ptg ptb

Le meilleur du web rôliste mondial, traduit pour vous

Peindre un univers Fictif Réaliste

EBOOK PTGPTB(VF) N°24

Sommaire

Ça commence ici…
Édito

Espèces / Races / Culture

La Démographie médiévale facile

Trois régimes politiques méd-fan

Créer un matriarcat dans vos mondes

Mavet Rav revisitée

Valeur

Jeux d'argent – comment transformer les pièces de cuivre en argent

Du cash

Le butin comme mécanisme narratif

Se tenir au courant
Les ebooks PTGPTB.fr
Crédits
Merci

Ça commence ici…

Ce livre numérique a été réalisé au format epub, avant d'être converti aux formats AZW3 et PDF, avec les limitations inhérentes à toute conversion. Pour une lecture optimale, nous vous conseillons donc d'utiliser le format epub, dont les solutions de lecture sont présentées ici.

Mention légale importante :

Si vous souhaitez partager cet ebook, nous vous encourageons à mettre un lien vers la page de notre site (ptgptb.fr) plutôt que de le pomper honteusement.

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB.fr. Toute reproduction de texte en dehors de cet ebook et qui dépasse la longueur raisonnable d'une citation (c'est-à-dire, en règle générale, un ou deux paragraphes) est donc strictement interdite.

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB.fr, et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

Édito

Bonjour à toutes et à tous,

Par définition, la fiction est une chimère, une illusion, une fable mais elle peut tout de même se faire simulation... et sans tomber dans la reconstitution historique !

Cet ebook vous fournira des indications pour concevoir un univers logique, surmontant le grand obstacle nécessaire que l'on nomme *simplification*. Du besoin de chiffrer les territoires en termes économiques et géographiques, jusqu'au fait de requestionner le butin comme récompense, en passant par des exemples de jeux à inclure dans le jeu, vous saurez après lecture comment apporter du réalisme dans votre partie.

Le premier article vous avertit toutefois de la complexité de l'exercice. Alors, pour en finir avec les simplifications et les stéréotypes, piochez des idées dans les articles qui suivent pour concevoir un univers fictif réaliste !

Bonne lecture à vous,

angela quidam deschand,
rédactrice en chef de la division « ebook »
NOVEMBRE 2019

–

N'hésitez pas à laisser votre avis sur cet ebook en nous contactant sur l'un de nos réseaux sociaux ☺ Pour laisser un commentaire sur un article en particulier, utilisez le lien « Commenter en ligne sur PTGPTB.fr » présent en fin de chaque page.

Espèces / Races / Culture

© 2003 Mike Holmes et C. Lehrich

Un article de Mike Holmes et C. Lehrich tiré de The Forge, et traduit par Rappar

Mike Holmes et C. Lehrich présentent, sur le forum de The Forge

Les râleries habituelles de Mike Holmes n°2 (2003)

Les créateurs de JdR bâclent les cultures extraterrestres - racisme ?

Mike Holmes Comme avec toutes mes râleries habituelles, j'écris ceci comme des sortes de notes auxquelles je puisse renvoyer les gens, afin de ne pas avoir à répéter encore et encore les mêmes idées - au point où elle commencent à ressembler à des râleries. Le concept de ces fulminations n'est pas révolutionnaire, ni sujet à controverse. Aussi, sentez vous libre d'y répondre, ou de les ignorer si vous le désirez.

Définitions

J'ai recopié les définitions que j'utilise pour cette râlerie, afin que les gens ne soient pas induits en erreur par ma façon de les utiliser.

Espèce

Biologie

Une catégorie fondamentale de classification taxonomique, appartenant à un genre ou un sous-genre, et qui constitue un ensemble d'organismes apparentés pouvant se reproduire entre eux.

Race

Une population humaine localisée ou globale distinguée comme groupe plus ou moins distinct par des caractéristiques physiques transmises génétiquement

Un groupe d'individus unis ou classés ensemble sur une base commune, que ce soit l'histoire, la nationalité, ou la répartition géographique : la race allemande.

Culture

La totalité des schémas de comportements socialement transmis, les arts, les croyances, les institutions, et toutes les autres productions du travail et de la pensée humaine. Ces schémas, traits et productions, vus comme l'expression d'une période, classe, communauté ou population particulière: la culture victorienne, la culture japonaise, la culture de la pauvreté[wikipedia en]. Les attitudes et comportements prédominants qui caractérisent le fonctionnement d'un groupe ou d'une organisation.

ethnique

D'un, ou en rapport avec un groupe significativement grand d'individus partageant un héritage commun et distinctif, qu'il soit racial, national, religieux, linguistique ou culturel.

Être un membre d'un groupe ethnique particulier, en particulier appartenir à un groupe national par héritage ou par culture, mais résider hors de ses frontières nationales : l'ethnie Hongroise habitant le nord de la Serbie.

Dans les Jeux de Rôles

Dans ce bon vieux *D&D* 1ère édition, vous pouviez jouer un Guerrier, un Magicien, un Clerc, un Voleur, un Nain, un Elfe ou un Halfeling. Et c'est ainsi que les problèmes ont commencé.

Dans *D&D1*, il n'y avait pas de cultures. Oui, il y avait des races, mais elles servaient simplement de classes [de personnage].
Apparemment, tout le monde vivait ensemble dans une culture pseudo-médiévale appelée le Bourg. Tandis que *D&D* se développait, le Bourg disparut, et fut remplacé par des cultures bien plus complexes qui se trouvaient dans des endroits comme le Monde de Greyhawk. Un monde dominé par les humains, avec une pincée d'autres races.

Et elles étaient en effet des races. Des gens ont dit que ce n'est pas un terme approprié, mais en y regardant de plus près, nous voyons que c'est le terme commun et correct. À savoir : les Elfes, les Humains, les Orcs, les Trolls et même les Nains et les Halflings quand il y en a, semblent être interféconds dans ces JdR, menant à ces PJ métis que l'on voit partout. Ainsi, par la plus stricte définition, cela rendrait toutes ces races membres de la même espèce.

Il est intéressant de noter que l'espèce n'est presque jamais nommée. Je me souviens bien d'un article de *Dragon Magazine* qui en faisait de fait la remarque, allant jusqu'à donner des noms latinisants à toutes les races et leurs ancêtres (je me souviens particulièrement de quelque chose comme Australopithécus Orcus).

Référons-nous désormais aux humains et toutes ses races interfécondes comme l'espèce « humanoïde ». De toutes façons, c'est un point mineur. Mais cela aide de penser en ces termes. La chose la plus importante est que

- soit ces races vivaient à l'intérieur des cultures des humains, comme dans le cas des Halflings (égalant après tout les Hobbits, qui eux-mêmes étaient sujets d'un royaume humain),

- soit ils avaient leurs propres petits royaumes

Je me souviens que Greyhawk avait un Royaume des Elfes, et les Nains avaient leur petites cités-états ici et là dans les montagnes (l'équivalent des Nains de la Moria de Tolkien). Bon ; [le supplément]*the Greyhawk Gazetteer* grog n'était pas allé très loin dans la description des cultures de chaque royaume. Chaque culture humaine était un équivalent évident d'une culture de la Terre, que l'on pouvait identifier relativement facilement, même en examinant leur placement sur la carte ; ainsi les Nordiques étaient au nord, et vivaient le long de côtes où il y avait des fjords. En ce qui concerne les Elfes et les Nains, si je me souviens bien, le livre renvoyait la description des cultures de ces humanoïdes à celle des règles.

Ce qui signifie que chaque communauté, gouvernement, royaume, nation, ce-que-vous-voulez, de ces races, avait la même culture.

Bon, s'il n'y en a vraiment qu'une, alors j'imagine que c'est excusable, n'est-ce pas ? Mais qu'en est-il de ces cités-états naines ? Éparpillées dans certains cas sur des milliers de kilomètres ? Vous savez, je peux accepter l'argument de la longévité des Elfes et des Nains, et/ou qu'ils soient bornés, ou ont quelque sorte de caractéristique qui rend identiques toutes leurs cultures. Peut-être se reproduisent-ils par clonage. C'est de la *fantasy*, pas vrai ; une telle chose pourrait être possible. Eh bien c'est parfait, mais cela n'a jamais été expliqué. Le problème est que le paradigme de la culture unique pour chaque race non-humaine est devenu la norme. Et depuis, les JdR ont répété cette erreur.

J'appelle ceci une erreur car même en imitant Tolkien, ils se sont plantés. Les Elfes de Tolkien, bien qu'immortels, ont bien des cultures différentes à différents endroits. Et c'est crucial. Tolkien comprenait ce qui différencie les cultures. Ce n'est pas la race. On peut avoir deux races avec la même culture. Ce qui crée la différentiation des cultures, c'est la séparation dans le temps et l'espace. Un manque de contacts.

C’est un concept simple, et qui est évident quand on le saisit [1] .

Pourtant les créateurs répètent la proportion de un pour un dans leurs jeux de rôles. L’erreur la plus évidente ici est le postulat que les humains auraient des cultures différentes, mais que les autres races n’en auraient pas. Qu’est-ce qui rend ces races immunisées au fait d’avoir plus d’une culture ?

Bon, si un créateur regarde cela d’un œil critique, et décide qu’il existe une très bonne raison, et l’inclut dans sa création, alors bravo. Mais pourquoi faire cela ? Je peux retenir l’argument de la simplicité. Mais je n’accepterai pas cela comme une excuse pour un créateur qui a énuméré de nombreuses cultures humaines.

Cela me frappe plus comme étant de la paresse, ou juste la répétition de vieux schémas. Et cela choque souvent le *mécanisme d’illusion théâtrale* [2]. Prenez *Traveller*, par exemple. Dans un jeu qui essaye d’avoir l’air au moins quelque peu plausible, l’humanité se retrouve sur la carte avec 11 000 cultures différentes. Une pour chaque monde. Mais les Zhodanis, une race d’humanoïdes ? Non, leurs 500 mondes n’ont qu’une seule culture.

- Ah! Dites-vous, mais c’est parce qu’ils sont psioniques!

- Mais les Solomanis sont humanoïdes aussi, et ils n’ont pas de pouvoirs psi?

- mais ils ont un gouvernement interstellaire qui est avant tout une dictature qui empêche la déviance culturelle.

- bon, qu’en est-il des Mille Mondes des K’Kree?

- des herbivores ; une race grégaire.

- les Aslans?

- prédisposition génétique; les mâles dominants semi-conscients doivent suivre un parcours préétabli de développement de leur société.

Même excuse pour les Droynes.

- Eh mais…, qu’en est-il des Vargr, ils ont des cultures multiples? Regardez la carte du territoire Vargr. Pour une espèce qui est censée être incapable de créer des gouvernements à grande échelle du fait de la structure de leur société, basée sur les meutes, ils ont des empires très étendus.

Je pourrais continuer. Et j’exagère un peu l’affaire: *Traveller* tente bien dans une certaine mesure d’autoriser de multiples cultures à l’intérieur de ces cultures plus grandes.

Mais tout ça c’est proposer des explications quand aucune ne semble nécessaire. Si nous pouvons avoir 11 000 cultures pour les humains, pourquoi ne pouvons-nous pas autoriser la même diversité chez au moins quelques-unes des autres races ? Parce qu’alors elles cessent d’être si faciles à comprendre ? N’est-ce pas une bonne chose ? Parce qu’elles cessent d’être cohérentes comme ennemis génériques? Je ne veux même pas penser aux connotations potentiellement racistes que cette idée soulève.

Quoi qu’il en soit, l’idée est qu’il me semble qu’un créateur ferait bien de se pencher sérieusement sur ces problèmes avant de prendre toute décision rapide. Suivre les traditions à la lettre dans ce cas est une très mauvaise idée, à mon avis.

Mike PS :

merci à C.Lehrich qui m’a fait à nouveau penser à cela en mentionnant son projet Aurora, qui cherche à se placer à l’opposé de ce phénomène : un JdR qui permet à toutes ses espèces d’être aussi diverses que la logique les autorise.

---

réponse de C. Lehrich

Mike, Mec, salut, tu as lu dans mes pensées. Wow !

Je suis d'accord avec chacun de tes principes. J'ai découvert qu'il est très difficile de créer des cultures extraterrestres. Toutefois, et comme je semble être, dans l'équipe d'Aurora, celui qui passe le plus de temps à essayer de s'occuper des cultures en soi, je crois qu'il pourrait être utile de présenter quelques-unes de mes trouvailles. CE QUI SUIT EST LONG !

