

1

Nous jouons à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur pioche une carte et la lit à haute voix.

2

cette version de for the queen à été écrite par xiombarg

3

Elle se base sur le monde de warhammer

4

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

5

Amusez vous bien.

6

Voici de quoi parle le jeu et les règles de celui-ci.

7

Vous êtes un groupe d'aventurier dans une taverne qui se remémore ces fait d'armes

8

Vous pouvez être un vieux briscard qui a une expérience aussi épaisse que votre armure.

9

Vous pouvez être le nouveau tout frais mais plein d'ambition.

10

Vous pouvez être entre les deux. Ni trop vieux, ni trop jeune.

11

Toujours est-il que vous faisiez partie de ce groupe d'aventurier.

12

vous êtes dans la taverne d'où vous devez donner le nom

13

Et dans une ville de l'empire ou sur une route (a vous de définir l'emplacement de la taverne)

14

Toutes les cartes sont au masculin mais n'hésitez pas à en transformer le genre.

15

Les thèmes abordés dans ce jeu peuvent heurter la sensibilité des plus jeunes.

16

Chacun à votre tour, vous répondez aux questions. Prenez votre temps et basez vos réponses sur les précédentes réponses.

17

Quand les cartes instruction sont terminées, nous continuons à tour de rôle avec les cartes Questions. Lisez chaque carte à haute voix et répondez à la question posée.

18

Les autres joueurs peuvent vous poser des questions ou faire des suggestions. Mais ils ne peuvent pas répondre à votre place.

19

Placez un objet au centre des joueurs, c'est "la carte X". Elle doit être placée là où chacun peut facilement la toucher.

20

Cet objet peut être une carte, un portable, un sous bock, un paquet de gateaux ou quoi que ce soit d'autre.

21

Il se nomme dorénavant "Carte X" est on s'en sert ainsi :

22

S'il y a une carte, ou une réponse, qu'un joueur ne souhaite pas inclure dans l'histoire. Il touche la carte X. Ce contenu est retiré du jeu.

23

Si une carte est retirée du jeu de cette façon, le joueur doit en tirer une autre. Il peut ré-utiliser la carte X autant de fois que nécessaire.

24

A son tour, un joueur peut passer. Il donne la carte au joueur suivant et dit "J'aimerais entendre ta réponse à cette question".

25

Une carte Question peut ainsi être passée de joueur en joueur et finalement être annulée par la carte X.

26

Continuez de répondre, passer ou utiliser la carte X jusqu'à ce que la carte finale soit tirée.

27

Chaque joueur répond alors à la question présente sur la carte à tour de rôle. Il peut créer des difficultés pour le joueur suivant qui devra faire avec.

28

Si l'un ou plusieurs des braqueurs survit à cette épreuve, ils choisissent ensemble la fin de l'histoire puis la partie est terminée.

29

Le joueur qui le souhaite peut piocher la première carte, je vous souhaite une bonne partie.

30

Dernière instruction, il y a des cartes "Rangement" en fin de tas pour savoir comment remettre les cartes en ordre pour une nouvelle partie.

Racontez nous la rencontre avec un autre aventurier

Petit vous avez eu une relation particulière avec les armes, racontez nous cela.

Tu est le guerrier du groupe décrit toi.

Des rumeurs courent sur toi. Lesquelles ? Est-ce vrai ?

Tu est le voleur du groupe décrit toi

Vous n'avez pas mangé depuis des heures. Sur l'étal du marché, il y a des gateaux au miel. que faites vous ?

L'un des autres aventurier est ton rival. Qui est-ce ? Qu'as-tu fait pour qu'il soit si méchant avec toi ?

Vous avez rencontré l'empereur Racontez-nous cette rencontre ? Quelle impression vous a t'il laissée ?

Les autres se méfient de toi. Pourquoi ? Est-ce à tort ou à raison ?

Vous avez sacrifié beaucoup de chose pour arriver à être dans ce groupe. Qu'est-ce que c'est ? Le regrettez-vous ?

L'un des autres personnages a causé la mort de l'un de vos proches. Qui ? Que s'est-il passé ?

L'un des autres aventurier détient quelque chose qui t'appartient. Qu'est-ce ?

Tu est le prêtre du groupe décrit toi

Tu est le magicien du groupe décrit toi

tu est le forestier du groupe décrit toi

Vous avez un avantage sur les autres. Quel est-il ?

Vous et un autre joueur avez diné aux chandelles caché dans un petit restaurant de Nuln. Pourquoi ?

Vous avez rencontré les répurgateurs de Sigmar. Qye c'est t-il passé?

vous avez un cadavre sur les bras. Qui est-ce comment est-ce arrivé ?

