

# VOUS ÊTES DANS UNE AUBERGE

UN JEU DE RÔLE DE  
CHRISTIAN AMAUGER

version 0.91 - novembre 2019

## AVANT-PROPOS

L'auberge est littéralement un lieu commun dans le jeu de rôle médiéval fantastique. C'est là que les héros se rencontrent. C'est là qu'un plus ou moins mystérieux commanditaire leur fournit leur quête. C'est là que l'aventure commence, avant le donjon, ses pièges, ses monstres et ses trésors.

Et si en fait ce qui se passait à l'auberge était la véritable aventure?



Ce(tte) œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

# UNE INTRODUCTION CLASSIQUE

Vous êtes un groupe d'aventuriers, convoqués dans une auberge par un commanditaire qui va vous proposer une quête.

- Les Aventuriers, ce sont à la fois les joueurs et leurs personnages. Combien sont-ils? Autant que vous voulez.
- L'Auberge n'est pas, à ce stade, encore définie. C'est une auberge générique, dans un monde médiéval fantastique.
- Celui qui propose la Quête est un des joueurs. C'est aussi un Aventurier, il se joindra donc au groupe lors de la Quête. À partir de maintenant, nous l'appellerons le Commanditaire, pour le différencier des autres Aventuriers.
- Notez l'utilisation du verbe "proposer". Les aventuriers ne sont pas obligés d'accepter la Quête. La Quête n'est pas encore définie. Il s'agit d'une mission, héroïque, farfelue ou dramatique, peu importe, qui va être inventée par le Commanditaire.

## AVANT L'OUVERTURE DU RIDEAU

Prenez quelques minutes pour réfléchir à vos personnages. Le Commanditaire doit aussi avoir un peu de temps pour inventer la Quête qu'il va proposer. Il prend une Fiche de Quête, sur laquelle il décrira la Quête proposée le moment venu.

Pour chaque Aventurier, prenez 12 dés de trois couleurs différentes :

- 4 dés de Survie
- 4 dés de Découverte
- 4 dés de Combat

Placez tous ces dés dans un sac, qui constitue la Réserve.

Chaque joueur prend une Fiche d'Aventurier et y inscrit 2 Traits : descripteur, particularité physique, profession, compétence, équipement, etc. Simplement deux éléments narratifs évocateurs qui permettront de donner vie au personnage. Chaque participant inscrit aussi le nom de son personnage.

Émilie choisit d'interpréter Taliéska, qui est "une mercenaire avide d'argent" et qui possède "un oeil de verre".

# L'ENTRÉE EN SCÈNE DES HÉROS

Le Commanditaire attend ses futurs compagnons d'aventure à une table.

Le joueur à sa droite décrit brièvement l'auberge.

Le Commanditaire se décrit.

Ensuite, chaque joueur décrit à tour de rôle l'arrivée de son personnage.

Le dernier joueur à arriver décrit son personnage, puis ajoute : "je suis en retard parce que..." et explique la raison de son retard. Il est désormais le Retardataire. Il indique la raison de son retard comme Trait sur sa Fiche d'Aventurier.

Le Commanditaire offre un verre à tous pour briser la glace.

Taliéska est la dernière à entrer en scène. Émilie décrit son personnage et ajoute "je suis en retard parce que j'ai été provoquée en duel par un imbécile".

## LA PREMIÈRE TOURNÉE

Prenez quelques minutes pour interpréter vos personnages et entamer des conversations. Au cours de cette étape, chaque joueur peut effectuer une action parmi les suivantes :

- Déclarer un aspect ou un équipement d'un autre personnage - vous faites un commentaire sur un objet, un vêtement, un accessoire ou une caractéristique physique d'un autre personnage. Le sujet de votre commentaire doit avoir été mentionné lors de la description du personnage. Ce dernier note l'élément que vous avez commenté sur sa fiche. Vous prenez 2 dés de la Réserve, vous en donnez un au joueur qui a reçu le commentaire.
- Vous décrivez la salle dans laquelle vous vous trouvez, les figurants, ou n'importe quel autre aspect de l'environnement immédiat. Vous prenez 1 dé dans la Réserve
- Déclarer une relation avec un autre personnage. Vous prenez 2 dés dans la Réserve, vous en donnez un à l'autre joueur
- Déclarer un événement précédent - vous racontez une anecdote, un événement qui s'est passé peu de temps avant maintenant. Vous ajoutez un Trait en rapport avec l'événement sur votre fiche

Rien ne vous empêche de continuer à interagir après avoir effectué votre action. Une fois que tous les joueurs ont agi, passez à l'étape suivante.

