

VOUS ÊTES DANS UNE AUBERGE

Vous êtes dans une auberge

Un jeu de rôle de Christian Amauger

Couverture de Romain Gesper

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 ?

Vous êtes dans une auberge. Une phrase classique avec laquelle de nombreuses parties de jeu de rôle ont commencé. Ce jeu est un jeu de rôle. Sans meneur de jeu, ou plutôt dans lequel tous les participants sont des meneurs.

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

Principes du jeu

Le jeu est structuré en deux parties : avant et après l'aventure proprement dite.

Les personnages vont en effet se préparer à leur quête, puis revenir à l'auberge une fois leur aventure terminée. Les événements de l'aventure seront donc racontés par les personnages.

Les joueurs vont influencer le cours des événements avant la mission en faisant des actions spécifiques, puis après la mission en faisant des récits.

Les aspects mécaniques du jeu reposent sur les cartes que les joueurs possèdent en main, ainsi que sur les attributs de leurs personnages. Par l'intermédiaire des cartes utilisées, les joueurs peuvent influencer le cours des événements. La survie de leur personnage et le succès de la mission vont dépendre de leurs choix stratégiques et narratifs.

Le jeu comporte un certain nombre de mécaniques qui alimentent et structurent son fonctionnement. Ces mécaniques sont définies dans la section « Artifices ».

Le jeu de rôle « Vous êtes dans une auberge » de Christian Amauger est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International.

Avant l'ouverture du rideau

1 PRÉPARER LE MATÉRIEL

Pour jouer, vous n'avez besoin que de feuilles de papier et de crayons (pour noter les **attributs des personnages**, les **éléments de quête** et de manière plus générale pour prendre des notes sur la partie).

Vous avez également besoin d'un paquet de cartes classiques (52 cartes, sans jokers), que vous placez au centre des joueurs, de manière à ce que chacun puisse facilement piocher des cartes.

2 DÉFINIR L'ATMOSPHÈRE DE L'AVENTURE

Prenez quelques minutes pour discuter entre vous du type d'aventure que vous désirez forger ensemble. Les questions suivantes permettront de guider votre discussion.

Quel est le thème central de l'aventure ? - Souhaitez-vous vivre une partie horrifiante, une histoire d'amour, des intrigues à la cour ?

Quel est le ton général ? - Humoristique ? Dramatique ? Tragique ? Épique ?

Quel est le type d'aventure ? - Un cambriolage ? L'exploration de ruines ? Le sauvetage d'une princesse ?

Quel est le niveau de magie de l'univers ? - Un univers réaliste sera plus contraignant mais encourage une certaine cohérence dans l'histoire, tandis qu'un univers fantaisiste laissera plus de liberté à la créativité des joueurs, avec le risque de faire des histoires trop chaotiques.

3 DISTRIBUER LES RÔLES

Choisir le **Commanditaire**, le **Narrateur** et l'**Audience**. Tirer au hasard le rôle de **Retardataire**. C'est le joueur dont le personnage sera le dernier à entrer en scène dans l'auberge.

Le Commanditaire définit et propose la quête. Son rôle est de rassembler le groupe autour d'un objectif principal commun. Il n'est pas nécessairement le bénéficiaire de la quête : il peut être un intermédiaire.

Le Narrateur décrit l'auberge et les scènes de transition. Il est donc responsable de l'atmosphère générale de l'auberge.

L'Audience décrit et interprète au besoin les personnages secondaires présents dans l'auberge (le personnel de l'auberge, les propriétaires, les autres clients).

Le Retardataire n'a pas de responsabilité particulière par rapport à l'univers, mais c'est lui qui aura le dernier mot sur l'aventure.

4 CRÉER LES PERSONNAGES

Nom - Trouver un nom pour son personnage fait partie des défis récurrents des jeux de rôle. Heureusement si vous manquez d'imagination ou d'inspiration vous pouvez trouver facilement des listes de noms ou des générateurs aléatoires sur Internet.

Archétype - L'archétype résume en une phrase le personnage que vous allez interpréter. Il est généralement formé d'un nom, d'un adjectif et d'un complément.

