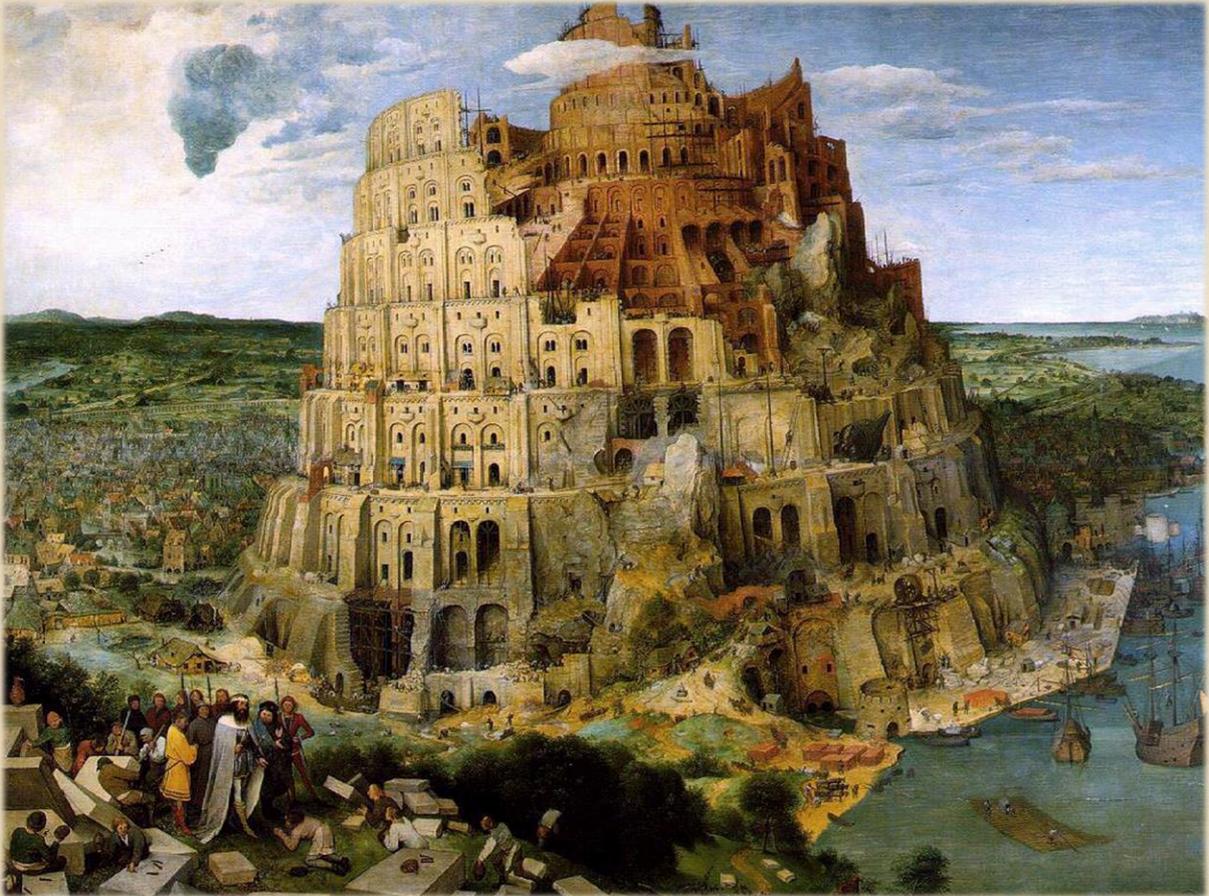


Babel



Par MugMax, pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Concept

Babel est un jeu de rôle à mi-chemin entre le post-apo et les vieux péplums bibliques. La redécouverte d'un langage commun est au cœur de l'univers et des mécaniques du jeu.

L'auteur reconnaît volontiers une inculture théologique crasse. Le style est volontairement pompeux et bigot afin de singer les clichés liés à la Bible.

Malgré la vision archaïque de la femme qu'a la Bible, comportements sexistes ou phalocrates ne sont pas pour autant souhaités autour de la table ou dans vos histoires. Des personnages féminins actifs et indépendants sont donc parfaitement possibles.

