LA BONNE AUBERGE

LIVRET DE RÈGLES

CHIMERARIUM

Introduction

Bienvenue à Mijin aventurier·ère·s !

Comme tout univers, Pandokh a ses propres règles et le jeu de rôle grandeur nature n'y échappe pas !

Ce petit livret résume les principales règles du jeu qui vous permettront de profiter au mieux de l'expérience.

Nous les avons voulues au plus proche des règles de Donjon et Dragon de manière à conserver l'esprit de l'Actuel Play la Bonne Auberge.

Le GN est une expérience sociale avant tout, ce n'est pas une compilation de règles, et parfois il est plus intéressant d'oublier les règles pour vivre un moment marquant.

Cela reste un jeu il n y a donc pas d' enjeu autre que celui de partager de bons moments avec les autres joueuses et joueurs.

Table des matières

Introduction 1
Table des matières 2
Table des tableaux 3
Jouer à un jeu de rôle Grandeur Nature 4
- Interpréter un personnage 4
- Talents, magie et coups de pouce 4
- Règle de conduite, fair-play et play to lose 5
- Pour les autres et pour vous 5
- Et si je suis perdu·e ? 6

Vous lancer dans l'aventure 7
- Partir en expédition 7
- S'équiper 8
- Progresser 8

Vivre et mourir à Pandokh. 10
- Santé et énergie 10
  - Les soins 10
  - La mort 10
  - Energie et repos court 11
  - Faire un repos court = remonter son énergie 11
  - Les Compétences, les Dons et les Aptitudes d'espèces 11
  - Se Nourrir 12

La voie de l'ombre 13
- Le Vol 13
- La discrétion et l'espionnage 13
- Assommer et Attaque Sournoise 13
- Le poison 14

La voie de l'esprit 15
- La Magie 15
- Les rituels 15
- L'artisanat 15
- Politique et complots 15

La Voie de la Nature 16
- Classes et chasse et cueillette (version allégée des règles D&d) 16
- Cueillir 16
- Chasser 16

La Voie de la Guerre 17
- Se protéger 17
  - Classes et armures (version allégée des règles D&d) 17

S'armer 18
Classes et armes (version allégée des règles D&d) 18
La sécurité et le style 19
Combat à mains nues - Pugilat 19
Annexe 1 : les annonces 20
Annexe 2 : les langues 21

Table des tableaux

Classes et chasse et cueillette (version allégée des règles D&d) 16
Classes et armures (version allégée des règles D&d) 17
Classes et armes (version allégée des règles D&d) 18

Jouer à un jeu de rôle Grandeur Nature

Une petite présentation de ce qu'est un jeu de rôle grandeur nature est disponible sur le site de l'évènement : https://lechimerarium.com/labonneauberge-gn/jouer-a-un-gn/

Si vous êtes habitué·e au jeu de rôle, certains mécanismes vous paraîtront facilement compréhensibles, mais interpréter un personnage autour d'une table et le jouer physiquement sont deux choses différentes. Nous avons tenté de préserver au maximum le vocabulaire et les références au jeu de rôle ***Donjons & Dragons 5***, qui sert de base aux aventures de *la* ***Bonne Auberge***, cependant, tout n'est pas transcriptible en jeu, ni même pertinent. La construction d'un personnage est donc simplifiée en GN pour permettre le principal point fort du jeu : sa fluidité. Ici, les combats ne se gèrent pas au D20, mais bien en réel, avec vos réels talents de bretteur et vos arguments d'escroc ne seront pas soumis à un coup du destin, mais bien à vos prouesses de baratineur !

Interpréter un personnage

Dans **"Les Merveilles de Mijin"** vous allez incarner un·e aventurier·ère venant tout juste de se lancer à l'aventure. C'est à vous de lui trouver une courte histoire et un caractère qui lui seront propres. Nous vous recommandons de ne pas vous lancer dans des backgrounds complexes, pour débuter. Pensez plutôt à quelque chose qui vous permettra de constituer un squelette de personnage solide, ne vous en faites pas, au fur et à mesure de l'aventure, vous allez commencer à vraiment trouver ce que vous avez envie de jouer. On tombe parfois dans le piège de vouloir faire un personnage complexe qu'il est difficile de tenir sur toute la durée du jeu. Après tout, vous êtes un·e jeune aventurier·ère, votre caractère va véritablement se révéler face aux dangers et aux choix que vous allez devoir faire.

Talents, magie et coups de pouce

Une des différences entre le GN et le JDR sur table est que vous allez vous même, joueuse et joueur, réaliser physiquement les actions de vos personnages et parler directement avec les autres, sans jet de dés préalables, tout est en temps réel.
Pas de panique : ce n'est pas parce que vous n'avez jamais tenu une épée de votre vie que vous n'allez pas pouvoir triompher sur le champ de bataille et si vous n'êtes pas très sûr·e de votre éloquence, certaines règles sont là pour vous aider.
Pour simuler un personnage doué en combat, la méthode la plus courante consiste à partir du principe que ce dernier peut encaisser plus de touches que les autres ou réaliser plus de dégâts que les autres. Il peut également avoir accès à une panoplie d'armes et d'armures inaccessibles aux autres catégories de personnages. Pour les autres compétences et les sorts, nous aurons recours aux **"Annonces"**.

Les Annonces sont des méta-techniques, c'est à dire des règles communes que toutes et tous doivent jouer lorsqu'ils entendent ces annonces spécifiques. Par exemple dans notre jeu, lorsqu'une phrase ou un cri commence par "**Par Mijin**", il s'agit d'une annonce. Par exemple lorsqu'un personnage frappe en hurlant "**Par Mijin, recule**", en réalité, le joueur qui lui fait face doit reculer sous l'impact, même s'il a paré le coup. Les annonces magiques fonctionnent de la même manière.
Dans tous les cas l'Annonce **"Résiste"** démontre que l'adversaire n'a pas subi l'effet de votre annonce (une résistance peut être liée à l'espèce, la classe, un sort, une potion etc).

Les annonces sont généralement explicites, mais une liste est disponible en annexe.

