

Le système d'argent et de niveau de vie du Grandeur Nature Orion

Le système de niveau de vie est obligatoire pour tout joueur, car il influera directement sur les biens de votre personnage qu'il vous sera permis de porter ou d'emporter en Grandeur Nature. Qui plus est, il régit le montant d'argent qui vous sera alloué pour chaque évènement.

Richesse

Cette habileté "temporaire" vous sert à troquer des points d'expérience pour de l'argent de jeu, mais elle est à usage unique seulement et doit être payée à nouveau à chaque fois que vous désirez vous en servir.

Argent supplémentaire (non cumulatif)	Prix en pex (non cumulatifs)
375 mi	5 pex
750 mi	10 pex
1125 mi	15 pex
1 500 mi	20 pex
1 875 mi	25 pex
*Pour une règle de 75mi / point d'expérience	

Le niveau de vie : la richesse de votre personnage

Le niveau de vie traduit le rythme de vie de votre personnage ainsi que sa richesse, autant en argent qu'en biens personnels. Cependant, il n'en donne pas nécessairement le titre de noblesse équivalent. En effet, si un paysan n'a pas les moyens de s'acheter une épée, il n'aura pas les moyens d'en conserver une qu'il a trouvé ou volé. Au premier problème monétaire, il devra la troquer. Par contre, il peut lui arriver qu'une personne lui en prête une le temps d'un service de garde, mais si celle-ci devait être brisée, le coût de réparation pourrait représenter une dette considérable! Le niveau de vie limite donc les biens personnels que vous pouvez posséder sur votre personnage en évènements Grandeur Nature, il doit donc être choisis minutieusement.

Votre argent de GN : vos seules économies possibles!

Selon son niveau, le personnage aura une certaine marge monétaire mensuelle pour ses dépenses d'auberge, en prévision de jours plus durs, pour voyager ou pour les imprévus. Vous recevez, à chaque GN, une moyenne de ces surplus monétaires mensuels, ce qui réalise à la fois la totalité de vos économies. Cela signifie que l'argent que vous avez avec vous en GN est le seul argent que vous pouvez dépenser librement.

Monter de niveau de vie

Les niveaux de vie ne s'achètent qu'en argent de jeu, mais vous pouvez aussi les payer avec l'habileté "Richesse". Une équivalence en points d'expérience a donc été donnée pour chacun d'eux dans le tableau suivant. L'investissement à payer pour monter son niveau de vie équivaut à la moitié monétaire que représentent les besoins du niveau à atteindre.

Achat de niveaux de vie

Niveaux	Nom du Niveau de vie	Argent alloué par GN	Prix en argent de jeu pour passer au niveau suivant	Prix en pex équivalent à la valeur en argent
0	Coureur des Bois	0 mi	225 mi	5 pex
1	Paysan	150 mi	550 mi	10 pex
2	Artisan	300 mi	1 100 mi	15 pex
3	Commerçant	500 mi	2 200 mi	30 pex
4	Bourgeois	900 mi	4 400 mi	60 pex
5	Chevalier	1 600 mi	8 800 mi	115 pex
6	Noble	2 000 mi	15 550 mi	210 pex
7	Seigneur	2 800 mi	35 760 mi	450 pex
8	Duc	4 000 mi	-	-

* Pour une règle approximative de 75mi / point d'expérience

Troquer un niveau de vie pour de l'argent de jeu

Tout comme il vous coûte de monter de niveau de vie, il peut vous rapporter (pour une somme d'argent de jeu équivalente à la moitié payé) de le revendre. Parfois, cela peut devenir nécessaire s'il devait vous arriver malheur ou si vous vous retrouviez avec une grosse dette! En jeu, cela peut se résumer à revendre sa maison pour une demeure plus modique ou changer ses habitudes de vie pour être plus économe, mais vivre plus pauvrement. Par contre, cela signifie que vous perdrez les avantages de votre ancien niveau de vie.