1. **la quantité** : Aurora a six espèces dotées de conscience, en comptant les humains. Ceci peut paraître peu, mais la comparaison avec l'humanité existante vaut la peine. Si l'on regarde l'humanité à travers les âges, on parle de milliers de cultures extrêmement différentes. Les détailler toutes demande bien plus que ce qu'a jamais accompli n'importe quelle encyclopédie ; en fait, cela nécessite la totalité des disciplines des sciences sociales, l'histoire, l'anthropologie, et l'histoire des religions. Et même ainsi, ça sera loin d'être complet. De plus, ajoute à tout cela que si tes espèces extraterrestres sont physiologiquement très différentes des humains, tu dois prendre en compte les sciences physiques.

Ainsi, faire ce genre de chose de façon exhaustive est tout simplement impossible

2. **la simplicité** : pense aux JdR historiques ; ils sont en général plutôt simplistes quant à la culture. Par exemple, le joueur moyen souhaite être capable de dire « ce type est un samouraï - j'en sais long sur lui ». Bien que cela soit vrai, si vous viviez vraiment au Japon au milieu de l'ère Tokugawa, « samouraï » désigne en fait un très grand nombre de gens, et il y a des variations considérables. Tout ce truc du bushido est un mythe, une reconstruction intentionnelle de (surtout) l'Ere Meiji. L'idée que tout samouraï, disons du 17ème siècle, prenait en considération ces notions est tout simplement fausse. Mais si vous commencez à complexifier de la sorte, vos joueurs devront suivre un cours d'histoire de la culture japonaise avant de pouvoir jouer la partie.

Ainsi, vous avez besoin d'une sorte « d'étiquetage » (c'est-à-dire, de formuler des stéréotypes) et de stéréotypage, ou bien la partie devient injouable.

3. **Attentes**: c'est une partie de ce que Fang appelle « GenEx » (*Genre expectation* - attentes du genre) dans *Scattershot*. Si vous faites un JdR d'Héroïc-Fantasy, vous vous référez d'habitude à une bibliothèque mentale de livres de *fantasy* - pas seulement Tolkien, mais tous ces millions et ces millions d'imitateurs et tout ce qui s'ensuit. Et il y a des tropes [3] types ; en gros :

- la Race Guerrière (cf. le bushido),
- la Race Religieuse (cf. l'Islam),
- la Race de l'Eglise (cf. la hiérarchie catholique),
- le Peuple de la Mer,
- le Petit Peuple,
- l'Antique Race Elfe,
- le Peuple Mécanique,
- et ainsi de suite.

Si votre JdR refuse carrément de tomber dans ces figures de style imposées, simplistes (et racistes), vous allez tellement à l'encontre des attentes des joueurs qu'ils peuvent simplement dire : « d'accord, mais je ne pige rien à tout ça »

4. **Racisme**: c'est une manière abrupte et lapidaire de décrire les choses, mais si on examine les archétypes dans ces domaines, ils sont extrêmement racistes et emprunts de supériorité culturelle (si vous voyez ce que je veux dire). *Star Trek the Next Generation*, par exemple, introduit une race entière qui représente les pires tropes de vieux stéréotypes antisémites [les Ferenguis (NdT)] : petits, chauves, gros nez, dents gâtées, intéressés seulement par l'argent, malhonnêtes, rusés, amoraux.

Et bien que ceci en soit un exemple particulièrement flagrant, la vision générale est sommaire : les cultures peuvent être identifiées moralement, et les individus peuvent être identifiés moralement en identifiant leur espèce.

À tel point que si vous essayez de combattre cela en élaborant vos propres cultures de *fantasy*/SF, vous finissez par prendre des stéréotypes et les tordre pour contrer les préjugés moraux dominants. Bien que cela puisse être amusant pour le créateur de JdR, cela rend les choses particulièrement bizarres et potentiellement déplaisantes à jouer, lorsque vous voyez les joueurs projeter de minables jugements moraux racistes sur des cultures extraterrestres. Si une partie de l'intérêt de développer des cultures qui ressemblent à des cultures est de combattre les préjugés racistes des genres *fantasy*/SF (dans n'importe quel média), alors vous

vous retrouvez opposés à nombre de joueurs potentiels, parce qu'après tout ils ne se voient pas comme racistes.

5. **Organisation**: la discussion dans Indie Design, à propos des suppléments d'*Aurora* sur les espèces, vient de ce problème. Si vous devez présenter l'étendue d'une espèce entière et de ses cultures variées, vous écrivez ce qui revient à une encyclopédie par espèce. Vous devez élaguer, mais cela requiert d'être simpliste. Alors, que placez-vous en priorité comme étant de la complexité nécessaire, et que mettez-vous de côté ? Comment organisez-vous votre encyclopédie, de façon à ce que d'un côté elle soit utilisable comme supplément de JdR, mais que d'un autre côté elle décourage activement les tendances mono-culturelles des joueurs et des MJ ?

6. Autres suppositions: le fourre-tout. Si je décris une religion par exemple, j'ai une importante éducation savante dans la discipline concernée, et j'irai longuement présenter une religion dont je pense qu'elle pourrait vraisemblablement exister. Toutefois, pour cela je devrais combattre toute une gamme de postulats de mes joueurs. Par exemple, je pourrais développer une religion complexe et détaillée qui n'aurait pas du tout de foi, ni de dieux.

Cependant, pour que cela marche, je dois dans les faits fournir une introduction rapide à cette discipline, ou bien faire de ce que j'écris quelque chose de si convainquant (à savoir, génial à tomber par terre), qu'il ne vient tout simplement jamais à l'esprit du lecteur qu'il y a quoi que ce soit d'étrange dans cette religion en tant que religion. À moins d'avoir une foi énorme en mes talents d'écrivain, je ne peux pas prétendre faire cela.

Comme exemple de cet effet, dans une des nombreuses discussions sur la religion qui se tint il y a quelques semaines sur The Forge, j'ai présenté une explication plutôt longue, sur la manière dont on pourrait concevoir une religion qui serait tout à fait intégrée à un univers de *fantasy*, mais qui ne se fonde simplement pas sur des notions comme la

foi, l'éthique, etc., mais qui parte plutôt des soucis quotidiens des gens ordinaires. Malgré le côté animé des débats dans ce genre de fils de discussions, il n'y eut pas une seule réponse.

Pourquoi? Avant tout, je pense, parce que cela n'avait pas l'air d'avoir de rapport avec ce que les lecteurs présument être une religion. Dans une veine similaire, quand on rédige une culture extraterrestre, on ne peut simplement pas travailler à partir de son expertise professionnelle pour créer quelque chose de plausible, parce que « plausible » pour le professionnel va souvent à l'encontre du sentiment immédiat de la culture populaire. Un autre exemple ici est survenu quand nous avons posé les problèmes linguistiques. Nous voulions une langue que tout le monde parlait plus ou moins (un langue Commune), mais nous voulions une raison pour qu'elle existe. Mon argument était assez pratique : le kosu est une langue commerciale fonctionnelle parce que tout le monde reconnaît combien il est utile d'avoir une langue commerciale fonctionnelle, puisque la traduction par ordinateur requiert une Intelligence Artificielle, et cela n'existe pas dans *Aurora*.

Mais il y eut tout de suite deux objections : (1) la traduction par ordinateur (sans IA) est tout à fait suffisante, avec suffisamment de capacité de calcul et (2) pourquoi ne pas faire du kosu une langue parfaite, qui ferait que vous ne pouvez faire des erreurs d'interprétation ?

Nous avons dû expliquer les problèmes linguistiques élémentaires, sur les deux points : (1) la capacité de calcul n'a rien à voir, parce que le langage n'est pas une série de significations attachées à des unités, et (2) la langue parfaite ne peut exister, pour des tas de raisons, qui se résument à admettre qu'une langue qui ne peut être mal comprise n'est pas une langue. Pour faire comprendre tout cela, nous devons donner une introduction à la linguistique.

En résumé, construire complètement des cultures E.T. est un cauchemar. Cela demande des dépenses énormes en temps et en

créativité. Vous devez écrire très bien. Votre équipe ou vous-mêmes devez avoir une expertise importante dans une gamme très étendue de disciplines. Vous devez être disposé à imaginer des choses que vous trouvez moralement répugnantes, aussi bien que les choses que vous aimez.

Je pense que très peu de ces aspects se trouvent bien haut dans la liste des priorités et des intérêts de la plupart des créateurs de JdR. Je ne sais pas s'ils doivent être indispensables, bien que (pour sûr) je pense parfois que si je vois encore une « Race Guerrière » de plus, je vais péter les plombs. Le fait est cependant que faire le tour complet de ces problèmes est impossible, et que trouver le temps de régler ces problèmes raisonnablement bien, implique de passer bien plus de temps sur la création de cultures que sur quoi que ce soit d'autre.

Références

Si cela vous a donné envie de lire la suite de la discussion : http://www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=5223.15

Une version légèrement plus spécialisée de ce sujet existe dans le fil de discussion Race in Heroic Fantasy

---

Article original : *Mike's Standard Rant #2 - Species/Race/Culture*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Sur le leg de "crédibilité tolkiennienne perdue", Nick McCarthy raconte ptgptb :

> *Dans le Seigneur des Anneaux il y avait les Woses si je me souviens bien. Les Cavaliers de Rohan qui les entouraient étouffaient lentement ces "sauvages" préhistoriques. Ils étaient obligés de se cacher en permanence, et étaient traqués par les Seigneurs des Plaines. Cela me paraît assez vraisemblable... Je n'ai pas encore lu ou entendu parler d'un univers D&D qui fasse de même*

[Retour]

(2) NdT : *suspension of disbelief* - littéralement : suspension de l'incrédulité ; "illusion théâtrale" en français. La mise de côté du scepticisme, qui fait que « l'on s'y croit », sur laquelle repose notre loisir [Retour]

(3) NdT : Chaque genre développe ses *tropes* spécifiques, intelligibles seulement pour celui qui connaît les référents. Exemple : dites « chaotique neutre » à quelqu'un qui ne connaît pas le JdR… [Retour]

La Démographie médiévale facile

© S. John Ross

Un article de S. John Ross tiré de The Blue Room, et traduit par Antoun

présente : Des chiffres pour les mondes médiévaux-fantastiques

Note : la première version de cet article est parue pour la première fois sur le site de notre traducteur Antoun, qui nous en a fait cadeau, ce dont nous le remercions.

Il existe de nombreux types de mondes médiévaux-fantastiques, des puristes de la simulation médiévale aux royaumes les plus merveilleux de la *high fantasy*, avec leurs châteaux d'albâtre et leurs jardins de joyaux, plutôt que la classique misère boueuse.

Mais au-delà de toutes ces différences, ils ont en commun un même élément essentiel : les gens ordinaires. La plupart des mondes médiévaux, si bizarres ou magiques soient-ils, ne s'en tireraient pas sans une bonne dose de paysans, de marchands, de princes querelleurs et de gardes du palais. Regroupés en villages ou peuplant les villes, ils sont le décor humain de l'aventure.

Pourtant, de nombreux mondes, qu'ils soient faits maison ou par des professionnels, manquent de cohérence quand ils en viennent aux gens normaux et à leurs commerces. On y voit souvent des villages de 400 campagnards avec une douzaine de tavernes et un bordel, sans le moindre réalisme économique. Et quand ce genre de chose paraît dans un supplément officiel, cela devient un lieu commun repris partout ailleurs.

Bien sûr, faire les recherches nécessaires pour savoir si l'on trouve facilement une grande ville ou un château, ou combien il peut y avoir de cordonniers dans un bourg, peut prendre un temps que n'ont pas tous les MJ. C'est pour arriver à des mondes plus plausibles et plus satisfaisants que j'ai préparé cet article.

Les données présentées sont un condensé de diverses sources historiques, en se concentrant sur les résultats plutôt que sur les milliers de détails qui ont permis de les atteindre. Les règles de calculs que je donne sont à prendre comme une base d'où il faudra s'écarter au besoin, pas à couler dans le bronze. J'ai suivi mes préférences de fantasy et me suis concentré sur une version plutôt développée du Moyen Âge - je me suis librement servi dans les données sur l'Angleterre, la France, l'Allemagne et l'Italie, du XIe au XVe siècle. Quand il y avait besoin d'un chiffre « par défaut » plutôt que d'une moyenne, j'ai généralement choisi la France du bas Moyen Âge comme bon modèle d'un univers de fantasy traditionnel. Divisez les chiffres par deux, doublez-les, bidouillez-les pour obtenir la sensation que vous cherchez. J'ai inclus des indications sur la façon d'arranger les chiffres pour obtenir ce que vous cherchez.

La densité de population : combien d'habitants dans ce royaume ?

A moins que le royaume ne soit plutôt récent, il est sans doute criblé de villages, distants de moins d'une lieue, couvrant chaque pouce de terrain (cultivable). C'est un schéma différent de celui de bien des mondes fantastiques du commerce, qui montrent souvent des villages isolés par des milles de terres sauvages et pleines de monstres. Il faut souligner en particulier que des communautés agraires à l'échelle du village ne sont absolument pas auto-suffisantes ; les villages ne fonctionnent que dans le cadre de vastes réseaux.