Règle de conduite, fair-play et play to lose

L'équilibre d'un GN tient essentiellement sur une chose : la confiance envers ses partenaires de jeu.

Pour préserver la fluidité du jeu mais également parce que les organisateurs ne peuvent pas être partout à la fois, il est important d'être respectueux·se du cadre des règles : dans de nombreuses situations personne ne sera là pour vérifier si vous avez effectivement pris une potion de soin entre ces deux combats, ou si vous vous êtes effectivement reposé·e pour reconstituer votre énergie. Personne non plus ne sortira de chronomètre pour savoir si vous avez dépassé les 3 minutes d'agonie ou la durée d'un sortilège.

Mais nous préférons partir du principe que "surveiller c'est infantiliser" et que la plus grande force d'une communauté saine est justement de s'appuyer sur la confiance collective. Par défaut, ne coupez pas le jeu pour vérifier un point de règle, partez du principe que la personne en face a raison. De même, sur un litige, choisissez l'action la plus intéressante avec votre "adversaire". Si votre personnage est blessé ou affaibli, jouez le, cela rend les scènes d'action plus dramatique encore.

Vous pourriez passer à travers une porte verrouillée sans avoir la compétence pour l'ouvrir, vous pourriez aussi écouter une information qu'un organisateur donne à un·e autre joueur·se, mais en réalité, cela n'a aucun intérêt. D'une part, cela retire du jeu à certains personnages (par exemple, les Roublards capables d'ouvrir les serrures), d'autre part, le véritable but d'un GN n'est pas compétitif, il est de vivre une histoire, dont les échecs font partie.

Un jeu est nettement plus intéressant lorsque vous devez descendre dans les bas-fond pour trouver un "expert" capable de crocheter une serrure de coffre pour vous, qu'en étant capable de tout faire tout seul. De même, dans la plupart des films et séries, les héros affrontent des échecs et des revers du sort, c'est cela qui rend le récit intéressant et dramatique. Le partage du jeu et les interactions sont vraiment le sel du jeu : plus vous créerez de scène avec d'autres joueur·se·s plus vous allez "vivre" votre aventure. Une défaite héroïque aurait même parfois plus de valeur qu'une victoire obtenue rapidement et sans panache. Vous êtes des héros, par Apsaras !

En GN, nous appelons cette volonté de jeu collectif le "Play to lose" ou "Play to lift" (Jouer pour élever les autres). C'est une philosophie de jeu qui privilégie la beauté de l'histoire et des interactions : c'est révéler un secret ou une information cruciale en prenant le risque qu'elle soit divulguée au plus grand nombre, c'est avouer ses défauts ou son identité secrète à un personnage dont on ignore la réaction ou refuser une alliance lucrative du fait de son historique ou de ses convictions. Vous pourriez, par pure logique, trouver tous les moyens possibles pour optimiser vos réussites, mais vous passeriez à côté du réel objectif du jeu : créer ensemble une histoire épique, pleine de rebondissement et de drama.

Pour les autres et pour vous

Là où le jeu de rôle sur table se centre sur un groupe de personnages particulier, les GN mettent en scène tous les Personnages Joueurs (PJ) et Personnages Non Joueur (PNJ) à la fois. On a parfois l'habitude de dire qu'en GN vous êtes le héros d'un film, en réalité voyez plutôt votre personnage comme le protagoniste d'une série (comme Game of Throne par exemple) qui ne suivra pas le trajet d'un seul héros principal, mais les diverses aventures de tous les participant·e·s. Ce n'est donc pas la même manière de vivre une histoire et la grande force du GN est de se reposer sur le collectif. Plus vous irez chercher du jeu et des interactions, plus vos horizons et vos possibilités s'élargiront. Comme en théâtre d'improvisation, essayez d'accepter les

interactions avec les autres joueur·se·s, même si c'est pour refuser leurs propositions. Plutôt que d'ignorer une requête, écoutez ce qu'on

tente de vous dire, échangez vos secrets, parlez de vos exploits, de ce que vous avez vu, entendu…
Gardez un seul principe en tête : vous ne pouvez pas "jouer mal" ou "gâcher le jeu" des autres. Personne n'est acteur professionnel et ce n'est pas votre performance qui compte mais votre intention de jouer. L'unique manière de "rater" son GN, c'est de ne pas jouer du tout ou de refuser toutes les propositions d'interaction.

Et si je suis perdu·e ?

On est là. Les organisateurs sont présents toute la durée du jeu sur l'évènement. Vous ne nous dérangerez jamais : nous sommes littéralement là pour nous assurer que vous vous amusez. Si vous ne comprenez plus rien, que vous vous êtes perdu·e, que vous avez un doute qui vous perturbe vraiment, si vous voulez un point d'information de jeu ou de lore qui vous manque, n'hésitez pas et venez nous voir. Nous ferons en sorte de débloquer la situation ou vous aiguiller. Si vous ne voyez pas un orga sur le terrain (nous nous identifierons en début de jeu) il y en aura normalement toujours un de disponible au PC Orga, identifié lui aussi en début de jeu.

Vous lancer dans l'aventure

Une fois votre personnage prêt et équipé, vous pouvez commencer à fouler les terres de Pandokh. Vous commencerez votre jeu avec l'équipement que vous vous êtes procuré en amont du jeu et probablement une bourse bien maigre.

Le vendredi soir, nous avons pour habitude de faire quelques ateliers de jeu soft, c'est à dire sans action décisive et sans combat (sauf pour vous entraîner) de manière à vous permettre de mieux rentrer dans la peau de votre personnage. Profitez-en pour rencontrer vos compagnons de jeu.

Partir en expédition

Ça y est, le jour se lève et vous êtes prêt·e à en découdre. Commencez par visiter la cour du château, faire des rencontres et faire attention à ce qui vous entoure. Prêtez attention aux détails, affiches, rumeurs, l'aventure peut-être partout. Le jeu est libre, même si des événements vont rythmer le jeu, mais rien ne vous oblige à tout suivre. En réalité, il est fort possible que nous ne puissiez pas tout faire. C'est normal et c'est également un des plaisirs du GN : l'histoire se déroule en permanence partout à la fois.