Attributs - Notez deux attributs sur votre fiche de personnage : descripteur, particularité physique, profession, compétence, équipement, etc. Simplement deux éléments narratifs évocateurs qui permettront de donner vie à votre personnage.

LES ARTIFICES

LES CARTES

Vos cartes permettent d'influencer le déroulement de l'histoire. **Vous ne pouvez pas avoir plus de cinq cartes en main.** Il n'y a pas de limite au nombre de cartes pouvant être présentes dans votre ardoise. Vous ne devez pas révéler votre main aux autres joueurs.

Les cartes en main vous permettront de :

- ❖ **Survivre à l'aventure** (déterminer si votre personnage est vivant, blessé ou mort)
- ❖ **Influencer les récits de la quête** (orienter les événements qui ont eu lieu durant l'aventure)
- ❖ **Influencer le dénouement de la quête** (déterminer si l'aventure est réussie ou non)

Lorsqu'un joueur fait une action, le joueur pioche une carte.

Lorsqu'une **tournée générale** est annoncée, tous les joueurs piochent une carte.

Lorsqu'un joueur fait un récit, il place une carte sur un **élément de quête**.

LES COULEURS

Une carte peut être noire (pique ou trèfle) ou rouge (cœur ou carreau). La couleur d'une carte est importante en trois occasions :

- ❖ **Lors de la survie des aventuriers** (une carte noire indique une blessure sévère ou un traumatisme)
- ❖ **Lors des récits** (placer une carte noire indique un revers, alors qu'une carte rouge signifie que cette partie de l'aventure s'est bien déroulée)
- ❖ **Lors de la résolution finale de la quête** : il faut exclusivement des cartes rouges pour réussir.

LES VALEURS

Les valeurs des cartes n'ont pas d'importance, sauf pour la survie des aventuriers : pour être en vie, vous devez utiliser une figure (un valet, une dame ou un roi).

L'ARDOISE

Si vous appréciez particulièrement l'action d'un autre joueur, vous pouvez le signaler en lui donnant une carte de la pioche, face cachée, Les cartes placées de cette manière constituent une ardoise.

Les cartes de l'ardoise peuvent être utilisées durant les récits pour contredire/nuancer une déclaration d'un autre joueur.

LES ATTRIBUTS

Votre personnage possède des attributs : des qualités, des relations ou des objets qui peuvent s'avérer pertinents (de manière bénéfique ou négatif) au cours de la quête. Lorsque vous ajoutez un attribut à votre fiche de personnage, ajoutez également une case à cocher à sa gauche.

Utiliser un attribut

Lorsque vous utilisez un attribut, cochez la case correspondante. L'attribut ne peut plus être utilisé au cours de la partie. Ensuite, choisissez une des deux options suivantes :

1. Ajouter une carte à votre ardoise
2. Défausser une carte de votre main et ajouter à votre main une carte de votre ardoise

Renforcer un attribut

Lorsqu'un joueur (vous ou un autre) ajoute un élément de quête qui peut facilement être associé à un de vos attributs, vous avez la possibilité de renforcer cet attribut : ajoutez tout simplement une autre case à cocher. Cet attribut pourra donc être utilisé deux fois durant la partie.

LES ACTIONS

Une action est une déclaration qui interrompt la libre conversation entre les joueurs. Lorsqu'un joueur effectue une action, il l'annonce physiquement en « levant son verre », c'est-à-dire en piochant une carte.

Dans le premier acte, les actions possibles sont les suivantes :

1 - 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, comme un nouvel attribut.

2 - Déclarer une relation avec un autre personnage / Vous décrivez le lien qui vous unit à un autre aventurier. Les deux joueurs notent ce lien sur leur fiche, comme un nouvel attribut.

3 - Vanter ses mérites ou ceux d'un autre personnage / Le joueur du personnage ciblé note le mérite sur sa fiche, comme un nouvel attribut.

4 - Ajouter un élément de quête (lieu, adversaire, obstacle, objectif) : votre personnage est au courant de certaines informations qui peuvent compliquer la quête ou au contraire sait que certaines ressources (alliés, objets) pourraient contribuer à son succès.