La seule exception notable sont les marches, les régions à la frontière de la civilisation, où des bourgades isolées n'ont pas d'autre choix que d'exister. Mais elles tendront à être grandes et entourées de remparts - des gens serrés les uns contre les autres pour se protéger. Sur les frontières, la nourriture et les marchandises sont plutôt livrées par des caravanes que produits par l'agriculture locale. C'est encore plus vrai quand l' « autre côté » est peuplé de monstres !

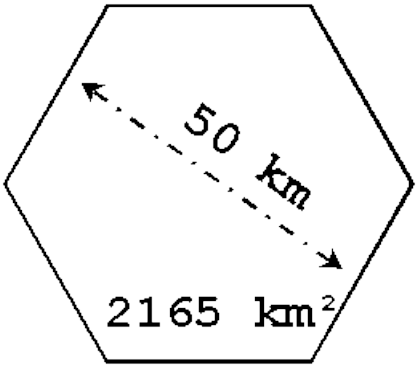
La densité moyenne de population va de 10 personnes par kilomètre carré (pour des pays à la fois montagneux, pluvieux et glacés - ou dirigés par un Roi Fou esclavagiste) jusqu'à une limite un peu en dessous de 50, pour des contrées à la terre généreuse et à la météo clémente. Aucune terre n'est laissée à l'abandon si on peut s'y installer et la cultiver.

Il y a de nombreux facteurs qui déterminent la densité de population, mais aucun n'est aussi important que la fertilité du sol et le climat [et sur ces terres favorisées, l'ancienneté du peuplement]. Si les semences croissent, la population croîtra aussi. Au besoin, la densité exacte peut être tirée au hasard, et la qualité de la terre sera induite du résultat. Un jet de 6d4, multiplié par 2, fera très bien l'affaire. Vous pouvez descendre jusqu'à 2d4 pour représenter un pays bien moins développé, ou des royaumes dépeuplés par les invasions, les épidémies et d'autres

calamités. Les nations touchées par de tels troubles peuvent rester sous-peuplées pour des centaines d'années, sauf afflux d'immigrants; en effet l'accroissement naturel de la population est très lent dans les mondes pré-industriels.

Quelques comparaisons historiques : avec une densité de 40,6 habitants au km², la France du XIVe siècle est en tête de liste. Les Français bénéficiaient d'une abondance de terres fertiles, n'attendant plus qu'à être cultivées. La France d'aujourd'hui compte plus de deux fois plus de monde [une densité de 109]. L'Allemagne, avec un climat moins favorable et une plus basse proportion de terres arables, tournait autour de 33,6. L'Italie était similaire (de nombreuses collines et zones montagneuses), à 33,2. les Îles Britanniques étaient les moins peuplées, avec seulement 16,2 habitants au km², pour la plupart regroupés dans la moitié sud.

Hexagones : il peut être important pour certains MJ se servant de cet article de savoir quelle surface de terrain il y a dans une zone hexagonale. Pour déterminer la surface d'un hexagone, multipliez sa largeur par 0,9305347 et faites le carré du résultat. Donc, si votre carte a des hex. de 50 km de large, cela fait des cases d'environ 2165 km².



50 km est une distance pratique, car c'est une bonne approximation pour une journée de voyage à pied ou à cheval.

Mettez un de ces hexagones en pleine Allemagne médiévale, il nourrira en moyenne 73 000 personnes.

Bourgs et villes : combien de gens dans ces murs ?

Pour les besoins de cet article, les habitats sont divisés en villages, bourgs, villes et grandes villes.

Les ***villages*** vont de 20 à 1 000 personnes; les villages typiques ont entre 50 et 300 habitants. La plupart des royaumes en comprendront des milliers. Ce sont des communautés agraires bien à l'abri des limites de la civilisation. Ils fournissent l'alimentation de base et la stabilité des terres dans un système féodal. On parle de hameau [1] pour un tout petit village, en particulier s'il est éloigné de la paroisse.

Les ***bourgs*** [2], ou petites villes, de 1 000 à 8 000 habitants, avec une moyenne autour de 2500 habitants. Culturellement, ce sont les équivalents des petites villes qui bordent les nationales d'aujourd'hui. Villes et bourgs tendent à n'avoir des murailles que s'ils sont fréquemment menacés.

Les ***villes moyennes***, entre 8 000 et 12 000 habitants, avec une moyenne au milieu de la fourchette. Un grand royaume typique n'aura que quelques villes de cette taille. Les centres d'études supérieures (les universités) se trouvent dans ce type de ville, les seules exceptions ayant trouvé à s'épanouir dans une grande ville.

Les ***grandes villes*** [3], de 12 000 à 100 000 personnes, avec quelques villes exceptionnelles dépassant cette échelle. Des exemples historiques : Londres (25-40 000 habitants), Paris (50-80 000), Gênes (75-100 000) et Venise (plus de 100 000). Moscou au XVe siècle dépassait les 200 000 habitants !

Les grands centres de population (à toutes les échelles) sont des centres de circulation. Les bordures côtières, les cours d'eau navigables et les routes commerciales terrestres forment un entrelacs d'artères commerciales, aux carrefours desquelles poussent bourgs et villes. Plus

l’artère est importante, plus le bourg le sera. Et quand plusieurs grandes artères convergent, cela donne une ville importante. Les villages se répartissent densément l’espace entre ces grandes agglomérations.

Extension géographique de la population

Bon, vous connaissez maintenant la taille et la population de votre royaume.. Combien cela vous fait-il de citadins, et combien de villes ? Combien vivent à la campagne ?

- Commencez par déterminer la taille de la plus grande ville du royaume. Elle est égale à *P x M*, avec P qui est la racine carrée de la population du royaume, et M un coefficient tournant autour de 15 (ou un jet de 2D4+10).
- La deuxième plus grande ville fera entre 20 et 80% de la taille de la plus grande. Déterminer cela en lançant 2d4x10 % (moyenne 50%)
- chaque ville suivante sera de 10% à 40% plus petite que la précédente (2d4x5% - en moyenne 25%); continuez à ajouter des villes à la liste jusqu’à atteindre moins de 8 000 habitants.
- pour déterminer le nombre approximatif de bourgs, faites la somme du nombre de villes, et multipliez par 2d8 (moyenne 9)

Ajustement du nombre de bourgs: le ratio bourg/villes ci-dessus présume l'existence d'une communauté marchande active et importante.

Historiquement, le nombre de chartes urbaines fut multiplié par 10 dans de nombreux pays européens, tandis que des évolutions économiques remodelaient l'organisation agraire en quelque chose de plus solide et mercantile. Si votre monde a sa part évidente de marchands, roublards et autres classes urbaines (comme la plupart des mondes), lancez les 2d8 ci-dessus ou même plus. Vous pouvez ajouter 50% de bourgs pour un monde fantastique à la veille de la Renaissance.

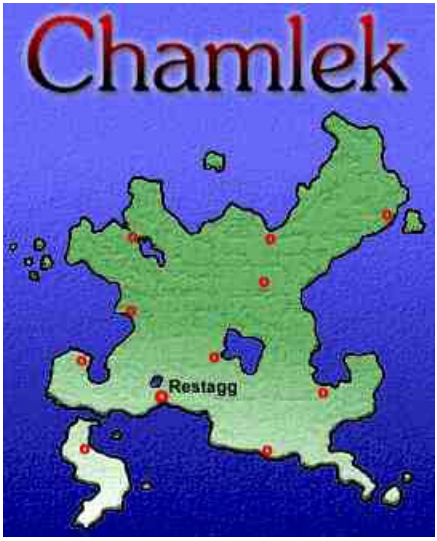
Mais diminuez-le *beaucoup* pour un monde du type pré-croisades.

Si le commerce n'est que local, il n'y aura pas beaucoup plus de bourgs que de villes; continuez simplement la réduction de taille des villes de 10 à 40% afin de créer une liste de villes *et* de bourgs.

Pour un monde en transition entre ces extrêmes, trouvez un facteur moyen qui vous convient.

- Le reste de la population vit dans des villages, hameaux, demeures isolées ou des regroupements de huttes trop petits pour être appelés des villages, ou encore sont des travailleurs itinérants ou des errants vivant sur les routes.

Un exemple : le royaume de Chamlek



Chamlek est un petit royaume insulaire de quelque 230 000 km² [soit la superficie de la Grande-Bretagne], avec un bon climat et juste quelques collines rocheuses émergeant d'une campagne bien arrosée. Sa population est d'un peu plus de 6,6 millions, pour une densité moyenne de 29 personnes au km² (un tirage au dé moyen).

En utilisant les formules ci-dessus (et des valeurs moyennes), on peut déterminer les données suivantes sur Chamlek : la plus grande ville de Chamlek, - Restagg-, a une population de 39 000. Les principales villes sont ensuite Volthyrm (19 000), McClannach (15 000), Cormidigar (11 000) et Oberthrush (8 000).

Il y a en tout 5 villes et 45 bourgs, avec une population urbaine totale

de plus de 200 000 personnes (soit 3% de la population du royaume). Cela donne une distance moyenne de 130-140 km entre deux villes (soit trois ou quatre jours de voyage à pieds). Le reste est rural - il y a environ un centre urbain tous les 4700 km². Si nous avions utilisé la méthode correspondant au début du Moyen Âge, il n'y aurait que 7 villes-bourgs (un centre urbain tous les 19700 km².

Commerces et services

Dans un village de 400 habitants, combien d'auberges et de tavernes est-il réaliste de mettre ? Pas tellement. Peut-être même pas une seule. Quand ils traversent la contrée, les personnages ne devraient pas tomber sur un bien pratique panneau annonçant « Motel : Canal+ et piscine gratuite » toutes les trois lieues. La plupart du temps, ils devront camper ou chercher à loger chez l'habitant.

Du moment qu'ils sont amicaux, la seconde option ne devrait pas poser de problème. Un fermier peut vivre toute sa vie au même endroit, il accueillera donc avec plaisir des nouvelles du monde ou des récits d'aventure, sans même parler de l'argent que les héros peuvent offrir.

J'ai donné un ratio d'entretien (RE) à chaque type de commerce. C'est le nombre de gens qu'il faut pour faire vivre un commerce de ce type. Par exemple, le RE des cordonniers (de loin le commerce le plus répandu dans les villes) est de 150. Cela veut dire qu'il y aura un cordonnier toutes les 150 personnes dans la région. Ces chiffres peuvent varier jusqu'à 60% dans l'un ou l'autre sens, mais ils donnent une base utile au MJ. Réfléchissez à la nature du bourg ou de la ville pour décider si les chiffres ont besoin d'ajustement. Un port, par exemple, aura plus de poissonniers que ce qu'indique la table.

Pour trouver le nombre, disons, d'auberges, dans une ville, divisez la population de la ville par le RE des auberges (2 000). Pour un village de 400 personnes, cela donne seulement 20% d'auberge ! Ce qui signifie qu'il n'y a que 20% de chances qu'il y en ait une. Et même s'il y en a

effectivement une, elle sera plus petite et moins chic qu'une auberge urbaine. Le RE des tavernes est 400, il n'y aura donc qu'une seule taverne.

Commerce	RE	Commerce	RE
Cordonniers	150	Bouchers	1200
Fourreurs	250	Poissonniers	1200
Servantes	250	Brasseurs	1400
Tailleurs	250	Fabricants de boucles	1400
Barbiers	350	Plâtriers	1400
Joailliers	400	Marchands d'épices	1400
Tavernes/Restaurants	400	Forgerons	1500
Fripiers	400	Peintres	1500
Pâtissiers	500	Médecins*	1700
Maçons	500	Couvreurs	1800
Charpentiers	550	Serruriers	1900
Tisserands	600	Garçons de bains	1900
Chandeliers	700	Cordeliers	1900
Marchands de tissus	700	Auberges	2000
Tonneliers	700	Tanneurs	2000
Boulangers	800	Copistes	2000
Porteurs d'eau	850	Sculpteurs	2000
Fabricants de fourreaux	850	Tapissiers	2000
Marchands de vins	900	Bourreliers	2000
Chapeliers	950	Blanchisseurs	2100
Selliers	1000	Marchands de foin	2300

Volaillers	1000	Couteliers	2300
Faiseurs de bourses	1100	Gantiers	2400
Marchands de bois	2400	Graveurs sur bois	2400
Magasin de magie	2800	Enlumineurs	3900
Relieurs	3000	Libraires	6300
** Ce chiffre est pour les médecins diplômés. Le RE total des soigneurs (barbiers, rebouteux, infirmiers, étudiants recalés...) est de 350.*			

Quelques autres chiffres : il y aura un domestique au service de la noblesse pour 200 personnes, un avocat pour 650, un clerc séculier (vicaires, étudiants, bedeaux, etc., mais cela n'inclut pas les moines) pour 40 et un prêtre pour 25-30 clercs.