Certaines missions peuvent vous emmener dans des lieux plus lointains. Ce sont des expéditions. Le site ne permettant pas de parcourir des lieues, ces expéditions sont des points disséminés sur le site n'étant accessibles qu'à l'aide de **guides**. Lorsque vous vous lancez dans une expédition, assurez-vous de d'abord trouver un guide (très souvent un PNJ) qui vous expliquera la manière de préparer votre voyage (et de notre côté, de mettre en place votre aventure).

Certaines expéditions nécessitent des conditions spécifiques (la présence d'un·e Rôdeur·se, d'une carte, etc), d'autres sont en complète autonomie (prévenir dans ce cas un orga). En général, les expéditions rassemblent un groupe de taille restreinte (3 à 5 personnages). Durant les expéditions, si vous faites des rencontres, vous vous rendrez bien souvent compte qu'elles sont jouées par des personnages tenant un rôle de PNJ.
NB : il est possible que vous rencontriez plusieurs fois le même PNJ, considérez qu'un changement de costume équivaut à un changement de personne.

Les expéditions vous apportent des informations, de l'or et probablement des objets spéciaux. Ceux-ci sont marqués par une bande ou une gommette colorées : gardez-les, ils sont importants. Ils peuvent être revendus, troqués ou échangés comme bon vous semble avec d'autres joueur·se·s. Certaines personnes peuvent identifier l'utilité des ces objets, parlez de vos découvertes aux érudits et habitants locaux. Peut-être seront-ils capables de vous aider.
Les bijoux et onces (il s'agit de petits cailloux argentés ou dorés) peuvent être revendus contre de l'or en pièces ou en billets à ordre, s'il s'agit de guilde. Ne cachez jamais un objet en zone hors-jeu, pas même une pièce d'or. Si vous ne voulez pas vous déplacer avec tout votre or, la guilde émet des billets à ordre : il vous suffira de confier votre or à l'intendant. Attention cependant, si l'intendant disparaît ou que le registre est perdu, il va devenir compliqué de retrouver votre argent.

D'autres objets sont trouvables pendant vos expéditions : des plantes, des pistes (petits cercles de bois), du gibier, etc. Si vous ne savez pas ce dont il s'agit, il ne vous est pas permis de les lire ou de les prélever. Contentez vous des objets marqués et des trésors. En revanche, vous pouvez signaler à des spécialistes le fait d'avoir remarqué telle ou telle trouvaille par exemple : "*J'ai vu beaucoup de gibier dans cet endroit*" ou "*On dirait que beaucoup de choses poussent par là-bas.*"

S'équiper

Au début du jeu, vous commencez avec très peu de choses (nous ne nous attendons pas à ce que vous achetiez un équipement complet de GN, qui peut se révéler coûteux). Cela s'explique de différentes manières en fonction de votre historique. Cependant, il est possible de trouver de l'équipement sur place, auprès de marchands, de receleurs, d'armuriers ou de forgerons.

Tout leur matériel est achetable (avec de l'argent de jeu) au prix qu'ils ont fixé, mais évidemment négociable. Certains équipements sont réservés à certains types de personnages, comme par exemple certaines armes ou armures. Si cela n'est pas inscrit dans votre feuille, vous ne pouvez porter que des armes d'une taille inférieure à 100 cm et aucune arme de jet ou d'arc. De même, si cela n'est pas indiqué, vous ne pouvez porter ni bouclier, ni armure de cuir ou de métal.

La monnaie utilisée est divisée en quatre valeurs :

- les pièces de cuivre (PC),
- les pièces d'argent (PA) (qui valent 5 cuivre)
- les pièces d'or (PO) qui valent 5 argent (donc 25 cuivre)
- les pièces de platine (PP) qui valent 5 pièces d'or.

Il existe d'autres valeurs (pierres précieuses, onces de métal, etc) mais elles ne sont connues que des spécialistes. Troquez les aux artisans si vous ne savez qu'en faire.
Les pièces viennent des quatre coins de Pandokh, elles peuvent avoir des formes différentes, mais gardent toujours cette logique cuivre- argent - or - platine.

Les objets possédant un ruban coloré ont des capacités spécifiques :

- les **bleus** sont des armes de facture exceptionnelle,
- les **rouges** des armes magiques
- et les rubans **verts** signifient que l'arme est empoisonnée.

Pour connaître les bonus attachés à ces armes, vous devrez vous rendre près d'un forgeron ou d'un mage, à moins que vous ne possediez vous même ces savoirs (en cas, rendez vous au PC orga).

Les objets de jeu importants portent en général un ruban ou une gommette, tous les autres font partie du décorum : ne partez pas avec les meubles s'ils vous plait et laissez les choses en place. Merci !

Progresser

Il vous sera possible d'apprendre de nouveaux sorts ou de nouvelles compétences en jeu en passant de niveau. Pour cela, il faudra souvent être mis à l'épreuve et payer une certaine somme (ou troquer quelque chose avec votre instructeur·trice).

Lorsque vous remplissez une mission, votre commanditaire·rice vous confiera ou pas de petits tokens colorés : il s'agit de vos points d'expérience ! Ils seront nécessaires pour valider votre passage de niveau.
Pour passer un niveau, il vous sera nécessaire de cumuler 5 de ces petits tokens avant de vous présenter devant un instructeur·ice qui vous fera passer un test. Si vous le remplissez, félicitations, vous gagnerez de nouvelles capacités. Sinon, il vous faudra attendre une période de jeu avant de retenter votre épreuve (vous ne perdez pas vos points d'expérience acquis). Il est possible que votre instructeur·ice décide de vous faire passer une épreuve de niveau en groupe, à un horaire qu'il ou elle a fixé. Les tokens d'expérience ne sont évidemment pas volables : ils symbolisent votre expérience, ce ne sont pas des objets de jeu.