Univers

Après le Déluge, les descendants de Noé parlaient encore tous la même langue. Ils fondèrent en le pays de Shinar une ville. Ils la nommèrent Babel et entreprirent de bâtir une tour qui toucherait le Ciel. Pour punir l'orgueil des hommes, Dieu brouilla leur langue, les empêchant de se comprendre. Le chantier cessa alors et les hommes se dispersèrent sur toute la surface de la Terre, abandonnant Babel.

Après quelques années seulement, il ne restait plus que quelques tribus d'hommes à vivre en le pays de Shinar, prenant les briques et charpentes de la ville qu'eux et leurs pères avaient autrefois participé à ériger pour se construire huttes et greniers.

Parmi ces anciens bâtisseurs, un petit groupe fit, une nuit, un rêve pénétrant. Alors qu'ils marchaient dans un désert semé de briques cyclopéennes, un haut buisson ardent leur apparut. La Voix du Seigneur tonna alors et leur confia le commandement suivant : eux et leurs descendants devraient quitter leurs terres et vivre humblement pour racheter leur péché. En échange de leur obéissance, Dieu leur promit qu'il conclurait un jour une nouvelle alliance avec leur peuple.

Création de personnage & progression

*La création d'un personnage commence par le choix de son nom (des exemples se trouvent en fin de texte) à inscrire dans la case en haut à gauche de la partie **Sujet** de la fiche.*

*Répartir ensuite 9 points entre les **Verbes** et 14 points entre les **Objets**. A moins que le MJ ne dise le contraire, les PJ commencent la partie sans lien avec d'autres personnages ni **Verbes** ou **Objets** originaux.*

*A la fin d'une histoire, chaque PJ gagne 2 points de Gnose. Ils servent à augmenter le score d'un **Sujet** (autre que le personnage lui-même), **Verbe** ou **Objet** (+1 par point de Gnose). Créer un nouveau **Verbe** ou **Objet** avec un score de 0 coûte un point de Gnose. Avoir 1 dans un nouveau **Verbe** ou **Objet** coûtera donc 2 points de Gnose.*

Système

Dans Babel, un PJ réalise un test en formulant son action en une phrase simple : **Sujet**, **Verbe**, **Objet**.

Sujet, **Verbe** et **Objet** sont choisis par le PJ dans le lexique qui constitue sa fiche de personnage où un score entre 0 et 3 leur est associé (via des cercles coloriés).

Exemple : Léa veut construire un pont, elle réalise l'action en disant « Léa Créer Edifice ».

Si le **Sujet** de la phrase est le nom du personnage, le score correspond à ses PV. Par défaut, il est de 3 mais peut descendre de 1 en cas de blessure, fatigue, maladie ... A 0 le personnage est mourant et une perte supplémentaire l'achèvera.

S'il s'agit du nom d'un autre personnage (dont PNJ) présent dans la scène, l'épreuve est une supplique adressée à ce personnage. Le score du **Sujet** dépend de sa relation au personnage du PJ.

Le score des **Verbes** et **Objets** dépend de la maîtrise du personnage.

	3	0
Sujet personnage	Reposé	Mourant
Autre Sujet	Frères/Epoux	Etrangers
Verbe & Objet	Maître	Novice

Le PJ lance 1D8 et ajoute le résultat à la somme des scores associés aux éléments de sa phrase. Le total est doit être supérieur ou égal au seuil de difficulté de l'épreuve.

Aisée	6
Ardue	9
Difficile	12
Miracle	15

Le MJ ne peut pas demander à un PJ une phrase spécifique mais il peut ajouter un modificateur de +1 si la phrase correspond parfaitement à l'action visée ou -3 par élément de la phrase non pertinents.

Plusieurs **Verbes** et **Objets** génériques sont présents de base sur la fiche de personnage. Au fil des histoires, les PJ peuvent rajouter à leur fiche des **Verbes** et **Objets** plus spécifiques de leur cru ou améliorer leur maîtrise de ceux déjà présents.