Les commerces non listés ici auront sans doute un RE entre 5 000 et 25 000 ! Le « magasin de magie » est une boutique où les sorciers peuvent acheter des ingrédients de sort, du papier pour parchemins et ce genre de fournitures, *pas* un endroit où l'on trouve des épées magiques sur les présentoirs.

Agriculture

Au niveau technologique médiéval, un kilomètre carré de terre habitée (en comptant les routes, villages et bourgs) peut nourrir 70 personnes. Ce chiffre prend en compte les parasites, les rats, les sécheresses et les vols, qui sont tous communs à de nombreux mondes. Si la magie est courante, le MJ peut décider qu'un km² de terre agricole peut nourrir beaucoup plus de monde. Notez bien que ce chiffre n'est pas la densité de population maximale d'un royaume.

Une fois que vous avez décidé de la capacité de la terre à nourrir ses habitants, vous pouvez déterminer la quantité de terres sauvages ou non cultivables dans le royaume, en travaillant à l'envers. Reprenons

l’exemple de Chamlek, le royaume insulaire de 230 000 km². Avec un kilomètre carré pour nourrir 70 personnes, cela signifie qu’il y a quelque 94 300 km² de terres agricoles - à peu près 41% de la taille totale de l’île. Cela donne un exemple de la dispersion réelle de la population. Les 60% restant sont des terres sauvages, des rivières ou des lacs.

Même si Chamlek avait la densité de population maximale (45 habitants au km²), la surface agricole ne dépasserait pas un énorme taux de 66% du royaume, laissant un tiers du pays aux terres incultes (principalement des forêts vallonnées entre les fermes) et des cours d’eau. C’est le maximum atteint sur Terre, bien que de plus hauts taux soient théoriquement possibles si le MJ décide que le pays *entier* est cultivable.

Bien que la distance moyenne entre les foyers de population puisse être calculée à partir de la surface totale, il est plus réaliste de déterminer la longueur moyenne de voyage d’un village à l’autre en se basant sur la seule terre agricole.

Ainsi, à Chamlek, la distance moyenne d’un village à l’autre n’est pas 5,7 km, comme la surface totale du royaume le suggérerait*, mais plutôt quelque chose comme 3,6 km (d’après la seule surface cultivée) - moins d’une heure de marche. Ceci parce que villages et bourgs ont tendance à s’agglutiner le long des axes de voyage entre les villes - laissant de grands espaces vides au milieu.

*** Comment ça marche -**

S. John Ross considère que les villages sont chacun au centre d’un hexagone. Il divise donc la surface totale par le nombre de villages, ce qui lui donne S, la surface de l’hexagone du village moyen. La distance au village voisin est la largeur de l'hex, soit $\sqrt{S / 0{,}9305347}$. Cela se défend si l’on considère qu’une disposition en cercles donnerait des recoupements, tandis que des carrés feraient

des villages trop bien rangés.

Châteaux

Bien, maintenant nous avons tout compris sur la disposition des terres cultivées, des villes et des fermes. Ce qui est plus cher au cœur de l'aventurier, cependant, c'est le château, ou, mieux encore, le château en ruines. Encore une fois, combien devrait-il y en avoir ?

Pour commencer, le nombre de ruines dépend de l'âge de la région. La formule qui suit n'est qu'un vague guide. La fréquence des ruines en Europe varie beaucoup selon l'histoire militaire et la position stratégique de la région. Pour avoir un ordre de grandeur, divisez la population du royaume par 5 millions, et multipliez le résultat par la racine carrée de l'âge du royaume. Si ce royaume a beaucoup changé de mains, utilisez l'âge *total* - le nombre d'années depuis lequel un peuple bâtissant des châteaux y habite, quelle que soit la lignée de la famille royale actuelle.

Chamlek, notre royaume insulaire, a aujourd'hui 6,6 millions d'habitants. Il est peuplé de bâtisseurs depuis 300 ans et a donc 22,86 forts ou châteaux en ruines, soit pour sûr 22 châteaux et 86% de chance pour qu'il y en ait un 23e.

Les châteaux en activité sont beaucoup plus courants ; les ruines sont rares parce que les plus solides d'entre elles sont constamment remises en service ! Comptez un château en fonctionnement pour 50 000 personnes. L'âge du royaume n'est pas vraiment un facteur. Chamlek aurait donc 133 châteaux actifs de diverses tailles.

75% de tous les châteaux seront dans les zones civilisées d'un royaume. Le quart restant sera dans les terres sauvages, aux frontières, etc.

Le rôle de ces châteaux dépend trop de chaque monde pour pouvoir être réduit à une formule. La plupart marqueront les possessions de ducs ou de barons, mais certains peuvent être des repaires de brigands ou les avant-postes de seigneurs de la guerre gobelins. Tout repose sur les épaules du MJ.

Divers

Taille des villes : bourgs et villes du Moyen Âge couvrent un kilomètre carré pour 15 000 personnes, en moyenne. Ce qui fait une densité de 150 à l'hectare ; la ville typique de 10 000 habitants occuperait donc 67 hectares - à peine une ville d'après les normes modernes, que ce soit en termes de population OU de taille. Certaines très grandes villes peuvent avoir jusqu'au double de cette densité.

Maintien de l'ordre : une ville médiévale bien tenue aura un agent de l'ordre (garde, milicien, etc.) pour 150 citadins. Les villes négligées peuvent n'avoir que la moitié de ce nombre. Quelques rares villes en auront plus.

Établissements d'enseignement supérieur : il y aura une université pour chaque 27,3 millions de personnes. Ceci doit être calculé par continent, *pas* par ville ! Ce chiffre est celui des universités savantes, pas de celles dédiées aux arts magiques. Savoir si les universités de magie sont des institutions séparées, et quelle est leur fréquence, ne dépend que de la décision du MJ.

Animaux de ferme : le nombre total des bêtes d'élevage est 2,2 fois la population humaine, dont 68% de volaille (poulets, oies et canards). Le reste sera du bétail élevé pour le lait et la viande : les porcs sont d'excellentes bêtes à viande, parce qu'ils mangent moins et ne sont pas difficiles. Les moutons seront très courants si la région a un marché de la laine (comme l'Angleterre médiévale, dont l'économie reposait sur la laine). Vaches, bœufs et taureaux élevés pour le travail des champs et le lait apparaîtront à l'occasion, mais nourrir des bœufs uniquement pour

la viande est un luxe que seules les régions les plus prospères peuvent s'offrir.

Bibliographie

NdT: Le seul ouvrage disponible en français cité par S. John Ross est le classique d'Henri Pirenne, *Les Villes du Moyen Âge* (PUF, 1992), dont la première publication remonte à 1929.

Téléchargement - Pour faire automatiquement tous les calculs, téléchargez le fichier Excel reprenant tous les chiffres de cet article (100 ko).

Ce fichier a été créé par Marcus L. Hulings, puis traduit et adapté par Antoun.

La liste des RE est tirée (principalement) du registre fiscal de Paris en 1292, recoupée avec d'autres sources pour plus d'exactitude. On peut trouver cette liste dans *Life in a Medieval City* de Joseph et Francis Geis (Harper and Row, 1981). C'est un bon livre fait par des historiens amateurs, qui comprend de fascinantes descriptions de la vie et de l'organisation d'une ville médiévale. Parmi les autres livres consultés, citons :

The Castle Story, par Sheila Sancha (Harper Colophon). *The Medieval Town*, par John H. Mundy and Peter Riesenberg (Robert E. Krieger). *The Medieval Town*, par Fritz Rörig (University of California Press).

Medieval Regions and Their Cities, par Josiah Cox Russel (David & Charles press).

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

Notes du traducteur

Ces notes sont établies grâce à l'aide de Laurence Guérin et à partir du *Lexique Historique du Moyen Âge* dirigé par René Fédou (Armand Colin, 1980), du lexique *La Société médiévale* d'Agnès Gerhards (MA éditions, 1986) et de *La France au XIIIe siècle* de Marie-Thérèse Lorcin (Nathan, 1981)

(1) NdT : J'ai ici adapté le texte de Ross qui parle de hameau (*hamlet*) pour un village cultivant des vergers plutôt que des champs de céréales. Ross extrapole peut-être à partir du fait que l'habitat est plus dispersé dans les régions de bocage et donc de vergers. [Retour]

(2) NdT : Je prends ici le mot dans un usage plutôt moderne. Au Moyen-Âge, l'usage varie selon les régions. À l'origine et dans les régions germaniques, un burg est un lieu fortifié de refuge, de préférence sur une éminence ; ailleurs en Europe, on trouve des bourgs castraux nés à côté d'un château et des bourgs monastiques ou épiscopaux qui se développent près d'un monastère ou du siège d'un évêché. Dans l'ouest de la France, il est créé sur de nouveaux défrichements (bourgneuf, villeneuve) Enfin, dans les îles britanniques, un burgh est une forteresse royale dotée de privilèges particuliers. [Retour]

(3) NdT : Ross cite aussi pour ces grandes villes le terme de "supercity", il se réfère "tel que le disent les historiens des villes" Pour info, les démographes médiévaux français parlent de grande ville à partir de 10 000 habitants (4 à 10 dans le royaume de France au XIII° siècle), de ville de première importance au-delà de 20 000 habitants (8, sans compter Lyon et Metz qui dépendent alors du Saint Empire Romain Germanique) et de ville mondiale pour, en Europe occidentale, les seules Paris (peut-être 200 000 habitants vers 1300), Milan, Venise et Florence. [Retour]

Suivez le guide

Plutôt que d'avoir un royaume dans chaque pays, il serait plus réaliste d'avoir différents régimes politiques pour chaque territoire. L'article qui suit vous propose trois exemples de sociétés organisées qui ne sont pas des royautés : le collectivisme, la théocratie, la patriarchie. Le bonus ? Des idées d'aventures ! Juste après, un autre article vous proposera un quatrième exemple : un système matriarcal, fondé sur des bases vous permettant de développer un univers logique avec ses propres lois et sa propre culture. Et comme nous sommes des personnes généreuses – chez PTGPTB –, on vous offre même un autre exemple sociétal : un peu plus fantaisiste... et même un peu faisandé.

Trois régimes politiques méd-fan

© 2008 Uri Kurlianchik

Un article d'Uri Kurlianchik tiré de Signs & Portents n°62, et traduit par Antoine Drouart

Signs & Portents, le magazine de Mongoose Publishing présente :

Tôt ou tard, tout aventurier a affaire aux autorités ; soit qu'il travaille avec elles pour combattre le Mal, soit qu'il les fuit après avoir été injustement accusé d'un horrible meurtre, soit simplement qu'il paie ses impôts. Dans la plupart des cas, on suppose que le gouvernement est une monarchie ou une république bienveillante, que les gens sont normaux et, en général, affables.

Mais que se passerait-il si interagir avec le gouvernement et les habitants était la partie la plus difficile de l'aventure ? Si marcher dans la rue était aussi périlleux que de survivre dans un donjon truffé de pièges ? Cet article explore trois régimes politiques peu orthodoxes. Il présente trois pays et six personnages non-joueurs pour votre inspiration ou pour une utilisation immédiate dans votre campagne.

Collectivisme : le règne du but commun

Un *collectif* est une société qui donne la priorité absolue aux objectifs du groupe plutôt qu'aux besoins des individus. Habituellement, un collectif est imposé à une région par un dictateur mais, en de rares cas, il résulte d'une forme de conscience commune ou d'un manque d'individualisme. Les régimes collectifs sont toujours très Loyaux, et bénéficient de taux de criminalité faibles ainsi que d'une répartition plus ou moins équitable des richesses (mais souvent au prix d'une pauvreté généralisée). Certaines races sont intrinsèquement collectives et jouissent d'un *esprit de ruche* qui rend inutile tout type de gouvernement. La plus célèbre de ces races est celle des Fomorians[wiki], semblables aux fourmis.

Le Collectif UniNain

> *"Ajouter ou retirer un poisson est sans importance, tant que l'aquarium reste propre."*
>
> *Sage 412, au sujet de l'exécution des déviants* [1]

Il y a plusieurs milliers d'années, un grand héros nain, dont le nom s'est perdu depuis, s'est lancé dans une quête grandiose pour apporter l'ordre dans ce monde de chaos. Mais avant qu'il puisse arriver au bout, il fut piégé par des ennemis jaloux et tué lors d'une bataille épique qui fissura les montagnes et vaporisa les mers. La mission de ce héros était si importante que le dieu nain Moradin redonna vie à ce qui restait de son corps, transformant chaque goutte de son sang en un nain déterminé à achever la noble quête du héros. Ainsi naquit l'UniNain.