Pour valider vos changements, demandez à votre instructeur·ic vos nouvelles connaissances. Dans cet épisode, vous ne pouvez monter que d'un seul niveau au maximum. Inutile de courir partout pour rafler toutes les récompenses, gardez votre énergie pour votre RP ! Vos points d'expérience non dépensés et votre or seront préservés à la fin du jeu lorsque vous rendrez votre matériel au scribe orga. On est toujours tentés de garder une pièce dans sa poche à la fin de l'aventure, c'est toujours sympa, mais à terme si tout le monde le fait, le trésor orga disparaîtra aussi vite qu'un golem de glace dans le désert !
Ne soyez pas des dragons : rendez l'argent.
En récompense, pour la prochaine partie, nous ajouterons à votre futur compte en banque une pièce de cuivre par pièce rendue avec votre personnage.

Vivre et mourir à Pandokh.

Santé et énergie

L'État de Santé général de votre personnage est représenté par quatre étapes :
En pleine forme, Blessé, Grièvement blessé et Agonisant.

A chaque fois que

- Vous serez blessé(e) par une arme portée à **une main**, vous perdrez un état de santé.
- Vous serez blessé(e) par une arme portée à **deux mains** ou blessé par une **flèche**, vous perdrez deux états de santé
- Certains poisons, pièges ou sorts infligent une perte variable en point de santé.

Si l'état n'est pas annoncé, considérez qu'il s'agit d'une seule perte.

Pour résumer, c'est comme si vous pouviez être touché 3 fois avant de vous écrouler. Quelques personnages, particulièrement résistants, peuvent tenir un peu plus longtemps, mais il s'agit d'exceptions.

- Lorsque vous êtes **Blessé·e**, vous pouvez encore réaliser toutes vos actions habituelles, mais vous devez "jouer" la blessure que vous avez reçue : si votre jambe est touchée, vous allez devoir boiter, si votre bras est touché, vous ne pourrez plus l'utiliser pour manier votre épée, etc.
- Lorsque vous êtes **Grièvement Blessé·e**, vous ne pouvez plus utiliser vos compétences, ce qui vous rend particulièrement vulnérable.
- Lorsque vous êtes **Agonisant·e**, vous tombez au sol et perdez conscience. Il vous faut absolument des soins rapidement. Dans cet état vous ne pouvez plus entendre ce qui se dit autour de vous, ni réagir contre toute action hostile à votre égard (comme le fait d'être fouillé·e). Vous perdez la mémoire des cinq dernières minutes qui se sont écoulées.

Les soins

N'importe quel personnage peut stabiliser un·e Agonisant·e lui permettant d'échapper à la mort. On regagne sa santé en se faisant soigner ou en consommant des potions de soin.
Un repos court permet de regagner un rang de santé.

La mort

C'est la conséquence d'une Agonie, dans cet état, c'est à vous de décider ce qui vous arrive :

- si vous voulez faire mourir votre personnage
- ou si votre volonté vous maintient en vie.

Dans ce dernier cas, trouvez une explication et ne cherchez pas vengeance immédiatement.
Si vous n'arrivez pas à vous décidez, comptez mentalement jusqu'à 60. A chaque décompte écoulé, vous sombrez. Au bout du troisième décompte, sans décision de votre part ou sans intervention pour vous stabiliser, votre personnage est mort.

Que se passe-t-il si mon personnage meurt ?
Pas de panique, nous vous confions un rôle de substitution de manière à ce que vous puissiez continuer à jouer. Nous le recontextualiserons de manière à ce qu'il vous convienne et qu'il puisse entrer dans l'histoire sans arriver comme un cheveux sur la soupe. Il s'agira probablement d'un PNJ, mais dans les aventures que nous écrivons, cette catégorie de personnage n'est pas moins développée que les héros. La seule différence est qu'il peut leur être demandé de réaliser certaines actions pour déclencher des évènements et surtout qu'ils viennent nous rapporter des nouvelles des décisions des PJs. Un personnage peut également être ressuscité. Ce n'est pas forcément une bonne idée… en fonction de la méthode utilisée, mais qui ne tente rien n'a rien.

Energie et repos court

Une gestion particulière de votre **Énergie** est ce qui fait de vous un·e héros·ïne hors norme. Elle représente votre motivation, votre courage et votre résistance psychologique. C'est, en quelque sorte, votre désir de vie. Vous bénéficiez d'un score de **3 Énergies** pour 4 heures. Lorsque vous n'avez plus d'énergie, vous êtes épuisé·e, vous ne pouvez plus faire usage de vos compétences, ni vous engager dans un combat (sauf pour vous défendre) : vous allez préférer fuir ou vous rendre.

Faire un repos court = remonter son énergie

Votre personnage est épuisé, démotivé, il lui faut un moment de repos ou un petit coup de boost au moral. Il s'agit pas que d'un GamePlay, ces moments de "slowplay" sont souvent des bons moments conviviaux en GN.

Il existe différents moyens de regagner votre **énergie** :

- Boire un verre, prendre un repas, une collation à l'auberge.
- Jouer à un jeu de taverne, vous détendre une bonne heure.
- Vous livrer à votre lubie (que vous avez déterminée sur votre feuille de personnage).
- Prier votre dieu, faire un rituel païen, une transe, communier avec la nature.
- Ecouter le chant d'un barde ou les histoires d'un érudit.
- Participer à des travaux avec les artisans.

Les Compétences, les Dons et les Aptitudes d'espèces

Les petits "plus" de votre personnage, souvent en rapport avec sa profession (classe), son espèce ou son historique. Lorsque vous les utilisez, vous devez mentalement soustraire un de vos points d'Énergie et parfois accompagner votre geste d'une petite phrase pour que tout le monde comprenne son effet, ce sont les **Annonces**. Tant que vous avez de l'Énergie, vous pouvez les utiliser, après quoi, il faudra vous débrouiller seul ou vous reposer.
Vous ne pouvez pas utiliser *deux fois de suite* la même compétence sur la même personne.

Si votre compétence a un **effet direct et physique**, ne dites rien et agissez : par exemple, si vous crochetez une serrure, n'annoncez pas "Crochetage", faites-le, si vous devez soignez quelqu'un, inutile de dire "Soin". Si vous avez un petit bandage, ou un jeu de potion, mimez votre soin pendant quelques secondes.