Partager un niveau de vie ou héberger un ami

Partager un niveau de vie avec une autre personne ne vous fera pas sauver d'argent. Cela signifie donc qu'une personne ayant un ami vivant à ses dépens, doit verser la valeur totale du niveau de vie qu'elle lui offre. Par exemple, si vous êtes artisan (niveau 3) et que vous voulez héberger un coureur des bois (niveau 0) au même niveau de vie que vous, vous devrez défrayer ce qu'il en coûtera de la faire vivre et ce à chaque mois qu'elle demeurera chez vous. Bien sûr, rien ne vous empêche de lui offrir un niveau de vie inférieur au vôtre. Notons que si cette personne travaille pour vous, vous devrez lui verser un salaire qui n'en coûtera pas moins cher que les dépenses nécessaires à son bien être.

Salaire des employés inclus pour les riches

Il y a certain niveaux de vie plus élevés qui incluent la paie d'un ou plusieurs hommes. Cependant, ces salaires ne seront versés que si la personne payée travaille bel et bien pour le riche et n'est pas simplement hébergée par celui-ci. Vous ne pouvez décider d'offrir le logis à une personne qui ne travaille pas autrement qu'avec vos économies personnelles (votre argent de GN) puisque ce sont aussi ces employés qui justifient votre niveau de vie. Ces employés peuvent être des joueurs, comme ils peuvent être de simples gens à la garde de votre demeure reculés.

Vous ne pouvez troquer des niveaux de vie plus élevés pour plus de niveau inférieurs. Par exemple, si votre niveau de vie vous alloue deux artisans, vous ne pouvez pas décider d'avoir quatre paysans à la place, même si la valeur monétaire est la même.

Biens et avantages selon les niveaux de vie

Voici les limitations de biens matériels que votre personnage peut posséder selon son niveau de vie. Certains sont restrictifs en grandeur nature, d'autres sont seulement conceptuels. Les habits sont suggestifs, surtout pour les classes riches. Pour les pauvres, vous pouvez déborder un peu de votre classe sociale par vos habits, veuillez seulement les respecter dans la mesure du possible de votre garde-robe de GN et du concept de votre personnage. Lorsque vous possédez un niveau de vie, vous pouvez posséder tous les biens permis par les niveaux inférieur. Donc, un noble peut n'avoir qu'une simple armure de cuir.

Entretien et achat des biens matériels

Certains niveaux de vie vous permettent l'achat et l'entretien de biens, mais cela fait exception pendant les évènements grandeur nature. Par exemple, si votre épée se fait briser en GN, vous ne pouvez la faire réparer que par un autre joueur et il est possible que vous ayez à déboursier de l'argent de poche malgré que votre niveau de vie inclut normalement sa réparation. Par contre, si vous attendez jusqu'à la fin du GN, votre niveau de vie paiera sa réparation entre les évènements. Cela peut se justifier en jeu par le fait que le forgeron avec qui vous faites normalement affaire n'est pas disponible ou encore, que le forgeron est très occupé à tuer des zombis et qu'il doit vous charger un montant supplémentaire.

Niveaux	Niveau de vie	Biens permis
0	Coureur des Bois	- Dague, gourdin, bâton - Habits en loques et/ou fourrure
1	Paysan	- Outils de ferme (fourche, pelle...) - Habits pauvres (couleurs naturelles, sans aucun apparats, souvent taché, usé et/ou troué, Aucun bijou)
2	Artisan	- Armes diverses (épée, lance...) - Bouclier de bois - Armure de cuir ou cuir cloutée - Armure très légère (bonus de +2 pv maximum) - Un gros animal de ferme (une vache ou un cheval) - Habits modestes (couleurs légères sur une ou deux pièces de vêtements, peu d' apparats, un ou deux bijoux en toc)
3	Commerçant	- Arme travaillée (aux allures particulières ou extravagante) - Pistolet - Boucliers de métal - Cotte de maille - Armure de plate (bonus de +4 pv maximum) - Quelques gros animaux de ferme (2-3 vaches ou chevaux) - Habits modérés (couleurs légères, avec quelques apparats, dessins ou tissages, un ou deux bijoux)
4	Bourgeois	- Armure de plate complète avec cotte de maille (bonus de +5 pv) - Gros animaux de ferme (sans restriction sur le nombre) - Habits riches (couleurs légères et couleurs vives sur certaines pièces, avec apparats, dessins ou tissages, bijoux)