Rien ne vous empêche de continuer à interagir après avoir effectué votre action. La scène est donc une alternance entre des moments informels (interprétation libre des personnages) et des moments codifiés (actions).

Dans le second acte, la seule action possible est celle **d'ajouter une pierre au récit**, c'est-à-dire de raconter les événements survenus au cours de la mission.

Acte 1 - Vous êtes dans une auberge



Scène 1 - L'entrée en scène des héros

Vous êtes dans une auberge... ou plutôt vous arrivez dans une auberge. Cette scène commence avec la description de l'auberge par le Narrateur et s'achève lorsque tous les personnages sont rassemblés.

Le Narrateur décrit la scène

Le Narrateur met en place le décor et l'atmosphère de l'auberge.

L'Audience décrit les personnages secondaires

L'auberge ne peut pas être complètement déserte. L'Audience décrit les personnes présentes – assurément le personnel de l'auberge, mais aussi les autres clients. Peut-être que des musiciens ou des acteurs animent l'atmosphère ? Peut-être qu'une patrouille de gardes est en train de vérifier les lieux. Peut-être qu'une réunion de pèlerins a lieu. Ou que les participants à un tournoi viennent célébrer la fin des joutes.

L'entrée en scène des personnages

Par convention, c'est le personnage du Commanditaire qui fait son entrée le premier (à moins qu'il ne soit le Retardataire – dans ce cas choisir le premier au hasard).

Il décrit son personnage, sa manière d'entrée dans l'auberge, d'interagir avec les personnes présentes, son attitude dans l'attente des autres aventuriers conviés à son rendez-vous.

Une fois qu'il a terminé sa description, il fait une tache sur la table, indiquant que c'est au tour d'un autre aventurier de faire son entrée. Chaque aventurier fait ainsi la description de son arrivée.

Le dernier joueur à arriver décrit l'entrée de 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 attribut sur sa fiche d'aventurier. **La scène prend fin.**

Scène 2 - La première tournée

Le Commanditaire offre un verre à tous pour briser la glace : c'est la première **tournée générale**, tous les joueurs (Commanditaire compris) piochent une carte. Interprétez vos personnages et entamez des conversations. Au cours de cette étape, chaque joueur peut effectuer les actions décrites dans la section « Artifices ».

Rien ne vous empêche de continuer à interagir après avoir effectué votre action. La scène est donc une alternance entre des moments informels (interprétation libre des personnages) et des moments codifiés (actions).

Lorsque tous les joueurs ont 3 cartes en main, passez à la scène suivante.

Scène 3 – La quête

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.

Le Commanditaire propose la quête : il définit un objectif principal. Un bon objectif principal est un objectif simple et précis. Il est préférable de choisir un objectif comme « Voler le trésor du dragon » plutôt que « Restaurer la paix dans le royaume ».

Une fois l'objectif principal défini, les joueurs peuvent ensuite librement interpréter leurs personnages. Vous pouvez effectuer n'importe quelles actions décrites précédemment, en plus de l'action « Ajouter un élément de quête ».

Vous partagez à vos compagnons d'aventure vos informations, ce qui ajoute un élément de quête (écrivez le sur un carton et placez-le à côté de l'objectif principal).

Si l'élément de quête créé (par vous ou un autre joueur) fait directement référence à un de vos attributs, renforcez l'attribut en question : dessinez une nouvelle case à côté de celui-ci (votre attribut pourra donc être utilisé une fois de plus durant la partie).

Lorsque le nombre d'éléments de quête requis est atteint (égal au nombre de joueurs, en plus de l'objectif principal), les aventuriers devraient être prêts à partir à l'aventure.

La scène prend fin : la Narrateur décrit le départ des aventuriers.

Acte 2 - Vous êtes (encore) dans une auberge

Survivre à l'aventure

Figure pour être en vie

Récits

Ajouter une carte (début/milieu/fin)

Résoudre la quête

Cartes rouges seulement pour succès

FIN
Épilogue

Scène 1 – Retour à l'auberge

L'aventure est terminée. Les aventuriers se réunissent à nouveau à l'auberge pour reprendre des forces, fêter la victoire ou panser les blessures de la défaite.

Mais au fait, votre personnage est-il encore en vie ?