Si votre compétence a un **effet social** (influence ou autre), approchez vous de la cible et commencez votre phrase par "**Par Mijin**" plus l'effet de votre compétence. Par exemple, Négociation serait "Par Mijin et si… vous me faisiez une ristourne de 50% ?"
Certaines aptitudes permettent de résister à ces effets sociaux, elles fonctionnent exactement comme les autres en annonçant "**Résiste**".

Si votre compétence a un **effet en combat**, hurlez un **cri de guerre** (“Par Mijin, recule !”) avant de faire votre annonce. Elles sont décrites en annexe.

Se Nourrir

Votre personnage devra manger plusieurs fois par jour. Il existe plusieurs moyens de simuler un repas. Le premier doit être fait entre 12h-14h, le second entre 19h-22h. Si vous n’avez rien mangé entre ces intervalles, vous perdez 2 Energies jusqu’à vous être sustenté.

Comment se nourrir :

- A la taverne, en déboursant une pièce d’argent.
- En chassant, pour ceux qui savent le faire. Les mécanismes de chasse seront expliqués aux seuls chasseurs.
- En trouvant de la nourriture durant vos explorations pour ceux qui savent reconnaître les plantes. Les plantes récoltables ne peuvent être ramassées que par les connaisseurs.

Que faire si je n’ai pas de pièce, puis je me faire servir à la taverne ?
Oui. Ce n’est pas parce qu’en jeu votre personnage n’a pas mangé ou bu que vous, joueur devez sauter un repas évidemment. Vous serez servi·e quoi qu’il arrive, mais si vous rajoutez une pièce d’argent à votre repas de taverne, il comptera comme un repas pris par votre personnage. Vous pouvez parfaitement mendier votre repas au tavernier ou à quelqu’un d’autre, tout se négocie. Il en va de même pour vos boissons : si vous les réglez en pièce de jeu, elles vous feront regagner de l’énergie, sinon… elles ne feront qu’étancher votre soif (et oui, si vous prenez de l’eau, ça marche aussi).

La voie de l'ombre

Le Vol

Certains personnages sont en mesure de crocheter des serrures, retirer des pièges, faire les poches de leurs petits camarades. Le crochetage sera simulé par des cadenas à code sur les coffres et les passages, les pièges par de simple papiers d'effet (il suffira de lire ce qui se produit ou pas si vous les désamorcez) et le vol par le placement de pinces à linge sur les bourses des personnages.
Si vous vous apercevez qu'une pince traîne sur vous, venez aussitôt prévenir un orga : cela voudra dire que quelqu'un vous a fait les poches et aura pris possession d'un de vos objets. N'essayez pas de voir qui, lors de la redistribution. En revanche si vous attrapez quelqu'un en train de placer une pince, vous savez très bien ce qu'il est en train de faire. Réagissez en circonstance.
Attention, les pinces doivent être placées sur des endroits crédibles : ceinture, bourse, sacoche, etc. Pas sur le bas du pantalon, d'une cape ou le rebord d'un chapeau.

La discrétion et l'espionnage

Certains personnages sont formés pour être discrets et parfois, c'est assez dur à émuler. Lorsque vous croisez un joueur ou une joueuse avec les **poignets croisés** devant leur corps, considérez que vous ne les voyez pas. S'ils font un grand bruit ou qu'ils agissent, en revanche, ils perdent leur état de discrétion.

L'espionnage fonctionne de la même manière. Lorsqu'un joueur ou une joueuse vous demande de répéter ce que vous venez de dire à une personne en utilisant son "Par Mijin…" considérez que vous ne l'avez pas vu·e vous écouter.

Assommer et Attaque Sournoise

Enfin si vous vous glissez derrière une personne sans qu'elle ne vous voit ni ne vous entende, vous pouvez lui porter un léger - léger ! - coup de poignet sur le haut du dos, en annonçant "**Assommé**". Votre victime perdra conscience et ne se réveillera que dans cinq minutes ou si elle est réveillée par quelqu'un. Durant cet état, elle ne pourra pas réagir et pourra, par exemple être fouillée ou transportée (ne portez pas vraiment la personne, sauf si vous vous en sentez capable, demandez-lui de vous aider). Un personnage portant un casque ne peut pas être assommé de cette manière.

Certains experts (les personnages possédant la compétence **"Attaque sournoise"**) peuvent également vous prendre en otage : si quelqu'un glisse une dague sur votre gorge à votre insu en sussurant "Menace", vous ne pouvez plus réagir. Au moindre faux mouvement qu'il ne vous aura pas demandé de faire, il peut tuer votre personnage immédiatement. De même, ces roublards peuvent, s'ils vous portent un coup d'arme courte par surprise, directement vous porter un coup double (**Annonce "Par Mijin, coup Double"**).

Dans ces deux cas, soyez cohérent·e : si vous ne voulez pas que votre personnage meurt, trouvez une raison logique à sa survie. Un assassinat est souvent très dur à réaliser, respectez la performance de l'autre joueur. A contrario, donner un sens à votre geste : n'assassinez pas n'importe qui juste pour une grimace ou prouver que vous êtes doué·e. Un assassinat dans une fiction est un moment dramatique, pas une simple épreuve de foire.

Le poison

Certains poisons peuvent être versés dans les boissons ou la nourriture des personnages. Il s'agit souvent de sucre ou de colorant alimentaire, contenus dans des récipients spécifiques. Comme pour le vol, une fois que vous avez commis votre forfait et vu votre cible la consommer, venez voir un organisateur pour que celui-ci lui annonce la mauvaise nouvelle. N'oubliez pas de déclarer vos allergies ou spécificités alimentaires lors de la création de votre personnage.

Si le poison est un poison de contact, verser le contenu de la fiole sur votre arme et attacher un ruban vert autour de celle-ci. L'effet du poison s'estompe au bout d'une dizaine de minutes, donc mettez le juste avant un combat. Si l'adversaire voit votre arme, dites-lui son effet en un seul mot (comme Sommeil, Paralysie, Poison (pour les points de vie) etc). Seules les personnes versées dans l'art des poisons peuvent les utiliser convenablement sur une arme.