Niveaux	Niveau de vie	Biens permis
5	Chevalier	<ul style="list-style-type: none"> - Armure complète + armure pour sa monture - Salaire complet d'un homme au niveau paysan (un écuyer, une femme de chambre...) - Inclus 7 jours de voyage par an en conservant son niveau de vie - Habits riches (couleurs légères et couleurs vives, avec apparats, dessins ou tissages, bijoux)
6	Noble	<ul style="list-style-type: none"> - Armure complète + armure pour sa monture - Salaire complet d'un homme au niveau paysan et d'un homme au niveau artisan (gardes, écuyers ou femmes de chambre) - Inclus 15 jours de voyage par an en conservant son niveau de vie - Inclus une demeure secondaire en un lieu de votre choix (celle-ci peut être votre demeure à Laydane) - Habits extravagants (couleurs vives, avec apparats de métaux précieux, dessins et tissages, bijoux)
7	Seigneur	<ul style="list-style-type: none"> - Salaire complet de deux hommes au niveau paysan et deux au niveau artisan (gardes, écuyers ou femmes de chambre) - Inclus 30 jours de voyage par an en conservant son niveau de vie - Inclus deux demeures secondaires en différents lieux de votre choix - Habits extravagants (légère variété des costumes portés, couleurs vives, avec apparats de métaux précieux et de quelques pierres précieuses, dessins et tissages, bijoux)
8	Duc	<ul style="list-style-type: none"> - Animaux exotiques de compagnie - Salaire complet de trois hommes au niveau paysan et trois hommes au niveau artisan un au niveau commerçant (gardes, écuyers ou femmes de chambre) - Inclus 60 jours de voyage par an en conservant son niveau de vie - Inclus trois demeures secondaires en différents lieux de votre choix - Habits extravagants (grande variété des costumes portés, couleurs vives, avec apparats de métaux et pierres précieux, dessins et tissages, nombreux bijoux)

Jets de dés d'entre GN (facultatif)

Contrairement au système de niveau de vie de base, le jet de dé est facultatif et ce, d'un évènement à l'autre. Vous pouvez ainsi décider de jouer avec celui-ci en vue d'une activité, mais de ne pas le faire aux inscriptions de l'activité suivante. Cependant, le jet de dé devient obligatoire en cas de voyage entre deux évènements grandeur nature. Entre chaque évènement précédé d'une séance d'inscription (ou pour chaque mois de voyage), vous pouvez ou devez lancer un dé à six faces afin de déterminer si votre personnage a eu un coup de chance ou de malchance. Les risques seront plus ou moins élevés selon votre niveau de vie.

Premier jet de dé

Le premier jet de dé vous dirige vers les malus ou les bonus qu'aura droit votre personnage selon votre niveau de vie. Pour ce faire, lancez simplement votre dé et regardez à quelle table (A, B, C ou D) vous réfère votre score. Si elle vous réfère à la case "Aucune", cela signifie simplement qu'il ne s'est rien passé, ni en bien, ni en mal!

Niveau de vie	Table A	Table B	Aucune	Table C	Table D
0- Coureur des bois	1-2-3	4	5	6	-
1- Paysan	1-2	3	4-5	6	-
2- Artisan	1	2-3	4-5	6	-
3- Commerçant	1	2	3-4-5	6	-
4- Bourgeois	1	2	3-4	5	6
5- Chevalier	-	1-2	3-4	5	6
6- Noble	-	1	2-3-4	5	6
7- Seigneur	-	1	2-3	4-5	6
8- Duc	-	1	2-3	4	5-6

Second jet de dé

Cette fois, votre jet de dé déterminera la ligne et donc, le bonus ou le malus reçu, selon la table déterminée par le premier jet. Tous les bonus et malus sont temporaires et ne sont valables que pour la durée d'un évènement Grandeur Nature.