Le collectif UniNain est une société qui n'a besoin ni de gouvernement ni de lois, car chacun de ses membres sait exactement quelle est sa tâche et comment il doit la réaliser au mieux. Les membres

du collectif n’ont aucun bien personnel, ni richesses, ni foyer permanent, ni famille, ni même de nom. Ces choses n’ont pas la moindre importance en comparaison de l’accomplissement de leur mission, qui changera la face du monde.

Malheureusement, l’UniNain ignore l’objectif final de la quête ; l’UniNain ne comprend, ou plutôt ne ressent, qu’une longue liste d’actions qui doivent être réalisées pour rendre le monde meilleur. Certaines de ces actions sont des défis aussi grands que tuer le grand Roi Dragon du Nord ; d’autres sont aussi absurdes que de peindre tous les chats de Tuincaria dans une teinte particulière de pourpre.

Chaque Nain appartient à une des trois castes de même importance : la brigade des guerriers, la guilde des travailleurs ou l’école des sages. Il y a parfois des transferts en fonction des besoins de la Grande Mission, mais ils sont extrêmement rares et sont souvent considérés comme une malédiction plutôt que comme une promotion.

Bien que l’UniNain ne soit pas contrôlé par un esprit commun, chaque nain sait où il devrait être, ce qu’il devrait faire, et quelles parties de la Grande Mission sont réalisées en ce moment. Cependant cette connaissance n’est pas contraignante et peut être contournée ou ignorée par des individus en fonction de leurs propres envies égoïstes, ou par peur, désir charnel ou avidité.

La Loi : il n’y a qu’un seul crime dans l’UniNain : contrarier la progression de la Grande Mission. Pour ce crime impardonnable il n’y a qu’une seule punition : la mort. Cette loi s’applique à tous, y compris les étrangers, même ceux qui vivent à des milliers de lieues.

Le peuple UniNain

Guerrier 726 (Guerrier nain niveau 13, Loyal Mauvais) est le chef des tueurs de déviants de l’UniNain. Il a tué plus de Travailleurs paresseux, de Sages séditieux et de Guerriers lâches que tous ses pairs

réunis. Ironiquement, Guerrier 726 est sur le point de devenir un déviant lui-même, car il place l'élimination des déviants au-dessus des besoins de la Grande Mission. En réalité, il n'a rien fait dans sa vie pour faire avancer la cause de l'UniNain. Pour rendre les choses pires encore, il a commencé à décorer son simple lit de soldat avec des morceaux des corps de ses victimes, à utiliser des armes venues de l'étranger, et à se vanter de ses réussites personnelles, ce qui est strictement interdit.

Jusqu'à maintenant sa contribution à l'UniNain est considérée comme plus importante que les dommages qu'il lui cause, mais cela pourrait changer du jour au lendemain et quand cela arrivera, les caves se teinteront du rouge du sang des nains…

Travailleuse 2672 (Sorcière naine niveau 5, Chaotique Bonne) : depuis son plus jeune âge, Travailleuse 2672 était une fille à problèmes, demandant en permanence "Pourquoi ?" et faisant d'étranges suggestions. Cependant, elle faisait sont travail exceptionnellement bien et ne fut jamais considérée comme une déviante. Néanmoins, la plupart des travailleurs évitaient de lui parler, car ses questions perturbaient leurs idées, et un Travailleur n'est pas censé avoir des idées.

Un matin, alors qu'elle travaillait dans les mines, elle réussit soudainement, par la seule force de sa pensée, à faire basculer dans son chariot une énorme pierre. Immédiatement, un groupe de Travailleurs furieux se rua sur elle, et fut englouti par une gigantesque boule de feu surgie d'on ne sait où. Travailleuse 2672 se rendit compte qu'elle en était la cause et prit la fuite, sachant que bientôt des Guerriers viendraient la tuer comme la pire des déviantes : une meurtrière.

En ce moment, elle se cache dans le réseau sans fin de cavernes autour de la cité UniNain, en réfléchissant à une contribution à la Grande Mission si immense qu'elle compenserait les terribles dégâts qu'elle a causés. Sans qu'elle le sache, Guerrier 726 la recherche activement, sans savoir s'il doit la tuer ou l'aider. Après tout, elle est sa seule enfant…

Idées d'aventures

Le groupe s'est accidentellement égaré sur le territoire de l'UniNain, où l'on exige d'eux qu'ils contribuent à la Grande Mission ; ils doivent rapporter à l'école de Sages sept poils de la moustache d'un fermier de 4,50 mètres de haut, ou être exécutés en tant que déviants. On peut négocier une récompense pécuniaire. Le groupe s'avère posséder un objet que l'UniNain estime être vital pour la Grande Mission. Ils sont constamment assaillis par des représentants du collectif, qui tentent de les solliciter, les menacer, les tromper, d'acheter ou de voler l'objet. Un magicien individualiste et maléfique développe en secret une méthode pour contrefaire le "sens de la Grande Mission" qui dirige l'UniNain, et l'utilise pour augmenter sa richesse et son pouvoir personnel.

Théocratie : le règne des dieux

La plupart des théocraties sont simplement des dictatures ou des oligarchies où les dirigeants ont imposé la religion d'État à leurs sujets, souvent en bannissant ou en ostracisant les autres religions. Les lois sont basées sur les textes sacrés de cette religion, et le clergé détient le pouvoir spirituel mais également séculier.

En de rares occasions, la nation est effectivement dirigée par une divinité ou une personnalité d'apparence divine qui est adorée, ou apaisée par des sacrifices comme si elle était un vrai dieu. Les monstres ou les mages maléfiques exploitent souvent les superstitions des sociétés primitives et prétendent être des dieux afin de soumettre ces gens simples et naïfs, pour satisfaire leur cause ou leur cupidité. Parfois, des sociétés habituellement normales sont forcées d'apaiser des monstres extrêmement puissants, tels que la légendaire tarasque[wiki en] ou un dragon diabolique, en leur vouant un culte et en leur faisant des sacrifices, sous peine d'être détruites par cette créature invincible.

Le Royaume béni d'Olgar

> *“Ne pleurez pas la mort de votre fils, mais réjouissez-vous plutôt de son ascension.”*
>
> *Le Grand Prêtre Kulitan, à la mère d’un Héraut divin*

Une fois tous les trois ans, les prêtres d’Olgar rassemblent treize des enfants les plus brillants et les plus nobles du Royaume béni et les jettent dans le Gouffre saint, où Olgar, le Dieu enchaîné, est emprisonné. Douze de ces jeunes vont rester en bas pour servir le dieu, mais le treizième s’élèvera hors du Gouffre et dirigera le peuple en tant que Héraut divin : un enfant innocent, empli de la volonté toute-puissante d’Olgar. La volonté de cette divinité primordiale est si intense qu’elle consume l’enfant, le tuant ou l’handicapant lourdement dans les trois ans.

Les anciens Hérauts divins sont habituellement rejetés dans le Gouffre Saint pour retourner à Olgar. Cependant, durant ces trois ans, l’enfant jouit du pouvoir absolu sur son peuple. Ses désirs sont la loi, ses faveurs des bénédictions, sa colère la mort.

Le peuple d’Olgar est fanatique, obéissant aux décrets du Héraut divin avec un zèle violent, assassinant sans merci ceux qui osent discuter ses paroles. Tous les mots que prononce le Héraut divin sont consignés dans le Livre Béni des Lois et il y a eu des milliers de Hérauts divins depuis qu’Olgar a été enchaîné dans le Gouffre. Il est par conséquent impossible pour un étranger (ou un homme insouciant) de déambuler simplement dans la rue sans enfreindre un quelconque décret divin et subir ainsi une des terribles sanctions pratiquées dans le royaume. Même les citoyens les plus pieux risquent d’être choisis au hasard pour un sacrifice, ou de mourir dans une croisade contre un lointain pays “infidèle”.

La Loi : le Royaume béni d’Olgar possède un système légal très complexe et toujours changeant, qui inclut de nombreuses crimes

absurdes comme porter une chemise devant le Héraut divin ou un de ses serviteurs, manger de la viande avec la main gauche, bâiller ou éternuer en prononçant “Olgar”, ou fabriquer une chaîne en cuivre. Malheureusement, les membres du clergé sont très efficaces pour localiser et punir les coupables avec de terribles châtiments qu’ils inventent sur-le-champ. Les peines les plus communes incluent : sept ans de travaux forcés, confiscation des biens en faveur de l’Église, purification par la torture ou l’humiliation, ou encore le sacrifice rituel d’une partie non vitale du corps – ou de sa vie même.

Le peuple d’Olgar

Sulfizin, la Fausse Déesse (humaine, Clerc niveau 20, Chaotique Bonne) : Lorsque le Héraut divin Kurfidzil remonta du Gouffre sacré, brûlant du feu noir du dieu, les parents de Sulfizin pleurèrent amèrement, car ils savaient qu’ils ne reverraient plus jamais leur douce fille. Quand, deux nuits après la cérémonie, elle apparut à leur porte, leur joie fut de courte durée : ce qui revint n’était plus leur fille.

Personne ne sait ce qui s’est passé, mais d’une manière ou d’une autre, la jeune fille s’est échappée du Gouffre et est revenue sur la terre des fidèles pour répandre de fausses croyances et le désespoir. Les prêtres affirment que Sulfizin est une épreuve créée par Olgar pour tester la dévotion et la vaillance de ses adorateurs. Ceux qui disent le contraire sont promptement réduits au silence. Néanmoins, nombreux sont ceux qui trouvent que cette enfant, avec son message simple de liberté, est un bien meilleur chef qu’un Héraut divin capricieux et cruel. Son culte s’étend rapidement, menaçant de mener le culte d’Olgar à une fin sanglante.

Sulfizin peut donner à ses fidèles des sortilèges divins, renforçant la croyance qu’elle est une jeune déesse née pour sauver le peuple de la tyrannie d’Olgar.

Jursazal, le Saint Mendiant (humain paysan niveau 3, Chaotique

Neutre) : Jursazal fut un Héraut divin comme des milliers d'autres enfants avant lui, et son règne fut bon et prospère. Ce qui le rend unique est qu'après les trois ans, il ne mourut pas, ni ne devint un invalide bavant, mais redevint simplement un garçon normal et en bonne santé, ayant une propension à la rêverie, à des sautes d'humeur et une envie incontrôlable de voyager. La Loi d'Olgar ne couvrant pas le cas des anciens Hérauts survivants, il fut libéré du palais, avec les meilleurs vœux des prêtres, mais sans un sou.

Après avoir vécu trois ans comme l'homme le plus riche et le plus sacré du royaume, Jursazal décida de passer le reste de sa vie à être le plus pauvre et le plus humble. Durant ses voyages, il rencontra de nombreux miséreux, hommes et femmes, et leur raconta avec sa naïveté d'enfant combien c'était amusant d'être pauvre et libre. Les gens, sachant qu'il avait été le Héraut divin et supposant qu'il avait été maintenu en vie pour quelque grand dessein, décidèrent de se joindre à ses pérégrinations et de partager sa vie de simple mendiant. Pour montrer leur pauvreté et leur dévotion, ces "Saints Mendiants" ne portent que des chaînes rouillées, tout comme leur dieu emprisonné.

Aujourd'hui, les suivants de Jursazal sont plus de mille, de tous âges et de toutes origines. L'Église ne sait pas comment les considérer. D'un côté, c'est une bande de vagabonds crasseux qui ne contribuent pas à la société et qui ternissent l'image du royaume, mais ils sont aussi parmi les adorateurs les plus pieux et zélés d'Olgar.

Idées d'aventures

Le groupe de PJ est invité dans la maison du grand prêtre, où ils sont traités avec le plus grand respect. Mais ils ne savent pas qu'ils auront l'honneur d'être sacrifiés au Dieu Olgar à la prochaine pleine lune. Un sage ou un politicien étranger engage le groupe pour descendre dans le Gouffre saint, découvrir ce qu'est réellement Olgar, et quel est le destin des sacrifiés. Le nouveau Héraut divin est possédé, non pas par la

volonté d'Olgar, mais par le fantôme maléfique d'un prêtre exécuté pour avoir abusé de son pouvoir.

Patriarchie : le règne des Anciens

La patriarchie est la forme de gouvernement la plus primitive et la plus élémentaire connue de l'homme. Elle ne se trouve que chez les humanoïdes primitifs et les tribus sauvages. Les hommes les plus jeunes sont censés obéir à leurs Anciens, qui à leur tour obéissent au chef, d'habitude le plus vieux et le plus sage des membres de la tribu.