La voie de l'esprit

La Magie

La Magie s'utilise comme n'importe quelle compétence, à la différence qu'il est nécessaire de dire une formule particulière et parfois d'utiliser des composantes, c'est-à-dire des matériaux divers qui seront décrits dans la formule. Les sorts très puissants sont parfois écrits sur des parchemins : lorsque vous les utilisez, le parchemin doit être détruit (déchiré) pour libérer son pouvoir.

Un magicien peut lancer un nombre limité de sorts toutes les 4 heures (généralement trois, car 3 énergies), mais certaines potions ou parchemins leur permettent d'augmenter cette limite.
Attention, les potions d'Énergies provoquent une légère dépendance.
Il est possible d'apprendre de nouveaux sorts dans des parchemins d'étude ou des grimoires.

Les prêtres et les druides doivent, eux, trouver un lieu de communion pour prier et retrouver leurs pouvoirs utilisés (une prière restaure 1 sort - maximum 1 prière toutes les 4 heures). Les potions ne leur sont d'aucune utilité.

Quoi qu'il en soit, il est impossible de bloquer un sort avec un bouclier ou quelconque autre protection.

Les rituels

Prêtres et occultistes peuvent parfois réaliser des rituels pour invoquer directement pouvoirs, esprits et divinités. Les rituels obéissent à des règles précises et y déroger est souvent synonyme de graves problèmes.
Il existe des lieux spécifiques pour réaliser ces rituels, des formules et des conditions qui seront détaillés sur les parchemins et grimoires trouvables en jeu. Vous ne pouvez pas improviser un rituel pour tout et n'importe quoi sans prendre de risques inconsidérés.
Lorsque votre rituel est prêt, prévenez un des orgas pour le mettre en place.

L'artisanat

Si votre personnage est artisan, il peut tenter de réaliser des objets, potions et autres fabrications, à la condition d'avoir un "plan" nécessaire à la construction de ses objets : il peut s'agir d'une formule, d'un modèle, etc. Dans un premier temps, vous allez devoir trouver ce plan : ils sont parfois achetables auprès des artisans mais également sur des parchemins trouvés en cours d'expédition. Ces plans vont indiquer une liste de matériaux ou de ressources que vous allez devoir dépenser pour réaliser votre ouvrage. Ensuite, rendez-vous sur un lieu de création adapté : une forge, un laboratoire d'alchimie et commencez à travailler. Le ou la propriétaire des lieux validera votre création.

Politique et complots

Les personnages nobles ou appartenant aux hautes délégations ont des intérêts politiques autres que simplement faire fortune ou résoudre un conflit. Ils ont accès à des ressources qu'ils ne transportent pas forcément sur eux.
Les personnages sachant écrire peuvent envoyer des messages via des coursiers et donner des ordres à distance. Ce n'est pas parce que les choses ne se voient pas en jeu, qu'elles ne se produisent pas.
Si votre rang vous permet de donner des ordres distants, écrivez vous même vos courriers et livrez-les aux organisateurs. Le pli sera alors transmis à un messager, qui reviendra ou non, avec une réponse.
Il se peut, bien sûr, que le coursier soit intercepté, en fonction des dangers qui règnent dans la région.
Il n'y a pas de liste exhaustive des ordres et nouvelles que vous pouvez envoyer, laissez vous guider par votre imagination. Ne vous attendez pas à une réponse immédiate non plus.

La Voie de la Nature

Certains personnages ont la capacité de réaliser des expéditions spécifiques dans la nature : la cueillette et la chasse. La chasse sert avant tout à acquérir de la nourriture ou de la peau, qui peuvent être consommées ou vendues, la cueillette pour récupérer des aliments mais également des ingrédients nécessaires à la fabrication de potions ou la mise en place de rituels.

Classes et chasse et cueillette (version allégée des règles D&d)

Classe	Chasse	Cueillette
Barbare	Oui	Oui
Barde	Oui	Oui
Clerc	Non	Non
Druide	Oui	Oui
Ensorceleur	Non	Oui
Guerrier	Non	Non
Magicien	Non	Oui
Moine	Non	Oui
Paladin	Non	Non
Rôdeur	Oui	Oui
Roublard	Oui	Non

Un membre du château peut également vous inviter à des parties de chasse indépendamment de votre classe. Un artisan peut vous emmener aux champignons indépendamment de votre classe. Dans ces situations, c'est votre guide qui autorise la chasse et la cueillette.

Cueillir

Les spécialistes en botanique auront à disposition un petit livret représentant les différents éléments qui peuvent être prélevés dans la nature. Observez bien autour de vous pour les repérer. Certaines plantes vénéneuses nécessitent un peu plus de temps pour être prélevées, faites attention de ne pas les arracher sans avoir pris vos précautions ! Faites également attention que certaines bêtes ne soient pas présentes à proximité pour éviter les ennuis.
Certaines plantes sont comestibles et peuvent constituer un repas.
Si vous prenez une plante sans avoir la formation nécessaire...elle devient aussitôt inutilisable.

Chasser

Les personnages équipés d'une arme de jet ou d'un arc peuvent participer à des chasses en compagnie des guides. Il existe plusieurs sortes d'animaux qui peuvent être pris pour cible (ce sont des leurres, pas de vrais animaux, n'embêtez pas les bêtes pour de vrai, elles n'ont rien demandé).
Lorsque vous en apercevez une, vous avez dix secondes pour tenter de la toucher avec votre arc ou votre arme de jet. Si vous échouez, considérez que l'animal s'est enfui et laissez-le sur place : votre groupe n'y aura plus accès.
Les armes de jet de GN n'étant pas très précises, si elles atterrissent à proximité, considérez que vous pouvez prélever l'animal, avec l'accord de votre guide.
Lorsque votre cible est disponible, mettez la dans votre besace; vous pourrez en tirer un bon prix auprès des marchands ou… en tirer un ou plusieurs bons repas.