Équivalence monétaire : racheter un malus, troquer un bonus

Vous trouverez dans le tableau, une colonne d'équivalences monétaires autant pour les bonus que les malus. Dans le cas de bonus, vous pouvez tout simplement choisir entre le bonus suggéré ou le montant d'argent équivalent.

Dans le cas de malus, l'équivalence monétaire peut servir à racheter celui-ci et annuler son effet. Par exemple, dans le cas d'une blessure, le prix en argent peut représenter le coût d'un service de guérisseur ou d'un médecin haut de gamme. Cela implique que vous ayez en main l'argent nécessaire, mais peut être qu'un de vos bons amis aura la générosité de vous l'avancer. Un malus ne peut être racheté durant un grandeur nature, vous aurez donc jusqu'à cet évènement pour trouver l'argent et annuler votre malus, soit en empruntant, soit avec l'habileté Richesse, soit en troquant un niveau de vie. À vous de trouver comment vous pouvez justifier qu'il ne se rachète pas en GN selon le malus.

Second jet de dé			
A Malus Graves	1	Perte d'un points de vie et de deux points d'énergie ou infirmité temporaire	750mi
	2	Perte d'un points de vie ou de deux points d'énergie ou infirmité temporaire	600mi
	3	Perte d'une de vos statistiques ou d'un niveau seulement, à votre choix	400mi
	4	Perte/bris d'un bien important : épée, armure, bouclier, objet magique	300mi
	5	Maladie grave ou membre mal cassé d'une durée de 1 mois minimum avec répercussions au prochain évènement	200mi
	6	Querelle ou dette avec une personne haut placé : celle-ci cherchera à se venger ou alors, pourrais vous demander quelques services particuliers (selon votre imagination ou à voir avec l'organisation)	150mi
B Malus	1	Perte d'un points de vie, de deux points d'énergie ou infirmité temporaire	600mi
	2	Perte d'une de vos statistiques ou d'un niveau seulement, à votre choix	400mi
	3	Perte/bris d'un bien important : épée, armure, animal de ferme...	300mi
	4	Maladie grave ou membre mal cassé d'une durée de 1 mois avec répercussions légères au prochain évènement	200mi
	5	Querelle ou dette avec une personne haut placé : celle-ci cherchera à se venger ou alors, pourrais vous demander un à trois services particuliers. (selon votre imagination ou à voir avec l'organisation)	100mi
	6	Querelle ou dette avec une personne haut placé : celle-ci cherchera à se venger ou alors, pourrais vous demander un service particulier. (selon votre imagination ou à voir avec l'organisation)	50mi
C Bonus	1	Dette d'une personne haut placée. Peut servir à recueillir une information importante, un ou plusieurs potions ou objets (selon la valeur en argent du bonus, incluant le transport) ou simplement de l'argent. (selon votre imagination ou à voir avec l'organisation)	225mi
	2	Dette d'une personne haut placée. Peut servir à recueillir une à trois informations importantes, un ou plusieurs potions ou objets (selon la valeur en argent du bonus, incluant le transport) ou simplement de l'argent. (selon votre imagination ou à voir avec l'organisation)	350mi
	3	Gain d'un point de vie ou de deux points d'énergie régénérables ou guérissables trois fois	500mi
	4	Gain d'un point de vie et de deux points d'énergie régénérables ou guérissables	650mi
	5	Gain d'une statistique ou d'un niveau de votre choix utilisable trois fois. Ne doit pas dépasser 20 pex.	800mi
	6	Gain d'une statistique ou d'un niveau de votre choix utilisable trois fois. Ne doit pas dépasser 50 pex.	1000mi
D Gros Bonus	1	Dette d'une personne haut placée. Peut servir à recueillir une à trois informations importantes, un à trois potion ou objets (selon la valeur en argent du bonus, incluant le transport) ou simplement de l'argent. (selon votre imagination ou à voir avec l'organisation)	350mi
	2	Gain d'un point de vie et de deux points d'énergie régénérables ou guérissables trois fois	500mi
	3	Gain d'un point de vie et de deux points d'énergie régénérables ou guérissables	650mi
	4	Gain d'une statistique ou d'un niveau de votre choix utilisable trois fois. Ne doit pas dépasser 20 pex.	800mi
	5	Gain d'une statistique ou d'un niveau de votre choix utilisable trois fois. Ne doit pas dépasser 50 pex.	1000mi
	6	Gain d'une statistique ou d'un niveau de votre choix. Ne doit pas dépasser 50 pex. La limitation sera celle de la statistique choisie (vos points d'énergie, X fois par jour...)	2000mi