Les femmes ont un statut à peine plus enviable que celui des esclaves et des animaux de ferme, bien que, parfois, les plus vieilles accèdent au statut de "sorcières" ou de "sages". Celles-là sont traitées avec un mélange de peur et de respect car on croit, non sans raison, qu'elles ont des pouvoirs magiques et prophétiques. De telles sociétés vivent typiquement de chasse, de pillage ou de cueillette, et sont constamment en guerre avec les civilisations et tribus voisines, pour l'honneur et les ressources.

Les Tribus libres de la forêt de Grou

> *"Pourquoi attendre tant d'années alors que vous pourriez tuer tant d'anciens ?"*
>
> *Le Chef Zu, après avoir tué son père et ses frères aînés*

De tous les animaux sauvages et féroces qui peuplent la forêt primaire de Grou, aucun n'est aussi violent et sanguinaire que les elfes des tribus sauvages, qui vénèrent le Vieil Homme des Bois, conduisent de terribles rites et pratiquent des sacrifices innommables en son honneur. Fainéants et violents, les elfes de Grou n'ont jamais développé de technologie et de pratiques culturelles au-delà des plus élémentaires. Ils combattent

avec des tomahawks de pierre brute et peignent des images primitives de la nature sur les murs humides de leurs trous taillés dans les troncs d'arbres gigantesques. Cependant, pour quelque mystérieuse raison, les hommes de Grou ont un talent inné pour les pouvoirs psioniques, qui croissent et se renforcent avec l'âge. Les vieux sages de Grou ont des capacités psioniques que la plupart des psis civilisés ne peuvent même pas imaginer.

Leur système social est simple. Les non-psis obéissent aux psis, les jeunes psis obéissent aux plus âgés (appelés "anciens") et les anciens obéissent à l'immortel Vieil Homme des Bois. Les femmes sont considérées comme la propriété d'un homme (d'habitude leur père, leur mari ou leur fils) et peuvent être échangées comme du bétail. On se bat souvent pour les femmes fertiles, de grand prix. Les hommes adultes décorent leur corps de tatouages effrayants qui indiquent leur âge, leurs succès personnels et leurs hauts-faits guerriers. En général, plus un elfe a de tatouages, plus il est âgé et puissant.

Une autre manière de grimper l'échelle sociale est de tuer les membres plus âgés dans des duels psioniques à la loyale, le vainqueur ajoutant les tatouages du vaincu aux siens. Ce "vol d'âge" est socialement accepté et plutôt commun.

Le Vieil Homme des Bois est le chef incontesté des elfes de Grou ; un psion d'un âge et d'une puissance inimaginable, qui exige des sacrifices humains (et elfes) constants, ainsi que des guerres rituelles. Son âge et son pouvoir réels sont inconnus mais sont considérés comme divins. Nombreux sont les puissants anciens qui l'ont défié, et sa peau semblable à une écorce desséchée est désormais ornée de leurs tatouages.

La Loi : les elfes de Grou n'ont pas de lois écrites, mais s'appuient plutôt sur un sens intuitif de l'honneur qui vient d'une éducation strictement traditionnelle. Tous doivent obéir aux anciens, être honnêtes avec les pairs de leur tribu ou les membres des tribus alliées, et ne

jamais attaquer un autre elfe sans une déclaration claire de leurs intentions. Les crimes contre la tribu sont souvent punis par des amendes, des mutilations rituelles ou l'exil (ce qui revient à une mort quasi-certaine), le chef ou le père de l'offensant étant le juge. Les femmes, comme le bétail et les esclaves, sont des propriétés personnelles et leurs maîtres peuvent les traiter comme bon leur semble.

Le peuple Grou

Le Chef Zu (elfe mâle ; guerrier 9 / psion 6 ; Chaotique Mauvais) : C'est le plus jeune et le plus craint des chefs Grou. Ce qui lui manque en pouvoirs psioniques, il le compense plus qu'il n'en faut par la brutalité et la puissance physique. Zu a passé sa jeunesse en aventure, terrassant nombre de monstres puissants et récupérant de nombreux objets merveilleux dans leurs repaires. Quand il se sentit suffisamment armé et expérimenté, il assassina ses compagnons et revint dans sa tribu, célébré en héros. Néanmoins, Zu était encore un jeune enfant et fut traité comme tel. Cela, du moins, jusqu'à ce qu'il défie et tue son père, ses frères aînés et quelques autres anciens dont il enviait les tatouages.

Plus ambitieux et vigoureux que les autres chefs, Zu rêve de tuer un jour le Vieil Homme des Bois. Il unira alors toutes les tribus en une horde invincible et conquerra les terres civilisées du Nord. En attendant, il passe son temps à piller ses voisins et à acquérir des armes que lui vendent des marchands humains peu scrupuleux.

La Chef Vis (elfe femme ; Psion 9 ; Chaotique Bonne) : depuis son enfance, Vis sait qu'elle est prédestinée à un plus grand destin qu'élever des enfants et satisfaire son maître. Elle passa des heures à observer son père développer ses compétences psioniques, jusqu'à ce qu'un matin elle se réveille en s'apercevant qu'elle flottait au-dessus du sol. En découvrant cela, son père fit un choix peu orthodoxe : il décida d'élever son prodige de fille comme un fils, une décision qu'il n'a jamais regrettée. Vis grandit et devint une psi puissante.

De nombreux hommes l'ont défiée. Elle les a tous battus, mais ne les a pas tués, car elle n'est pas violente par nature et préfère se faire un nouvel ami plutôt que de tuer un vieil ennemi. Après que son père a été tué dans un raid de Zu, les anciens de sa tribu se réunirent et décidèrent à l'unanimité que la brillante jeune femme devrait régner à sa place comme chef de la tribu.

Idées d'aventures

- Le chef d'une tribu réduite mais riche engage les PJ pour les aider à défendre son peuple contre les pilleurs de Zu, mieux armés et mieux entraînés. En traversant la forêt de Grou, le groupe rencontre une jeune femme qui a des talents pour les pouvoirs psioniques et qui fuit sa tribu pour rejoindre celle de Vis, où elle pourra affûter ses capacités. Elle leur demande de l'escorter jusqu'à Vis et de la protéger contre ses frères qui veulent la tuer pour avoir déshonoré la famille et la tribu.
- La fille d'un riche marchand a disparu en s'aventurant dans la forêt de Grou. Le groupe est engagé pour la retrouver. La fille n'est pas retenue contre son gré, mais est simplement tombée amoureuse d'un guerrier de Grou, ainsi que de sa culture sauvage et libertaire. Elle a décidé de rester vivre avec eux.

Article original : *3 Fantasy Regimes* (p. 51 de *Signs &Portents* n°62)

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

Créer un matriarcat dans vos mondes

© 2001 PTGPTB.org

Un article de Jocelyn Robitaille, tiré de PTGPTB.org, et traduit par Pierre Carmody

Les tenants et les aboutissants d'un matriarcat pour vos campagnes

La chose la plus importante pour un univers de JdR est qu'il doit être bâti sur une sorte de charpente logique. Ainsi, le premier problème qu'on devrait aborder lorsque l'on crée un matriarcat, pour n'importe quel monde, est de comprendre pourquoi les femmes ont le pouvoir, et pas les hommes ou les animaux à fourrure.

D'une manière générale, il y a trois façons d'aborder l'explication de cette situation.

Le premier et le plus simple des moyens pour y arriver est d'inverser simplement les rôles des hommes et des femmes. La plupart des mondes imaginaires ont tendance à dépeindre les hommes comme plus puissants physiquement que les femmes, comme c’est généralement le cas dans la vraie vie. Puisque les mondes de JdR sont d'habitude des environnements violents, le fait que le sexe fort ait le plus de pouvoir a du sens. Même dans des univers modernes où les armes à feu (ou d'autres substituts à la force) jouent un rôle majeur, la domination masculine peut être simplement déduite du fait qu'il y a eu une époque où les armes à feu n'existaient pas.

Pour en revenir aux sociétés matriarcales, le moyen le plus simple de les faire advenir dans votre monde est de déclarer simplement que, depuis le départ, les femmes ont été le sexe fort. Cette méthode est un peu grossière, maladroite et paresseuse, mais a été utilisée avec succès (du moins d'un point de vue commercial) par TSR dans leur description des Drows, ou Elfes Noirs, dans les Royaumes Oubliés, pour *AD&D*.

La deuxième méthode pour expliquer un matriarcat est l'Acte d'un dieu/déesse, ou un autre édit surnaturel. À nouveau, ceci est une méthode facile, consistant en fin de compte à déclarer que

> *« les dieux ont dit que les femmes, dans leur infinie sagesse, devraient régner sur le pays. »*

Une autre variante est d'expliquer que les femmes règnent par analogie. La divinité la plus puissante, la majorité des divinités ou toutes les divinités dans le panthéon du monde sont féminines, et ainsi il fut déduit, presque inconsciemment, que les femmes devraient régner, soit parce que l'on croit que l'esprit des femmes est également plus proche du divin, ou parce qu'elles sont plus enclines à attirer les faveurs de la divinité.

Bien que ce soit une méthode presque aussi simple que la première, un examen plus poussé révèle qu'elle est en fait bien plus élégante, puisqu'elle rend possible de générer plus d'histoires. Tandis qu’on ne peut pas vraiment éprouver ou examiner en profondeur la biologie et les aptitudes physiques, on peut le faire pour la religion et la foi. Vous pouvez donc facilement créer des intrigues autour de choses telles que des guerres saintes entre les sexes, l'apparition d'un dieu mâle, le destin des dieux mâles depuis longtemps disparus (peut-être se sont-ils entretués en guerroyant, peut-être les dieux féminins les ont-ils tués, etc.) et une multitude d'autres problèmes liés à la religion, à la puissance et au genre [1]. On peut trouver un bon exemple de matriarcat dans *Tribe*

8, publié par DreamPod9 [2] , même si, dans ce jeu, la différence entre hommes et femmes est faible pour ce qui est du pouvoir politique, et si la force, à la fois physique et magique, est neutre vis-à-vis du sexe.

Une autre utilisation de ce genre d'univers de jeu, si vous gardez le fait que les hommes sont physiquement plus forts que les femmes, peut-être même plus forts que dans la réalité, est d'avoir une belle petite opposition force-magie. (En supposant que les femmes sont vraiment élues par la divinité et qu'elles et elles seules puissent faire des miracles [comme dans les romans et le JdR *la Roue du Temps* grog (2001), où les femmes font de la magie sans devenir folles, contrairement aux hommes (NdT)] Cela peut soit servir d'instrument pour l'équilibre du jeu, pour des conflits (une guerre ou une rivalité entre guerriers et prêtresses) ou pour l'acceptation du sexe opposé : si, pour vaincre une bête, il faut à la fois de la magie et de la force, hommes et femmes seront forcés de travailler ensemble et de reconnaître mutuellement leurs capacités et donc leur nature complémentaire.

La troisième option pour expliquer le matriarcat, et de loin la plus intéressante à mon avis (peut-être parce qu'à ma connaissance, elle n'a jamais été explorée en JdR), est d'avoir des femmes qui, bien qu'inférieures aux hommes sur le plan physique, possèdent un avantage non-religieux et pas ouvertement surnaturel qui leur permet de dominer les hommes. Ici, les possibilités sont illimités ; l'avantage peut être de n'importe quelle nature.

Un bon exemple d'avantage peut simplement être que les femmes complotent mieux et surpassent ainsi la plupart des hommes par des méthodes déloyales presque tout le temps. Un avantage plus flatteur pourrait être que les femmes sont de meilleures diplomates, et se sont emparées du pouvoir à un certain moment afin d'empêcher l'humanité de s'autodétruire par ses guerres incessantes. Un avantage plus neutre et plus surprenant pourrait aussi être utilisé, comme la solidarité - une sororité de femmes gravissant les marches du pouvoir grâce à une coopération à toute épreuve.

Une tournure intéressante de la solidarité vient à l'esprit : les femmes se sont peut-être emparées du pouvoir en organisant une révolte qui se résuma à l'ultimatum "donnez-nous le pouvoir, ou nous ne porterons plus vos fils". À présent, cette idée sonne comme si on plaçait les femmes en position de méchantes, mais qu'en serait-il si elles avaient été si mal traitées, et que ce geste soit leur dernier, non, leur seul espoir ?

Dans de telles circonstances, ce genre d'ultimatum pourrait être exempt de cruauté, puisqu'elles ont peut-être pu améliorer leur condition sans blesser personne. Dans d'autres scénarios, bien sûr, il pourrait y avoir une guerre civile entre les hommes qui soutiennent les femmes et les autres, ou bien d'autres possibilités.

D'autres avantages pourraient inclure des accidents de l'Histoire, ou des pirouettes inattendues de la science, de l'environnement, ou de l'évolution. Autant que je sache, il n'existe pour le moment aucun JdR publié qui soit centré sur un matriarcat qui utilise ce schéma d'un avantage des femmes sur les hommes.

