son tour, un joueur peut effectuer deux Actions, ou une Action et utiliser sa Compétence. Vous pouvez les effectuer dans l'ordre que vous voulez et faire la même Action deux fois si vous le voulez, mais vous ne pouvez pas utiliser votre Compétence plus d'une fois par tour. Les Actions suivantes sont possibles :

SE DÉPLACER

Un joueur peut bouger son Ork de 3 cases. Vous pouvez bouger dans toutes les directions, mêmes les diagonales, mais vous ne pouvez pas passer à travers les murs.

Si vous voulez sauter sur le bar, une table, ou n'importe quel objet, lancez 1D6. Sur n'importe quel résultat sauf un 1 vous réussissez. Si vous échouez, l'Action Se Déplacer se termine dans la case près de l'obstacle.

SE RELEVER

Si vous avez été mis au sol par un autre joueur, cela vous prend une Action Se Relever pour retrouver vos esprits et vous remettre sur vos pieds.

RAMPER AU SOL

Une Action pour les lâches Grots. Vous rampez au sol sur vos mains et vos pieds d'une case. C'est la seule Action que vous pouvez effectuer au sol.

PRENDRE UN TABOURET



Si vous êtes sur une case avec un tabouret, vous pouvez le prendre. Placez le tabouret sur la figurine pour montrer qu'elle le transporte. Vous ne pouvez pas effectuer d'Action Cognier ou Sauter Dessus si vous transportez un tabouret !

LANCER UN TABOURET

Si vous portez un tabouret, vous pouvez le lancer à 1D6 cases. S'il atteint un autre Ork alors le tabouret se brise sur sa tête - faites un jet sur la table des Coups et défaussez le marqueur. Si le tabouret atterrit dans une case vide, Il se brise en morceaux et est retiré du jeu.



PRENDRE UNE BOUTEILLE



Si vous commencez ou terminez une action sur une case où se trouve une bouteille, vous pouvez la prendre. Si vous avez une bouteille lorsque vous faites une Action Cognier ou Sauter Dessus, vous avez +1 sur votre jet de dé. Chaque bouteille ne peut être utilisée qu'une fois avant de se briser et que le marqueur soit défaussé.

COGNER

Si vous êtes debout à côté d'un autre Ork vous pouvez l'attaquer. Lancez 1D6 sur la table des Coups et appliquez immédiatement le résultat. Si vous vous trouvez sur une table, une caisse, le bar ou un autre objet et que vous attaquez quelqu'un au sol, vous pouvez ajouter +1 à votre jet de dé. Si votre adversaire se trouve plus haut que vous, vous avez -1 sur votre jet (évidemment, vous ne pouvez pas atteindre quelqu'un se trouvant sur le balcon) !

TABLE DES COUPS	
1-2	Wouf ! Pas d'effet, Vous donnez un coup dans le vent !
3-4	Baffe ! Vous mettez votre adversaire à terre. Couchez la figurine dans la case où vous l'avez frappé.
5-6	Kou d'Latte ! Vous mettez votre adversaire à terre et vous le frappez pendant qu'il est k.o. ! Couchez la figurine comme indiqué ci-dessus, et supprimez une Blessure.

SAUT D'LANGE

Cette action vous permet de sauter jusqu'à 1D3+1 cases si vous vous trouvez sur une table, le bar, ou n'importe quel autre objet. Si vous êtes assez suicidaire pour vouloir sauter du balcon, vous pouvez sauter jusqu'à 1D6+1 cases. Si vous atterrissez sur un autre Ork, vous causez immédiatement une attaque "Sauter Dessus". Résolez l'attaque et déplacez-vous sur une case vide adjacente. Sauter du balcon cause des blessures doubles à vous ou au pauvre infortuné en-dessous de vous, suivant le cas !

SAUTER DESSUS

Si vous tenez près d'un Ork se trouvant déjà au sol, alors vous pouvez Sauter Dessus. C'est une attaque bien plus vicieuse que Cognier puisque vous frappez quelqu'un qui est déjà à terre ! Vous pouvez aussi Sauter Dessus si vous faites un Saut d'Ange. Comme nous l'avons déjà dit, si vous êtes assez fou pour tenter un Saut d'Ange depuis le balcon, alors toute Blessure résultant d'un Sauter Dessus cause le double de dommages à vous ou votre adversaire.

inconscient au sol. A chaque tour suivant, lancez 1D6. Sur un 6 vous vous relevez en chancelant et criez "Allé V'nez , J'ai tous vous avoir ! J'Vous pren tous !". Vous pouvez continuer à vous batter et vous déplacer normalement, Mais vous n'avez qu'une Blessure. Dès que vous serez à nouveau blessé, vous tomberez à nouveau inconscient au sol jusqu'à ce que vous fassiez un nouveau 6 !