## LA MISSION

C'est bien de boire un verre en se faisant de nouveaux amis, mais il serait peut-être temps de discuter de la mission, non? Une fois la première tournée terminée, le Commanditaire explique brièvement la mission.

Il déclare un lieu, un adversaire et un objectif. Il écrit chacun de ces éléments sur la Fiche de Mission. Ensuite, à tour de rôle, les joueurs déclarent soit un lieu, soit un adversaire, soit un objectif. Ces éléments sont ajoutés à la Fiche de Quête.

Un joueur ne peut pas déclarer un objectif s'il n'y a pas plus de lieux et d'adversaires que d'objectifs. Pour déclarer un deuxième objectif, il faut donc qu'au moins deux adversaires et deux lieux aient été déclarés.

Une fois que tout le monde a déclaré un élément, on fait un nouveau tour de table. Cette fois par contre les joueurs ne peuvent que renforcer un élément de quête.

Chaque fois qu'un joueur déclare ou renforce un élément de quête, il prend un dé de la Réserve. Le Commanditaire ne prend par contre qu'un seul dé pour sa première déclaration.

## LA DEUXIÈME TOURNÉE

Les joueurs effectuent 1 action à tour de rôle.

Les options sont les même que durant la première tournée, mais les joueurs ne peuvent pas effectuer l'action qu'ils ont choisi dans la première tournée.

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur action, passez à l'étape suivante.

## LA PRÉPARATION

Au cours de cette étape, les joueurs peuvent renforcer un Trait présent sur sa fiche (équipement, descripteur, relation, etc.), en ajoutant un détail supplémentaire, et piocher un dé dans la Réserve.

Lorsque tous les joueurs ont renforcé un Trait, passez à l'étape suivante.

## UN DERNIER VERRE

Les joueurs effectuent 1 action à tour de rôle.

Les options sont les même que durant la première tournée. N'importe quelle action peut être effectuée (contrairement à la deuxième tournée, il n'y a pas de restriction).

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur action, passez à l'étape suivante.

## SURMONTER LES OBSTACLES

Il est temps maintenant pour les Aventuriers d'aller accomplir leur Quête. À ce stade, chaque Aventurier devrait avoir 4 à 6 Traits et 4 à 6 dés.

Les Aventuriers doivent faire face aux dangers, en affrontant les lieux et les adversaires.

Pour chaque obstacle, piochez autant de dés dans la Réserve qu'il y a d'Aventuriers.

Les Aventuriers doivent défausser tous les dés de l'obstacle pour le surmonter.

Chaque joueur lance ses dés.

Un des joueurs lance les dés pour l'obstacle.



À tour de rôle, chaque joueur doit effectuer une des actions suivantes :

- Défausser 1 de ses dés pour défausser 1 dé d'obstacle de même type et de valeur inférieure ou égale (par exemple, un dé de Combat de valeur 4 permet de défausser un dé de Combat 4 ou moins)
- Défausser 2 de ses dés pour défausser n'importe quel dé d'obstacle
- Rayer un élément non-rayé de sa Fiche d'Aventurier pour défausser 1 dé d'obstacle de son choix, ou 2 dés de son choix si l'élément est renforcé

S'il ne peut faire aucune de ces actions, il doit défausser un dé de Survie. S'il ne le peut pas, il décrit la mort de son personnage. S'il lui reste des dés, il les répartit comme il le souhaite entre les Aventuriers restant.

Une fois qu'un obstacle est surmonté, piochez un nombre de dés approprié pour le suivant et tous les Aventuriers peuvent relancer leurs dés restant.

Lorsqu'il ne reste plus que les objectifs, passez à l'étape suivante.

## ACCOMPLIR LA QUÊTE

S'il y a un ou plusieurs objectifs secondaires, effectuez la résolution comme pour les obstacles. Lorsqu'il n'y a plus que l'objectif final, prenez tous les dés restant de la Réserve. Il faut tous les défausser pour accomplir la Quête.

Une fois que l'objectif final est accompli, les Aventuriers survivants rentrent à l'auberge, pour raconter leurs exploits.

## QUELQUES PRÉCISIONS

### PRENDRE UN DÉ DANS LA RÉSERVE

Lorsqu'un joueur prend un dé dans la Réserve, il ne choisit pas les dés, il pioche au hasard.

Quand un joueur donne un dé à un autre joueur, il choisit le dé qu'il donne.

## POUR ALLER PLUS LOIN

Ce jeu est encore en développement - n'hésitez pas à me faire part de vos commentaires et suggestions!

[christian@ludomancien.com](mailto:christian@ludomancien.com)

Des articles sur les jeux de rôle et d'autres jeux à découvrir sur :

[ludomancien.com](http://ludomancien.com)