Bien que cela ne soit pas une méthode en elle-même, on devrait mentionner une quatrième possibilité. En étant combinée avec la troisième méthode, ou avec quelques variantes de la deuxième méthode, un monde peut présenter un matriarcat caché, où les hommes pensent diriger mais ne sont en fait que les marionnettes des femmes, qui règnent dans l'ombre. Un exemple parfait d'un matriarcat ainsi dissimulé est le Bene Gesserit dans le célèbre roman de Frank Herbert, *Dune* wiki.

Bon ! Nous avons maintenant les raisons de notre matriarcat. La chose essentielle à faire ensuite, afin de construire un univers de jeu cohérent et détaillé, est de réfléchir à l'impact que le matriarcat a (et a déjà eu) sur la culture de cet univers. Puisque créer la ou les culture(s) d'un univers complet est une tâche qui va bien au-delà de la portée de

cet article, je vais juste énumérer quelques-uns des aspects qui seront influencées par l’exercice du pouvoir par les femmes. Vous devrez déterminer vous-mêmes comment ces aspects pourraient effectivement avoir changé. Par économie, nous allons admettre que nous avons choisi les deuxième et troisième méthodes, la première méthode n'étant fondamentalement qu'une inversion.

- Art et Connaissance : la puissance implique des ressources, et les ressources impliquent que vous pouvez envoyer vos enfants dans des écoles, académies et universités, ou auprès de mentors, etc. tous bons et respectés. Et puisque les femmes ont le pouvoir, elles sont celles à qui ces ressources vont être attribuées en premier, laissant aux hommes ce qui reste. Donc, dans une culture matriarcale, vous pouvez vous attendre à ce qu'une majorité d'artistes, de sages et de scientifiques soient des femmes. Des hommes à de tels postes pourraient être obligés d'affronter des préjugés et l’opprobre générale.

- Prouesses physiques : bien que toujours appréciées (hé ! Soulever un rocher sous lequel est coincé un gamin est utile, qu'importe le gouvernement), les prouesses physiques n'auront pas un impact aussi grand sur les gens que dans les univers habituels. Puisque les femmes gouvernent et que les hommes sont plus forts, la force et le pouvoir vont perdre leur habituelle synonymie, car la plupart des roturiers seront plus forts physiquement que la plupart des dirigeants. Il est possible que la force physique soit perçue comme barbare et dégoûtante, ou simplement comme une futile "affaire d'hommes" (puisque dévaluer ce que les dirigeants ne peuvent posséder est un bon moyen de sauvegarder votre image de tout-puissant). Ou alors, on pourrait dissuader les hommes de montrer leur force, et encourager les femmes à le faire, mais si cela est appliqué trop lourdement, nous produisons l'inversion vue dans la première méthode.

- Langage et littérature : la plupart des protagonistes de la littérature seront des femmes et leurs histoires seront centrées sur ce qui est perçu comme les forces et les problèmes féminins (ce qui peut provenir du paragraphe ci-dessus). Le pronom neutre sera "elle" si une société matriarcale était déjà en place lorsque la grammaire fut créée.

- Symboles : la plupart des symboles, dans l'art comme dans le langage, posséderont une connotation féminine. Si vous voulez tomber dans les clichés, cela signifie que l'eau et les cycles naturels seront des thèmes récurrents. Et si ce bon vieux Sigmund Freud avait raison (ce qui n'est pas le cas, mais allez, faisons du *roleplay* !), on trouvera beaucoup d'entrées ovoïdes dans les monuments et les palaces.

  Ces idées ne sont ici que pour vous fournir des exemples rapides; trouver des moyens moins clichés d'exprimer ces idées donnera un monde intéressant et unique. Les symboles d'amour et de romance pourront également être notablement différents, comme pourraient l'être les rituels et les processus liés à ces aspects - en particulier pour les dirigeants.

- Stabilité : le pouvoir sera probablement un peu plus instable. Les femmes aux postes de pouvoir devront toujours porter leurs enfants, tout particulièrement leurs filles, ce qui signifie qu'elles seront physiquement plus vulnérables à certain(s) moment(s) de leur vie. N'importe quelle société matriarcale aura trouvé un moyen de se protéger de ce problème, et ce moyen va probablement constituer une part importante des aspects politiques et sociaux de cette culture. La même chose est vraie pour n'importe quel procédé utilisé pour trouver un père à ces filles - un processus qui devra lui aussi garantir la stabilité et un minimum de risques. Comme toujours, utilisez votre imagination.

Une fois que tous ces points ont été considérés, vous aurez les racines (la méthode d'accession au pouvoir) et les branches (les aspects culturels, à condition que vous les détailliez bien plus que je ne l'ai fait) de votre univers de jeu, et vous serez prêts. Que vous utilisiez la société matriarcale comme un simple canevas ou en tant qu'outil scénaristique majeur, que ce soit un moyen de poser des questions difficiles sur nos propres politiques sexuelles, ou simplement un moyen sympa pour que vos joueurs se souviennent qu'ils sont dans un monde étranger ; un matriarcat bien conçu sera une source de bonnes histoires, et si tout va bien, de beaucoup de divertissement. Essayez.

Article original : *Building a Matriarchy in a Campaign Setting*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : l'auteur utilise le concept de *gender* (genre), que préfèrent en général les féministes et le politiquement correct, parce qu'il renvoie à une construction sociale, au contraire du sexe qui se présente comme une simple évidence physiologique. [Retour]

(2) NdT : *Tribe 8* grog (1998) est un JdR canadien post-magico-apocalyptique où 7 tribus matriarcales d'humains se défendent contre des démons, les Z'bri, qui les avaient précédemment asservis. [Retour]

Mavet Rav revisitée

CC0 copyleft 2012 Uri Kurlianchik

Un article de Uri Kurlianchik, tiré de DnD kids, et traduit par Benoît Huot, Aigri-Man et Pal'

Note des Traducteurs : Cet article (et sa trad) sont disponibles sous licence CC0-BY, équivalent du versement par anticipation au domaine public. Vous pouvez donc en faire ce que vous souhaitez, le modifier, le partager, l'échanger, le vendre, du moment que vous mentionniez l'auteur original (Uri K) et un formidable site de traduction (PTGPTB.fr).

J'ai écrit cet article pour le magazine Dragon en 2008, mais il a été retiré il y a quelques années car il concernait la 3e édition de D&D et l'opinion de Wizards of the Coast sur les anciennes éditions (et leurs auteurs) n'est pas sans rappeler celle des chrétiens médiévaux vis-à-vis des juifs. À ce jour [en 2012], je pense qu'il s'agit du meilleur cadre que j'aie écrit donc je le reposte ici ainsi que les excellentes illustrations originales de Drew Baker. Les portes de la cité, mon illustration

préférée, ont été mon fond d'écran pendant de nombreuses, nombreuses années…

Brûle, troisième édition, brûle !

Pour autant que je sois concerné, cet article appartient maintenant à Internet donc sentez-vous libres de le partager, le reposter, l'utiliser, le maltraiter ou de lui appliquer n'importe quel autre traitement. Mentionner vos sources, bien entendu, sera apprécié.

Amusez-vous bien !

Note des traducteurs

Comme indiqué ci-dessus, le décor initialement présenté utilisait les données techniques de la 3e édition de D&D. Il nous a paru plus judicieux d'opter pour une présentation plus générique des caractéristiques afin de permettre à chacune et chacun de s'approprier ce décor dans le système qui lui convient le mieux. Certains termes sont des traductions officielles du supplément Libris Mortis pour D&D3.5

“La mort est la ligne étroite qui sépare la noblesse de la racaille populaire.”
Sénateur Ben Gufot

Un jour ou l’autre, tout aventurier a des contacts avec les autorités, qu’il travaille avec elle pour défaire une grande menace, fuie la loi après avoir été victime d’un coup monté pour un meurtre ignoble, ou paie simplement ses impôts. Dans la majorité des cas, nous supposons que le gouvernement est une république ou une monarchie bienveillante et que les individus sont normaux et généralement bien intentionnés. Mais que se passerait-il si des interactions avec le gouvernement et les habitants étaient la partie la plus difficile de l’aventure ? Et si le simple fait de marcher dans la rue était aussi éprouvant que de survivre à un donjon infesté de pièges ? Cet article explore un tel régime peu orthodoxe et vous propose quatre PNJ, comme source d’inspiration ou pour les utiliser directement dans votre campagne.

Le Règne des morts : construire une nécrocratie

Il existe deux types de nécrocratie : directe et indirecte.

Dans les nécrocraties **directes**, les cabinets ministériels et les fonctions prestigieuses sont aux mains des morts-vivants. On les trouve le plus souvent dans les sociétés maléfiques qui vénèrent la mort et elles vont généralement de pair avec la vénération de seigneurs démons et de dieux mauvais.

Une forme plus subtile de nécrocratie s’organise lorsque toute prise de décision importante implique la consultation des **esprits défunts**. Ce type de gouvernement se trouve le plus souvent au sein de sociétés

tribales primitives, où les esprits des ancêtres sont révérés comme des dieux. En de rares – et désespérées – occasions, une monarchie ou une démocratie bien intentionnée peut chercher les conseils d'un héros ou d'un dirigeant légendaire. De telles consultations sont cependant une affaire dangereuse, puisque la mort modifie l'esprit même des plus grands héros, selon des voies terriblement imprévisibles…

Une cité nécrocratique suit à peu près les mêmes principes qu'une cité normale à une différence majeure près : l'abondance de créatures surnaturelles puissantes – généralement seulement rencontrées dans les donjons les plus mortels – fait disparaître de nombreux besoins de base tels que la nourriture, les ressources naturelles, les positions défensives, ou même l'eau. Pourquoi s'ennuyer quand vous n'avez qu'à conjurer tous ces éléments, ou envoyer votre horde de morts-vivants sans cervelle les chercher dans les environs ?

Si vous gardez ce point… à l'esprit…, vous pouvez placer une métropole florissante au cœur d'un désert sans vie ; ce que la nature n'offre pas, les morts peuvent le fournir avec leur magie et leurs talents spéciaux. Dans une telle cité, les citoyens vivants dépendent complètement de l'élite morte-vivante. La classe dirigeante morte-vivante au pouvoir fournit non seulement protection et aide magiques mais rend également la vie possible dans un environnement hostile qui serait autrement inhabitable. Néanmoins, ces bénédictions ont souvent un prix terrible…

La plupart des nécrocraties sont des cités normales dirigées, pour une raison ou une autre (généralement religieuse, ou parce que le pays a été conquis) par les morts-vivants. Le statut des résidents vivants peut varier du tout au tout, d'à peine plus que du bétail jusqu'à citoyens de plein droit, même s'ils sont habituellement plus proches de la première position. Les vampires ont besoin d'êtres vivants pour les garder durant la journée et se nourrir pendant la nuit.

Ne possédant pas les faiblesses des vampires, les autres morts-vivants

ont néanmoins besoin des mortels pour des tâches variées : les momies, en tant qu'intermédiaires entre les dieux et les mortels, considèrent comme un devoir de régner sur les vivants ; les liches exigent la contribution des mortels pour leurs recherches magiques, la plupart du temps comme cobayes remplaçables ; et les chevaliers de la mort (*Death Knights*, à *DragonLance*) aiment simplement s'entourer de cette "humanité fragile" pour le seul plaisir de se sentir encore plus supérieurs. Dans les sociétés qui vénèrent la mort, les vivants considèrent que servir - ou même être sacrifiés par - leurs maîtres morts-vivants est un grand honneur, jugeant les vivants inférieurs et fragiles et considérant que la mort-vivance est le seul réel but de la vie.

À l'inverse, les cités dirigées - contre leur gré - par des morts-vivants sont extrêmement oppressées et malheureuses, et ressemblent davantage à de gigantesques prisons ou des camps de travail qu'à des villes. Un mouvement de résistance de prêtres et de paladins courageux aidés par des citoyens désespérés est probable, tout comme une police secrète retorse luttant contre la résistance populaire et maintenant la populace dans les ténèbres. Il est important de se rappeler que, bien que la majorité des morts-vivants soient mauvais, ils sont également généralement extrêmement puissants et d'une intelligence inhumaine. Ils peuvent s'avérer une ressource vitale pour toute cité résignés à endurer la compagnie de ces hérésies de cadavres ambulants. Une armée de morts-vivants défait presque toujours une armée de vivants de taille équivalente (et utilise les cadavres des combattants tombés au combat pour renforcer sa puissance). Les politiciens et les diplomates qui « vivront » sans doute des siècles peuvent développer des plans aux complexités et aux ramifications telles que peu de mortels peuvent jamais espérer les saisir, encore moins les contrecarrer. Des magiciens et des prêtres sans âge sont capables de créer des armes et des objets d'une puissance incommensurable, sans s'inquiéter des décennies et de l'énergie vitale [pas la leur… (NdT)] qu'ils investissent dans leur création.