Le quitte ou double

Si votre résultat ne vous satisfait pas, vous pouvez décider de jouer avec la règle du quitte ou double. Dans le cas d'un malus : 1-2-3, vous doublerez votre malchance, 4-5-6 vous serez quitte, comme si rien ne s'était passé. Dans le cas d'un bonus : 1-2-3 vous serez quitte et perdrez votre bonus, 4-5-6 vous doublerez votre chance. Dans un cas ou dans l'autre, si vous avez gagné le double, vous pourrez soit doubler l'effet premier, soit relancer votre second dé pour, peut être, recevoir une chance ou un malus différent.

Dans le cas d'une statistique cadeau, vous pouvez choisir de doubler la limitation d'utilisation, de pex ou encore, vous pouvez décider de prendre deux stats différentes avec les limitations énoncées. Vous devez cependant définir ce que vous faites de votre "double" avant l'évènement et ne pourrez changer d'idée ensuite. Par exemple, si vous avez un gain d'une statistique de 50 pex maximum utilisable 3 fois durant le GN, vous pouvez soit utiliser cette statistique 6 fois durant le GN, en choisir deux de 50pex utilisable 3 fois chacune ou encore, en choisir une de 100pex.

Ajouter de la viande autour de l'os : quelques exemples et définitions

Une blessure, une maladie, une perte de points de vie ou d'énergie peut être causé par une carence alimentaire, un empoisonnement, alimentaire ou autre. Cela peut être aussi une blessure importante faite en travaillant ou lors d'une bataille isolée, une infection s'en suivant ou une mauvaise guérison. Dans le cas d'infirmité, je vous rappelle que même avec des moyens magiques, une main peut parfois prendre du temps à repousser ou se recoller et cela sans aucune explication cohérente. Dans le cas du bri d'un bien, peut être que votre arme (par exemple) est tellement en éclats qu'il faudra quelques jours au forgeron pour vous la réparer. Dans le cas de répercussions suite à une maladie ou une blessure, ce pourrait être une douleur persistante, des crampes passagères, des étourdissements, certains mouvements lents ou difficiles.

Voici quelques exemples d'infirmités : perte d'un œil, d'un membre (main, pied, doigts, jambe, bras...) ou seulement de son usage (le membre est présent mais inutilisable), étourdissements fréquents mais temporaires, toux ou reniflement constant, faiblesse aux maladies, une douleur constante et embarrassante, maux de tête, vision brouillée, pertes de mémoire, difficulté à parler, stérilité...

Si vous avez subi une perte d'argent (ou l'avez choisit), c'est peut être que vous avez été volé dans votre demeure ou alors que vous ayez été victime d'un pickpocket. Vous avez peut être prêté de l'argent à une connaissance qui a disparu ou bien vous avez investi dans un outil qui s'est brisé ou un projet qui est mort dans l'œuf. Si au contraire, vous avez eu un gain monétaire, cela peut être dû à un commerce plus rentable, une bonne récolte, la bonne fortune d'avoir trouvé de l'argent, une dette oubliée et remboursée, un oncle inconnu mort qui vous a tout légué.

Dans le cas d'un gain de statistique que vous tenez à justifier, ce peut être un coup de chance au moment où vous en avez fait usage, une à plusieurs potions (selon la limitation énoncée) qui peuvent être sous forme de liquide ou de poudre, un objet magique possédant une à plusieurs charges... Dans tous les cas, rappelez-vous que les potions ou les objets devront perdre leur efficacité à la fin de l'évènement pour lequel ils ont été gagnés et qu'ils ne peuvent mystérieusement être troqués.