La Voie de la Guerre

Se protéger

Il existe différentes sortes d'armure utilisables en jeu. Leurs effets sont décrits ci après:

- Les **casques** protègent de l'annonce "Assommé"
- Les **armures légères** de cuir ou de peau permettent d'absorber une attaque avant que leur porteur ne reçoive sa première blessure. Ignorez votre prochaine touche.
- Les **armures intermédiaires** gambison/cuir épais permettent d'absorber deux attaques avant que leur porteur ne soit blessé. Ignorez les deux prochaines touches.
- Les **armures lourdes** de plaques et les cottes de maille permettent d'absorber trois attaques avant que leur porteur ne soit blessé. Ignorez les trois prochaines touches.
- Les **boucliers** servent à parer les coups. Vous ne pouvez pas les utiliser avec une arme à deux mains.

Si votre armure a absorbé un coup, vous pouvez la faire réparer par un personnage en ayant les compétences. N'oubliez pas, le type d'armure que vous pouvez porter est décrit dans votre classe . Si aucune n'est écrite, vous ne pouvez pas porter d'armure.
Certaines Annonce (compétence) peuvent ignorer ou briser les armures.

Classes et armures (version allégée des règles D&d)

Classe	Armures Légères	Armures intermédiaires	Armures lourdes	Boucliers
Barbare	Oui	Oui	Oui	Oui
Barde	Oui	Non	Non	Oui
Clerc	Oui	Oui	Oui	Oui
Druide	Oui	Oui	Non	Oui
Ensorceleur	Oui	Non	Non	Non
Guerrier	Oui	Oui	Oui	Oui
Magicien	Non	Non	Non	Non
Moine	Non	Non	Non	Non
Paladin	Oui	Oui	Oui	Oui
Rôdeur	Oui	Oui	Non	Oui
Roublard	Oui	Non	Non	Non

S'armer

Il existe différentes sortes d'armes utilisables en jeu. Leurs effets sont décrits ci après:

- **Armes à 1 main** : Si vous tenez une arme à une main, chaque fois que vous touchez, l'État de Santé de votre adversaire descend d'un rang. Une arme à une main ne doit pas dépasser 120 cm.
  Dague, épée courte, marteau léger, hachette, rapière, masse d'armes, cimeterre, épée longue
- **Armes à 2 mains** : Si vous tenez une arme à deux mains, chaque fois que vous touchez, l'État de Santé de votre adversaire descend de deux rangs. Toutes les armes à deux mains dépassent 120 cm.
  Épée à deux mains, hache à deux mains, hallebarde, lance d'arçon, maillet d'armes, pique, etc.
- **Armes de jet - Arcs/Arbalètes** : Les flèches et carreaux provoquent deux rangs de blessure comme une arme à deux mains.
  Arc court, arc long, arbalète légère, arbalète lourde. (pistolet et mousquet ne sont pas jouables).
- **Autres armes ou objets de jet** : elles provoquent un rang de blessure. *Couteaux de lancé, billes ou pierres de frondes, etc.*
- **La magie** : elle inflige un rang de Blessure en fonction du sort mais aucune armure ne peut vous en protéger. Pas même votre bouclier.

La règle pour vous souvenir de tout cela est : vous infligez autant de dégâts que de main sur la poignée (l'arc s'utilise à deux mains également…)

Classes et armes (version allégée des règles D&d)

Classe	Armes à 1 main	Armes à 2 mains	Armes de jet	Remarques
Barbare	Oui	Oui	Oui	Maîtrise toutes les armes
Barde	Oui	Non	Oui	Maîtrise les armes simples, les épées courtes, les rapières et les arcs courts.
Clerc	Oui	Non	Non	Maîtrise les armes simples (ex. : massue, marteau léger, dague).
Druide	Oui	Non	Non	Maîtrise les armes simples et en bois/os (ex. : bâton, massue, lance).
Ensorceleur	Oui	Non	Non	Maîtrise les armes simples (dague, bâton).
Guerrier	Oui	Oui	Oui	Maîtrise toutes les armes
Magicien	Oui	Non	Non	Maîtrise les armes simples (dague, bâton).
Moine	Oui	Non	Oui	Maîtrise les armes simples et les armes de moine (bâton, dague, lance courte).
Paladin	Oui	Oui	Oui	Maîtrise toutes les armes
Rôdeur	Oui	Oui	Oui	Maîtrise toutes les armes
Roublard	Oui	Non	Oui	Maîtrise les armes courtes à 1 main

La sécurité et le style

Les combats de GN sont sécurisés par l'utilisation d'armes spécifiques en latex. Cependant lorsque vous vous battez, gardez en tête que la sécurité importe plus que le reste. Il est donc par principe interdit de

- Frapper à la tête
- Frapper au niveau du pubis
- Frapper au niveau de la poitrine pour les joueuses
- N'utilisez jamais rien d'autre que des armes sécurisées : pas de bâton, de coups de bouclier en bois ou de coups de contact (croc en jambe, déséquilibre, coup d'épaule, etc.). Certains jeux l'autorisent avec des joueurs expérimentés et des protections adaptées : ce n'est pas notre cas.
- Privilégiez toujours la sécurité.

Le coup doit être ressenti, mais ne doit pas faire mal, **portez vos coups avec une force modérée**.
Les armes ne font pas leur poids réel, c'est l'une des choses les plus "étranges" à simuler en GN. De même, nous cherchons des combats qui se rapprochent de la fiction, pas du réalisme pur et dur. C'est la raison pour laquelle nous vous demandons deux choses :

- Lorsque vous frappez, armez vos coups un minimum, de manière à réaliser au moins un petit arc de cercle. Si c'est une arme à deux mains, simulez son poids du mieux possible.
- Lorsque vous êtes touché·e), simulez au mieux l'impact et la blessure, c'est également important pour votre adversaire de savoir qu'il a touché.
- Une fois un coup porté, remettez vous hors distance avant de reprendre. Cela donnera une apparence plus sympa à votre combat, en lieu et place d'un concours de "coups mitraillettes"

Si vous pensez qu'un coup porté ne rassemble pas ces éléments (une touchette, un coup replacé avant de se remettre en garde, un coup bien trop fort, etc), sentez vous libre de ne pas le compter. N'oubliez pas, c'est vous qui décidez, si vous tombez au sol, si vous mourrez ou non. N'achevez pas un adversaire au sol, par exemple, pour contraindre son jeu : la plupart de vos personnages sont des héros·ïnes, cela ne leur viendrait pas à l'idée.
N'hésitez pas à arrêter le combat ou le déporter si :

- Un orga ou un PNJ arbitre vous l'indique
- L'endroit est trop exigu ou risqué
- Un des adversaires est à côté d'un endroit dangereux (trou, foyer, creux sur le sol, etc.)
- L'un des antagonistes s'est fait mal. N'hésitez pas sur un assaut, à vous enquérir de l'état de votre partenaire de jeu (un "ok ?" pour s'enquérir de son état, si vous pensez avoir frappé un peu fort, par exemple).