Verbes

Créer	Cuisiner, Fabriquer	Fouiller	Chercher, Observer
Détruire	Attaquer, Saboter	Mouvoir	Déplacer, Se déplacer
Dissimuler	Cacher, Maquiller	Restaurer	Réparer, Soigner
Eblouir	Impressionner, Manipuler	Souvenir	Conter, Connaître

Objets

Animal	Sauvage, Domestique	Homme	Humain, Tribu
Ciel	Climat, Etoiles	Illustre	Roi, Prophète
Cité	Ville, Géographie	Outil	Instrument, Ustensile
Coutume	Rite, Fête	Passé	Histoire, Légende
Eau	Rivière, Mer	Pierre	Gemme, Minerai
Edifice	Architecture, Bâtiment	Plante	Agriculture, Herbologie

Exemple : Léa a 2 PV, 3 pour « Créer » et 1 pour « Edifice ». L'action est Ardue pour un petit pont de bois, il lui faut donc faire au moins 3 pour réussir. Eut-elle eu le mot « Pont » comme **Objet**, elle aurait pu bénéficier d'un +1.

Idées et exemples d'histoires

MJ et **PJ** peuvent, s'ils le souhaitent, s'imposer d'utiliser pour leurs dialogues les seuls mots inscrits sur leurs fiches de personnage. Dans ce cas, autorisez-vous à conjuguer les verbes mais jouez avec fair-play de cette communication limitée.

Les **PJ** peuvent également créer un pidgin commun en inventant des mots fictifs dont le sens sera mimé ou dessiné à la création. Par exemple, un **PJ** peut mimer l'action de boire et déclarer « meshek », permettant à la table de dire « meshek eau » quand bien même tout le monde n'a pas le **Verbe** « boire » sur sa fiche. Ces mots ne peuvent pas être utilisés pour des tests. Libre au **MJ** de créer son propre lexique étranger pour ses **PNJ** que les **PJ** devront interpréter pour communiquer (cf. le jeu vidéo « Chant of Sennaar »).

Exemples d'histoires inspirées de la mythologie (dont celle du Livre) ou d'œuvres post-apo :

- ❖ Les **PJ** reçoivent l'hospitalité d'un clan de bergers. Au matin, une partie de leurs affaires a disparu. Menez l'enquête sans froisser la susceptibilité de vos hôtes.
- ❖ Les **PJ** parcourent les ruines d'une ville abandonnée depuis des années. Les pièces témoignent de la guerre fratricide qui provoqua la chute de la cité.
- ❖ Les **PJ** voyagent avec une caravane et traversent un désert, territoire d'un clan de cavaliers. Une course-poursuite s'engage.

Noms

Hommes

<i>Abdias</i>	<i>Elézer</i>	<i>Misraïm</i>
<i>Barabbas</i>	<i>Gad</i>	<i>Othoniel</i>
<i>Belshalzazar</i>	<i>Issachar</i>	<i>Riphath</i>
<i>Cham</i>	<i>Kénan</i>	<i>Tsohar</i>

Femmes

<i>Abigaïl</i>	<i>Houdah</i>	<i>Quetoura</i>
<i>Bethsabée</i>	<i>Jemima</i>	<i>Shipra</i>
<i>Dinah</i>	<i>Léa</i>	<i>Vashti</i>
<i>Elisabeth</i>	<i>Noadia</i>	<i>Yokébed</i>

Lieux

<i>Ashdod</i>	<i>Guézar</i>	<i>Midian</i>
<i>Dilbon</i>	<i>Juda</i>	<i>Sippar</i>
<i>Eridu</i>	<i>Hébron</i>	<i>Ur</i>

Illustration

Bruegel l'Ancien, La Tour de Babel

Babel

Sujet

	○○○		○○○		○○○
<i>Gnose</i>	/		○○○		○○○

Verbe

<i>Créer</i>	○○○	<i>Eblouir</i>	○○○	<i>Restaurer</i>	○○○
<i>Détruire</i>	○○○	<i>Fouiller</i>	○○○	<i>Souvenir</i>	○○○
<i>Dissimuler</i>	○○○	<i>Mouvoir</i>	○○○		○○○
	○○○		○○○		○○○

Objet

<i>Animal</i>	○○○	<i>Eau</i>	○○○	<i>Outil</i>	○○○
<i>Ciel</i>	○○○	<i>Edifice</i>	○○○	<i>Passé</i>	○○○
<i>Cité</i>	○○○	<i>Homme</i>	○○○	<i>Pierre</i>	○○○
<i>Coutume</i>	○○○	<i>Illustre</i>	○○○	<i>Plante</i>	○○○
	○○○		○○○		○○○