Systeme monetaire de la Sainte île d'Orion

Ce système de monnaie a été instauré à Carem et dans le royaume du Lërola dans les débuts de l'île d'Orion, mais il s'est fusionné avec celui des Siléens vers les années 1330. Pour le bien du commerce à travers l'île, Carem se mis à forger la même monnaie pour les différents pays. Aujourd'hui, c'est à Kirë-Nocta, la ville des mages, que la monnaie est forgée et revendue à travers l'île d'Orion.

Les quatre niveaux de monnaie

L'Auve (1 000 mi)

- Abréviation : A
- Apparence : Très grosse bille ronde colorée et lourde. Leur couleur peut varier.
- Provenance : Sculptée magiquement d'une pierre mystérieuse ressemblant au marbre.

On raconte que les auves seraient enchantées, mais nul ne sais la fonction réelle de cet enchantement. Peut être n'existe-t-il que pour éviter les copies.

La Sterle (100 mi)

- Abréviation : S
- Apparence : Forme plus ou moins allongée de couleur variée, mais toujours clair.
- Provenance : Forgée magiquement à partir d'eau de pluie

La sterle est la monnaie courante des riches marchands et des nobles. Le fait que la sterle soit forgée à partir d'eau fait en sorte qu'un voleur, s'il est découvert, pourrait voir toute sa richesse fondre sous ses yeux même si celle-ci est bien cachée.

Le/la Minol(e) (10 mi)

- Abréviation : M
- Apparence : Cailloux clair de couleur variée
- Provenance : Incertaine, mais les rumeurs disent qu'elle serait faite à partir d'auves brisées par de grands joailliers de talent.

La minole est la monnaie marchande la plus répandue. Jadis, elle était la plus petite valeur tel que son nom l'indique, mais en associant l'argent Lëroloise et Siléenne s'est ajoutée la mininole.

Le/la Mininol(e) (1)

- Abréviation : mi
- Apparence : rondelle de fer forgé avec le centre vide.
- Provenance : simple rondelle de fer représentant une valeur marchande

La mininole est la monnaie des pauvres, même refusée par certains marchands et aubergistes. On raconte que c'est pour en entendre le son dans les bourses qu'on l'a conservée dans sa forme première si simple, comme symbole de honte en certaines contrées et au travers la noblesse.

Les besoins mensuels moyens des Laydanois

En détail								
	Nourriture	Vêtements	Hygiène	Chauffage	Logement	Fournitures	Autre	Total
0- Coureur des bois	0	0	0	0	0	0	0	0
1- Paysan	150	50	50	100	75	75	55	555
2- Artisan	300	100	100	200	150	150	110	1 110
3- Commerçant	600	200	200	400	300	300	220	2 220
4- Bourgeois	1 200	400	400	800	600	600	440	4 440
5- Chevalier	2 400	800	800	1 600	1 200	1 200	880	8 880
6- Noble	4 800	1 600	1 600	3 200	2 400	2 400	1 760	17 760
7- Seigneur	6 600	3 200	3 200	6 400	4 800	4 800	2 100	31 100
8- Duc	19 200	6 400	6 400	12 800	9 600	9 600	3 520	67 520

*Tous ces prix sont en mininoles

Nourriture : Selon le niveau de vie, la nourriture varie en qualité, en quantité et en variété, ce qui influencera les risques de jeûnes prolongés, de famine ou de contamination.

Vêtements : Selon le niveau de vie d'une personne, ses vêtements seront plus chauds, plus durables ou plus beaux. On inclue donc ici leur achat, mais aussi leur entretien et leur nettoyage. En voyage, les vêtements se brisent plus rapidement, se font voler ou sont perdus. Selon le pays visité, les vêtements communs ne seront peut être pas adéquat et il faudra faire quelques achats en chemin.