Combat à mains nues - Pugilat

Si vous désirez vous battre sans utiliser d'arme, vous réalisez un Pugilat. Lorsque vous provoquez un adversaire à mains nues, rapprochez-vous de lui et annoncez "Par Mijin Pugilat", puis échangez discrètement vos scores de pugilat. Votre score de Pugilat est l'équivalent du bonus de caractéristiques le plus élevé entre votre FOR ou votre DEX, ajoutez lui le nombre de points d'Énergie qui vous reste et d'éventuels bonus de classe, espèce, sort, etc. Celui des deux adversaires ayant le score le plus élevé triomphe. Si plusieurs personnes se battent contre une seule, elles additionnent leur score de Pugilat.
Lorsque votre score est déterminé, mimez la scène de bagarre et faites vous plaisir : la chose certaine c'est que celui qui a le score le plus faible finira assommé à la fin du pugilat. Si vous êtes à égalité, déterminez le vainqueur avec un pierre/papier/ciseaux discret. N'hésitez pas à vous calibrer ensemble avant, l'idée étant que la scène soit belle à regarder.

Annexe 1 : les annonces

Annonce	Nom	Durée de l'effet	Fréquence	Description
Résiste ! Même pas mal !	**RÉSISTE**	1 min	-	Résiste à toutes les annonces du tableau à un dégât ou à un effet.
Par Mijin,				
tu es mon ami.	**AMI**	1 min	4 h	Vous émettez magiquement un sentiment d'amitié envers une créature que vous pouvez voir à portée.
attaque X !	**ATTAQUE X**	1 action	4 h	L'adversaire dirige son attaque vers la personne ciblée (le pj peut se cibler).
avoue que tu es mauvais !	**AVEU**	1 action	4 h	La personne ciblée doit révéler si elle est d'alignement mauvais.
brise !	**BRISE**	1 action	4 h	Le bouclier ou l'arme touchée sont détruits par ce coup puissant.
je suis caché.	**CACHE**	1 min	4 h	Dissimulé contre un mur, une porte, un tonneau, etc. Devient invisible.
soyez châtiés !	**CHÂTIMENT**	1 action	4 h	Autour du PJ +1 dégât / +2 dégâts pour les morts vivants.
tu ne résistes pas à mon charme !	**CHARME**	1 min	4 h	La personne charmée n'a plus d'action belliqueuse / peut rendre un service simple.
coup double !	**COUP DOUBLE**	1 action	4 h	Double les dégâts infligés.
tu m'as manqué.	**ESQUIVE**	1 action	4 h	Esquive 1 dégât physique.
tu as peur de moi !	**FRAYEUR**	1 action	4 h	Les personnages à portée de voix reculent effrayés.
j ai gagné un or	**GAIN**	1 action	4 h	Gagne 1 PO lors d'un jeu ou d'un échange commercial.
je te guéris !	**GUÉRISON**	1 action	4 h	Soigne une maladie ou un empoisonnement - ne fonctionne pas sur les dégâts physiques.
tu es à nouveau capable de…	**INSPIRATION**	1 action	4 h	Permet à la personne ciblée de récupérer une aptitude déjà utilisée.
je suis en rage !	**PUISSANCE**	1 action	4 h	En rage +1 aux dégâts de contact quelle que soit l'arme.
je vous repousse !	**RENVOI**	1 min	4 h	Repousse les morts vivants de 9m durant 1 minute.
écoutez moi !	**REPRÉSENTATION**	3 min	4 h	Toutes les personnes à portée de voix écoutent l'orateur.
révèle moi ton secret	**REVELATION**	1 min	4 h	Révèle une vérité ou dévoile un mensonge.
recul X !	**RECUL**	1 action	4 h	Les adversaires face au PJ reculent du nombre de pas annoncés (exemple: recul 5 = 5 grand pas).
j'ai besoin d'un second souffle !	**SECOND SOUFFLE**	1 action	4 h	Rend 1 PV - ne fonctionne pas pour les maladies et les empoisonnements.
je te soigne.	**SOINS**	1 action	4 h	Au toucher rend 1 PV - ne fonctionne pas pour les maladies et les empoisonnements
XXXX je te soigne.	**SOINS pour X**	1 action	4 h	A portée de voix rend 1 PV - ne fonctionne pas pour les maladies et les empoisonnements

Annexe 2 : les langues

Tous les personnages parlent (plus ou moins bien) le commun. La maîtrise de la lecture et de l'écriture dépend du score d'intelligence (ou d'un choix RP).

Lorsque l'on souhaite parler dans une langue, il convient de:

- placer sa main à la hauteur du visage et de créer un L avec son pouce et son index et de préciser "Je parle en ……..".
- Si votre interlocuteur·ice vous comprend, iel fait le même signe en précisant "Je te réponds en …….".

Il est possible de comprendre un langage sans le parler, le lire ou l'écrire. Des potions, des sorts et/ou des parchemins permettent de parler, lire et écrire des langues inconnues avec des durées variables.

Langues disponibles à cet opus:

Commun
Elfique
Géant
Gnome
Halfelin
Nain
Orc
Abyssal
Céleste
Draconique
Infernal
Jargon des voleurs
Druidique