Un de vos amis a arrangé une rencontre discrète entre vous et un autre personnage. celui-ci veut que vous l'aidiez. Pourquoi ?

Tout vos echec ont une seule source, c'est l'un des personnages. Comment allez-vous faire pour que celui-ci paye pour ses erreurs ?

Votre chemin vous à fait croiser un groupe d'orcs, que c'est t-il passé ?

Votre ami d'enfance est un mutant. Allez vous le dénoncer ou au contraire l'aider?

C'est votre tour de garde dans la forêt. Que ce passe t'il ?

La première fois que vous avez tuer quelqu'un, c'était qui, comment, pourquoi ?

Vous avez organisé une réunion secrète avec tous les personnages sauf un. De quoi s'agit-il ? Où s'est déroulée la réunion ?

L'un des autres personnages vous offre une information sur un trésor caché. Racontez nous ce qu'il vous dit.

Vous êtes passer par Sartosa. Étiez vous un pirates ou en mission là bas ?

Vous avez un gros indice qui permet de résoudre l'affaire des corps recousus. De quoi s'agit-il ? Que comptez-vous faire de ce renseignement ?

Vous avez des informations sur un noble corompu par la chaos . Comment les avez vous eus ? Qu'allez-vous en faire ?

Vous avez aidé un personnage à se sortir d'une enquête de l'inquisition. Il vous en doit une. Que s'est-il passé ? Quel autre personnage vous a aidé ?

Vous avez décidé de tout faire pour qu'un personnage en particulier s'en sorte. Même si vous deviez mourir pour cela. Qui est-ce ? Pourquoi ?

Vous avez croisé des Skavens, que c'est t-il passé ?

L'un des personnage a un œil en moins. On l'appelle le Borgne. Dans quel contexte cela lui est arrivé ?

Vous avez des pistes concernant un nécromantien qui a sévit il y a dix ans. L'un des personnages y est lié, qui est-ce ?

Quel était le premier objet magique qui est entré en votre possession ? L'avez vous toujours ?

Le parfum de la viande morte. Vous connaissez cet odeur. Pourquoi la sentez-vous maintenant ?

La serveuse vous connaît. Pourquoi?

quel était votre ancienne carrière ? Quel est votre carrière actuelle ?

Vous avez une relation d'amour avec un autre aventurier. Lequel? Est ce réciproque?

Vous avez tué quelqu'un par accident. Qui ? Comment ? Pourquoi?

Vous vous êtes fait voler quelque chose. Qu'était ce ? Est ce que c'était précieux ou utile au groupe ?

Quelqu'un vous aide.  
Qui est-ce ? Quel est  
le coût de cette aide ?

Vous avez sur vous  
une arme très  
spéciale. Que se  
passe-t-il si on s'en  
sert ? Qui voudrait  
vous la voler ?

Il y a beaucoup de  
bruit venant de la rue.  
Qu'est-ce qu'il se  
passe ?

Vous êtes un nain.  
Décrivez vous.

Vous êtes un elfe.  
Décrivez vous

Vous êtes un halfling.  
Décrivez vous.

Vous avez combattu  
des hommes-bêtes.  
Combien ? Comment ?

Vous avez perdu un  
membre. Lequel ?  
Dans quel  
circonstance

Vous avez démanteliez  
un groupe de cultiste  
du chaos. Quel dieux  
vénèrait t-il ?  
Comment avez vous  
procédé ?

Vous et un autre  
aventurier faites une  
bonne équipe. Qui  
est-il ou elle ? Qu'avez-  
vous fait ensemble ?

Vous êtes un ami des  
nains. Pourquoi?

Quelqu'un ici est  
alcoolique. Pourquoi ?  
Comment le sais-tu ?

Vous avez voyagé jusqu'à une contrée lointaine. Laquelle ? Qui avez-vous fait ? Comment c'est passé le voyage ?

Vous avez un sombre secret. Lequel ? Qui est au courant ?

Vous avez eu des ennuis avec la justice ? Pourquoi ? Comment vous en êtes-vous tiré ?

Votre réputation vous précède. Quelle est-elle ?

Vous avez perdu un point de destin. Dans quelles circonstances ?

Votre premier combat. Comment c'est-t-il passé ? Avez-vous gagné ou perdu ?

Vous avez trouvé un vieux grimoire. De quel sujet traite-t-il ? Qu'en avez-vous fait ?

Le soleil se couche, vous êtes fatigué. Êtes-vous ivre ? Allez-vous vous coucher ? Quel sont vos projets pour demain ?