Hygiène : On inclue ici les médicaments et services de soins, le savon pour le corps et les cheveux et même parfois, l'accès à l'eau potable. Cela influe donc sur la fréquence des bains et la salubrité générale afin d'éviter les infections et maladies.

Chauffage : Le prix des couvertures, du bois et du charbon ont été ici majorés sur une période de douze mois. En voyage, le prix du chauffage est inclus dans la location d'une chambre d'auberge. Sinon, pour ne pas vous ralentir, il est possible que vous achetiez votre bois plutôt que de l'amasser.

Logement : Cela inclue l'achat, le nettoyage et l'entretien de votre demeure et de vos meubles étalés sur toute une vie. En voyage, il se traduit par l'achat ou l'entretien d'un campement ou alors, d'une part de location d'une chambre d'auberge. Si vous voyagez, cela n'empêche pas qu'à votre retour, votre demeure permanente aura besoin des soins qu'elle n'a pas reçus durant votre absence.

Fournitures : On inclus ici tout les petits achats et entretiens autres que ceux énoncés. Par exemple la vaisselle, les chiffons, la décorations, les armes et les outils nécessaires à gagner sa vie, les animaux de ferme, de travail ou de compagnie ainsi que les services d'escorte ou de garde pour les riches.

Autre : C'est l'argent qui servira pour les imprévus ou pour vos soirées à l'auberge. Cet argent est automatiquement dépensé à chaque mois entre deux événements Grandeur nature.

Voyager sur l'île d'Orion

Voyager ne fait pas sauver d'argent et ne coûte certes pas moins cher que de rester à la maison. Les mêmes besoins de la vie de tous les jours s'appliquent, de façon moins fréquente mais certainement plus coûteuse car la valeur marchande des biens et services est toujours plus grande sur les chemins.

Payer son niveau de vie de voyage

Vous ne travaillerez pas en voyageant et donc, devrez payer tous vos besoins avec vos économies (votre argent de GN). Cela signifie que vous devrez payer la valeur équivalente du niveau de vie dans lequel vous voyagerez (celui-ci est temporaire et peut donc différer de votre niveau habituel). Notez que certains niveaux de vie élevés offrent des jours de voyage prépayés, vous n'aurez donc à défrayer des jours de voyages que si vous dépassez le nombre qui vous est alloué. Aussi, si votre niveau de vie vous offre une ou plusieurs demeures secondaires, vous n'aurez pas à déboursier votre séjour dans ceux-ci.

Travailler en voyage

Si vous désirez travailler dans une ville étrangère durant un temps déterminé, vous devrez déboursier une chambre d'auberge ou l'entretien annuel d'une demeure secondaire. S'il s'agit d'une chambre ou d'un logis non fourni par votre niveau de vie, vous amoindrirez seulement que de moitié le coût de votre séjour. À noter en revanche que si vous travaillez sur un navire ou quelconque autre moyen de transport, vous pourrez vous déplacer tout en voyageant et sauvez la moitié du coût de votre niveau de vie. Travailler sur la route tout en marchant ne vous fera pas sauver d'argent en revanche. Tout métier (ou presque) ralentira votre vitesse de voyage, or, si vous accumulez une journée de salaire pour prendre une journée de retard en ce faisant, vous n'aurez rien sauvé!

Le risque du voyage : le jet de dé

Rappelons que le jet de dé est obligatoire pour chaque mois où s'est déroulé même une seule journée de voyage (cela inclus les mois qui ont été travaillés dans une ville étrangère et les voyages par Pont Céleste). Les malus et bonus que vous cumulerez durant votre voyage devront être pris en compte pour le prochain évènement Grandeur Nature. De plus, votre voyage pourrait être interrompu si le malus le justifiait.

La vitesse de voyage et les services de voyage

Outre le risque du voyage, le niveau de vie traduit la vitesse de déplacement. Si vous devez vous arrêter pour chasser et camper, vous dépenserez moins d'argent, mais ralentirez votre course. En revanche, vous pouvez vous payer un service de voyage qui augmentera votre vitesse de déplacement. Vous devrez en revanche, payer votre moyen de transport en plus de payer votre niveau de vie. Cependant, les moyens de transport notés comme "restreints" peuvent s'avérer inaccessibles envers certaines personnes, en certains lieux ou en certains moments. Pour user de ces moyens de transports, vous devrez d'abord vous informer de leur disponibilité à l'organisation du Gn.