Vous avez une main de cinq cartes. Pour la survie de votre personnage, placez une carte face cachée devant vous. Une fois que tous les joueurs ont placé leur carte attribuée à leur survie, révélez-les tous ensemble.

Si vous n'avez pas de figure (valet, dame ou roi), vous êtes mort

- À partir de ce moment, vous n'intervenez qu'en forme de narrateur
- ou vous pouvez interpréter un personnage secondaire lié à la quête, comme par exemple l'otage qui devait être délivré, ou lié à l'auberge (le propriétaire ou un membre du personnel).

Si vous avez une carte noire - vous avez subi un sérieux revers (blessure grave, traumatisme) mais vous êtes en vie.

Scène 2 – Les Récits

Vous êtes revenus à votre point de départ et vous allez raconter comment votre aventure s'est déroulée.

Lorsque vous racontez ce qui s'est passé, interprétez votre personnage : c'est lui qui fait le récit (parler au « je »), de son point de vue, et qui s'adresse à un interlocuteur – le commanditaire, l'audience ou encore les autres personnages. Évitez de faire une narration objective ou trop neutre des événements.

Chaque récit lié à un élément de quête est composé d'un début, d'un milieu et d'une fin (comme tout bon récit). À tour de rôle, vous effectuez l'action **ajouter une pierre au Récit** selon la procédure suivante :

1. **Choisir un élément de quête** (n'importe lequel, sauf l'objectif principal, qui sera résolu en dernier, au cours de l'étape suivante)
2. **Placer une carte** sur l'élément choisi (jusqu'à un maximum de trois cartes par élément)

Si c'est la première carte posée sur l'élément

(**Début**), vous faites un court récit ouvert sur ce qui s'est passé, en prenant en considération la couleur de la carte (rouge, c'est bien parti, noir, c'était plus dur que prévu).

Si c'est la 2^{ème} carte posée sur l'élément (Milieu), vous

racontez comment s'est déroulée cette étape de la quête. La couleur renforce ou contredit la direction précédemment établie par la 1^{ère} carte.

Si c'est la 3^{ème} carte posée sur l'élément (Fin), vous

effectuez la résolution de cet élément (conclusion de cette étape du récit). Utilisez le tableau pour vous guider.

Réagir à un récit

Que faire lorsqu'un autre joueur a fini un récit ? Vous avez trois manières de réagir :

Le récit vous plaît, vous pouvez surenchérir : vous pouvez donner au joueur une carte de votre ardoise (en la conservant face cachée) et ajoutez des détails sur les événements qui vont dans le sens de son récit.

Le récit ne vous satisfait pas vraiment, vous pouvez le modifier : vous défaussez une carte de votre ardoise pour nuancer certains détails.

Le récit vous gêne ou ne vous plaît tout simplement pas, vous pouvez le contredire : vous défaussez une carte de votre ardoise et donnez votre propre version des événements.

Si vous n'avez pas de carte dans votre ardoise, vous ne pouvez pas réagir à un récit.

Scène 3 - La dernière tournée

Lorsque tous les joueurs n'ont plus que 2 cartes en main, c'est la **dernière tournée générale** : tout le monde pioche une carte. Les récits continuent jusqu'à la résolution de tous les éléments de quête. Une fois qu'il ne reste plus que l'objectif principal, passez à la **résolution de la quête**.

Chaque joueur attribue une carte à l'objectif principal. Le Commanditaire révèle les cartes : si elles sont toutes des cartes rouges, c'est un succès. Sinon, c'est un échec ! Le Retardataire raconte ce qui s'est passé.

Le Retardataire donne un titre à la mission : « Et c'est ainsi que ce termine [titre] », et peut faire un bref épilogue.

Rideau.

3 CARTES NOIRES

Conclusion catastrophique, échec total et désastreux...

2 CARTES NOIRES

La victoire a coûté cher, il a fallu faire des sacrifices.

1 CARTE NOIRE

Il y a eu des complications, c'était beaucoup plus dur que prévu.

0 CARTE NOIRE

Réussite extraordinaire, c'était un succès total.

La version complète du jeu est disponible à l'adresse

<https://christianamauger.itch.io/you-are-in-a-tavern>