Les figurines inconscientes bloquent la case dans laquelle elles se trouvent, comme n'importe quel autre obstacle. Vous devez obtenir un résultat différent de 1 pour passer par-dessus.

TABIE DE SAUT

- 1 **Ouch !** Vous prenez un coup dans les joyeuses. Vous êtes mis à terre et prenez une Blessure !
- 2-5 **Kou d'Latte !** Vous foncez dans un Ork malchanceux les bottes en avant. Les 2 perdent 1 Blessure. Si vous venez juste de faire un Saut d'Ange ou d'être Lancé, alors les 2 sont aussi mis à terre.
- 6 **Kogn-le !** Comme au-dessus mais cause 2 Blessures.

FINIR LA PARTIE

La partie s'achève quand il ne reste qu'un seul Ork debout ! Cé l'Vainqueur !

Tous le monde chancèle vers le bar, commande plus de bière de champignon et tout recommence !

Si vous voulez jouer la version Campagne du jeu, alors le vainqueur peut faire 2 jets sur la table des Compétences lors de la prochaine partie. Pask'il est plu Kosto ! Facil Pa Vrai ?

BLESSURES A ZERO

Eventuellement, après avoir été cogné et roué de coups par vos meilleurs potes, votre Ork peut ne plus avoir de Blessures et à ce moment, il tombe



LES COMPETENCES

PLEURER KOM UN MINUS DE GROT !

Bien que désagréable, la compétence "Pleurer kom un minus de Grot" vous permet de tomber à genoux, les mains sur les Oreilles, et de pleurer "Pas taper ! Pas taper !". C'est tellement pitoyable et dégoûtant qu'aucun Ork ne peut vous attaquer jusqu'à votre prochain tour. Placez votre figurine sur le ventre.

T'AS RENVERSE MA PINTE ?

Enragé que quelqu'un ait renversé votre bière de champignon, vous errez dans le bar à la recherche de celui qui a tape votre bras. Vous devez combiner cette compétence avec une Action Cognier ou Sauter Dessus, et ne pouvez rien faire d'autre ce tour. Cette compétence vous permet d'ajouter un +1 à votre jet de Cognier ou de Sauter Dessus !

J'SOIS UN DOR A KOIR !

Vous avez l'étrange capacité de rester sur vos pieds même si vous vous faites cognier ou qu'on vous jette des tabourets ! lancez 1D6 chaque fois que vous obtenez un résultat mis à terre sur les table de Coups ou de Saut. Sur un 4+ vous restez debout, les Blessures sont appliquées normalement !

ATTRAPER ET LANCER

Si vous êtes adjacent à un autre Ork vous pouvez tenter de l'attraper et de le lancer à travers la pièce ! Lancez 1D6. Sur un 4+ vous réussissez à l'attraper. Vous pouvez maintenant le lancer jusqu'à 1D3 cases. S'il atterrit sur une où il n'y a pas d'autre figurine, faites un jet sur la table des Coups pour voir ce qu'il se passé lorsqu'il s'écrase au sol. S'il tombe sur une autre figurine, lancez sur la table de Saut et appliquez le résultat normalement.

E ! VIEN ICI !

Cette compétence vous permet de déplacer n'importe quelle autre figurine de 3 cases maximum en utilisant les règles standards. Si vous voulez qu'elle escalade un obstacle, elle doit d'abord réussir un test en obtenant un résultat différent de 1 sur 1D6 !

KOD DAN L'OEIL

Vite avant qu'il tourne la tête ! Mettez-lui les doigts dans les yeux ! C'est ça, c'est agréable et spongieux là-dedans, grater un peu dedans ! Votre adversaire hurle autant qu'il peut et pleure comme un bébé Grot. Avec les larmes aux yeux, il ne peut faire qu'une Action à son prochain tour.