L'utilisation des ponts célestes

Les ponts célestes représentent le service de voyage le plus rapide et le plus économique. Il est à noter qu'on ne peut transporter de marchandise par pont céleste. Durant votre traversée, le Pigeon Noir vous guidant veillera à vos besoins (boire, manger, dormir...) pour un prix équivalent à votre niveau de vie de voyage, mais celui-ci ne s'applique pas à un voyage de moins d'un jour. S'ajoutera aussi un prix fixe par jour d'utilisation du pont céleste, celui-là s'appliquant à moins d'un jour de voyage. Les Pigeons Noirs sont les seuls à pouvoir user des ponts tout à fait gratuitement. La durée d'un voyage par pont céleste est variable, vous devez donc jeter un dé à 6 faces pour le définir : 1 = 10 jours (ou pire), 2 = 5 jours, 3 = 1 jour, 4 = 4-12 heures, 5 = 1-4 heure et 6 = 5 minutes à 1h.

Prix et vitesse de déplacement d'un voyage à pied

(Le nombre de kilomètre par jour est basé sur un voyage par chemins et non par sous-bois. Vous devez diviser par trois le nombre de kilomètres par jour pour obtenir le temps de voyage en sous-bois)

Conditions de voyage selon le niveau de vie payé	Km / jour	Prix / jour
Coureur des bois : En chassant et dormant à la belle étoile	10 km	0 mi
Paysan : En chassant et campant	15 km	18 mi
Artisan : avec réserves de nourriture et en campant	20 km	37 mi
Commerçant : avec réserves de nourriture + alterner campement et auberge	25 km	74 mi
Bourgeois : avec réserves de nourriture + auberge Inclus l'escorte d'un homme de main	30 km	148 mi
Chevalier : alternance de réserves de nourriture et de repas d'auberge + sommeil en auberge médiocre Inclus une escorte de 3 hommes	35 km	296 mi
Noble : Nourriture et sommeil en auberge médiocre	40 km	592 mi
Seigneur : Nourriture et sommeil en auberge moyenne Inclus une escorte de 5 hommes	45 km	1 037 mi
Duc : Nourriture et sommeil en auberge luxueuses Inclus une escorte de 10 hommes	50 km	2 251 mi
Services de voyage		
	Bonus de km par jour	Prix par jour
Voyage par Pont Céleste (restreint)	Variable	10 mi
Location ou entretien d'un cheval	+15 km	10 mi
Location d'un cheval de course, incluant le service de relais	+30 km	20 mi
Voyage en bateau (Départ d'une ville portuaire)	+50 km	25 mi
Location d'un cheval de trait ou d'un boeuf et de sa charrette (Permet de transporter des marchandises ou jusqu'à huit personnes)	+5 km	60 mi
Location d'une voiture à chevaux (Permet de transporter des marchandises ou jusqu'à quatre personnes)	+10 km	40 mi
Location d'une barque (Départ d'une ville portuaire. Permet de transporter des marchandises ou jusqu'à quatre personnes)	+40 km	100 mi
Voyage en forme spirituelle (restreint)	+100 km	150 mi
Voyage à vol d'oiseau (restreint)	+ 125 km	200 mi
Voyage en bateau volant (restreint)	+ 175 km	400 mi
Voyage à vol de dragon (restreint)	+ 200 km	1 000 mi
Location d'un navire de 25 hommes et de son équipage (Départ d'une ville portuaire. Permet de longs voyages en mer, le transport de marchandises et un maximum de dix voyageurs)	+50 km	1 200 mi

Distances approximatives entre les villes principales de l'île d'Orion

Laydane - Lanar (hors sentiers seulement)	35km	Laydane - Silornia	25km
Lanar - Carem	280km	Silornia - Carem (par navire)	300km
Autres destinations à venir			