Avec de telles récompenses, même les nations qui ne vénèrent pas les dieux de la mort pourraient être tentées de vivre au côté de (ou plutôt sous la coupe de) ces morts-vivants dotés d'une intelligence, même si cela implique de risquer leur santé mentale et leur place dans l'au-delà.

Enfin, il est important de noter que différents types de morts-vivants s'évertuent à créer des sociétés différentes et traitent leurs sujets vivants de manières variées :

- Les *vampires*, enclins à la décadence, aiment se voir comme "l'aristocratie de la nuit" et perçoivent les vivants comme de "stupides agneaux" avec ils jouent avant de les dévorer plus tard sans pitié.
- Les *momies* se perçoivent comme les intermédiaires entre les mortels et les dieux et attendent de leurs adorateurs une obéissance absolue. Les fidèles reçoivent de grandes bénédictions tandis que les mécréants endurent les tortures des damnés.
- Les *liches* sont généralement plongées dans leurs études magiques et ignorent leurs sujets, glissant peu à peu dans la folie. Leur demander quelque chose peut tout autant se traduire par une aide véritable que par un doigt de mort.
- Les *fantômes* règnent depuis les ombres, utilisant librement de leur capacités malveillantes et traitant leurs sujets comme de simples "poupées de chair". L'instrument principal de leur oppression consiste en général à répandre subtilement la peur et la paranoïa constitue en général.
- Les souverains *chevaliers de la mort*, bien plus rares que les autres types de morts-vivants, sont des tyrans meurtriers qui règnent par la violence et à l'intimidation. Ils créent des sociétés hautement militarisées, vouées à la conquête et la destruction de tout ce qui est sacré.

Voici ci-dessous un exemple de l'une des nécrocraties les plus prospères du monde : l'oligarchie de Mavet Rav.

À propos de Mavet Rav

La plupart des sociétés conçoivent la mort comme un élément naturel du cycle de la vie. Mais pas à Mavet Rav, qui la considère simplement vulgaire et désuète.

Mavet Rav [« beaucoup de morts » en hébreux. Les trads des clins d'œil des noms ont été relevées par Yair du forum enworld.org (NdT)] comporte deux classes de citoyens : les vivants *haïm* [« vivant »] et les morts-vivants *almetim* [« non-morts »]. Les haïm pauvres et défavorisés ne peuvent s'offrir, ou craignent, la transformation en mort-vivant. Ils ne peuvent voter ou être élus au Sénat et ne reçoivent jamais de charge publique ou militaire. Tout au plus peuvent-ils espérer exceller dans leur modeste métier et mourir modérément fortunés. Les almetim sont la noblesse riche et puissante qui possède touts les postes de pouvoir et bénéficie de multiples privilèges institutionnels, comme des impôts plus faibles et le droit d'avoir des terres, d'étudier la nécromancie et de porter des armes.

La logique derrière cette discrimination est simple : les vivants sont trop fragiles et trop éphémères pour prendre des décisions sensées. Comment peut-on commander une armée avec courage quand une seule flèche perdue peut mettre un terme à votre existence ? Comment pouvez-vous mener une nation si vous ne vous attendez pas à pouvoir vivre plus qu'un simple siècle ?

Plutôt que des familles ou des clans, les almetim disposent de partis politiques, chacun avec ses propres représentants au Sénat et dans l'armée. Les nouveaux membres sont généralement des parents vivants d'almetim qui ont juste atteint la majorité, ou des haïm fortunés et ambitieux ayant gagné suffisamment d'argent et de réputation pour rejoindre les partis almetim.

Le culte de Wy-Djaz est la religion d'État, mais la majorité des habitants sont au mieux des croyants indifférents. Les autres religions sont autorisées tant qu'elles ne prêchent pas contre la non-vie ou la nécromancie. L'Église de Pelor est purement et simplement hors-la-loi et ses membres sont une minorité pourchassée et persécutée.

Les divinités de Mavet Rav

Vous trouverez ci-dessous une rapide présentation de différentes divinités apparaissant dans Mavet Rav. Ces divinités sont à l'origine issues de l'univers de Greyhawk, qui constitue l'univers par défaut de la 3e édition de *D&D*.

- **Boccob** : dieu de la magie
- **Hextor** : dieu de la tyrannie
- **Lolth** : déesse elfe noire des araignées
- **Nérull** : dieu de la mort
- **Pelor** : dieu du soleil

- **Wy-Djaz** : déesse de la mort et de la magie, de la vanité et de la loi
- **Yondalla** : déesse des halfelins

Mavet Rav (métropole) : nécrocratie ; 120 000 habitants ; Métissage (almetim 17 %, haïm 83 % [dont 96 % humain, 3 % halfelin, 1 % autres]).

Les lois de Mavet Rav interdisent de vendre des armes, armures ou tout objet magique (hors soins) aux créatures vivantes.

PNJ notables : les vivants et les morts

Cette partie présente les informations de base sur les personnages clés de Mavet Rav et se limite aux noms, alignements, sexes, races, et postes/rôles dans la cité. Les autres détails sont laissés à l'appréciation du MJ, de sorte qu'il ou elle personnalise ses PNJ comme il le désire pour sa propre campagne. Certains de ces PNJ sont toutefois davantage développés plus loin.

Sénateurs éminents

- Lokh Shov - humain liche, nécromancien 17, loyal mauvais. Président du Sénat, plus vieux mort-vivant de la cité
- Gami Bekh - fantôme d'humaine, roublarde 4/devineresse 11, neutre. Directrice du Sous-comité d'enquête sur la corruption de la Crypte
- Adon Nadiv [« généreux seigneur »] - homme momifié, sorcier 3/prêtre de Wy-Djaz 5/nécromancien véritable 6, chaotique neutre. Partisan de l'égalité d'accès à la vie après la mort, chef de

l'opposition

- Colonel (à la retraite) Doker Believ [≈doker balev, « celui qui poignarde dans le cœur »] - chevalier de la mort, humain guerrier 12, chaotique mauvais. Extrémiste profondément fanatique qui prône une croisade contre toutes les non-nécrocraties. A une phobie des symboles sacrés
- Hiroah Tazor - femme vampire demi-elfe, ex-paladine 6/chevalier noir 6, loyale mauvaise. Juge en chef
- Ben Gufot [« fils des carcasses »] - humain vampire, barde 7/hymnode funèbre 4, chaotique mauvais. Poète national et politicien flamboyant à la popularité grandissante
- Doctoresse Anikhma Odim humaine vampire, magicienne 1/prêtresse de Boccob 7, chaotique mauvaise - Pacifiste et activiste de l'égalité des droits pour les haïm ; mariée au Superviseur Gamor Odim
- Professeur Tamid Rakhok - elfe fantôme, expert 7, neutre mauvais. En charge du Trésor

Les Superviseurs éminents

- Borlan Eviscus - elfe, barde 5/rôdeur 4, loyal bon. Président des Superviseurs et agent de liaison avec le Sénat ; plus vieil haïm de la cité
- Naval Afel [« infâme vilain »] - humain guerrier 7, chaotique mauvais. Déteste secrètement les haïm et veut devenir almetim en trouvant quel Superviseur fait entrer clandestinement des réfugiés dans la ville
- Gamor Odim - humain expert 7, neutre bon. Pacifiste et en faveur de l'égalité des droits pour les haïm ; marié à la sénatrice Dr Anikhma Odim
- Seraphina Largecolline - halfeline prêtresse de Yondalla 6, chaotique bonne. Utilise sa position pour faire entrer illégalement des réfugiés halfelins (et autres) dans la cité

Les Veilleurs

- Commissaire Akhen Zaduk - humain, guerrier 6/roublard 6, loyal neutre. Commandant des Veilleurs, et enquêteur brillant
- Capitaine Devar Nil-Kham - demi-orque guerrier 11, neutre. Commandant des Veilleurs de nuit, ancien détenu
- Docteur Kosem Ragil [« magicien ordinaire »] - humain liche, magicien 9, neutre mauvais. Chef de l'Unité des Enquêtes Spéciales, rend compte au commandant de la Crypte et réciproquement
- Capitaine Khoker Boker [« enquêteur cowboy »] - demi-elfe roublard 10, neutre bon. Chef de l'Unité des Enquêtes Criminelles, en conflit perpétuel avec l'unité de Kosem
- Capitaine Yom Balman [yom = « jour »] humain guerrier 9, loyal bon. Commandant du Guet de jour
- Tatvev Kurbadion - gnome, expert 7, loyal mauvais. En charge du recrutement de l'aide extérieure pour les Veilleurs, il mène des "enquêtes non-officielles". Corrompu et peu fiable, mais fait le boulot. Zomofil Sobon - demi-orque, guerrier 6, loyal neutre, directeur de la prison

La Crypte

- Lieutenant général Yodekh Kola [≈yodeah kol ; omniscient] – humain fantôme, roublard 3/prêtre de Nérull 3/maître des suaires 10, chaotique mauvais. Commandant de la Crypte ; secrètement fidèle de Nérull.
- Colonel Oosa Gadvar - humain momifié, guerrier 6/chevalier noir 6, loyal mauvais. Chef du Département d'Enquête sur les Crimes almetim ; fait souvent appel à l'aide extérieure
- « L'Anonyme » - humaine vampire, roublarde 5/maîtresse des masques 5, neutre mauvaise. Cheffe du Département du Contre-espionnage. Contrôle un vaste réseau d'agents tant dans la cité qu'à

l'étranger.
- Major général Rosh Kaatan [« petite tête », quelqu'un qui ne prend pas d'initiatives] - humain vampire, guerrier 10, loyal neutre. Commandant en second ; sans ambitions mais loyal.

Le clergé

- Matriarche Galeena Kugel – humaine liche, prêtresse de Wy-Djaz 14, loyal mauvaise. Grande prêtresse.
- Golger Ze'el - humain liche, prêtre d'Hextor 10, loyal mauvais. Grand prêtre d'Hextor ; frère de Bar Ze'el
- Alina Petitbuisson, halfeline, prêtresse de Yondalla 11, neutre bonne. Grande prêtresse de la communauté halfeline ; connue pour ses événements caritatifs somptueux qui attirent tout autant les marchands, les politiciens et les almetim
- « La Faux » - humain fantôme, prêtre de Nérull 8, neutre mauvais. Prophète dément méprisé à la fois par les haïm et les almetim

La Garde d'ombre de Pelor

- Père Abon - humain, prêtre de Pelor 13, loyal bon. Grand-prêtre de Pelor et chef de la Garde d'ombre
- Gibor Gadol [« grand héros »] - demi-orque, paladin 9/espion fantôme de Pelor 6, loyal bon ? Bourreau en chef de la Garde d'ombre
- Nakhima Patan - demi-elfe, paladine 7, neutre bonne. Recruteuse en chef et agitatrice de la Garde d'ombre

Autres citoyens notables

- Professeur Aben Lahud – elfe fantôme, devin 15, neutre mauvais. Recteur de l'Institut arcanique de Mavet Rav, érudit célèbre et mécène d'aventuriers.
- Lieutenant général Bar Ze'el - demi-orque chevalier de la mort,

guerrier 6/chevalier noir 6, loyal mauvais. Commandant de l'armée de Mavet Rav ; frère de Golger Ze'el
- Korin le Marteau - nain, expert 13, loyal bon. Forgeur d'armes légendaires ; un des haïm les plus riches et les plus respectables de Mavet Rav
- Shoalina Gr'destina - elfe noire, prêtresse de Lolth 13, chaotique mauvaise. Ambassadrice drow
- Madame Agonie – banshee, chaotique mauvaise. Dirige un lupanar d'élite proposant toutes les sortes de divertissements surnaturels ; serait une agente et une assassine de la Crypte
- Gurdum Mord-Bouclier - orque barbare 9, chaotique mauvais. Ambassadeur orque

La Vie et la Mort à Mavet Rav

Bien que les origines de cette étrange cité-état soient volontairement nimbées de mystère par ses maîtres mort-vivants, la plupart des sages pensent qu'elle a commencé avec l'établissement - à l'écart de la civilisation - d'une petite cabale d'érudits morts-vivants qui souhaitaient échapper aux persécutions par les paladins. Au fil du temps, les richesses et la puissance de la cabale commencèrent à attirer les sauvages des environs ; certains s'y installèrent car ils considéraient les nouveaux arrivants comme des dieux à honorer, d'autres étaient curieux de goûter aux fruits de la civilisation, d'autres encore recherchaient une vie facile, bien que faite de servitude.

Les rumeurs de ce refuge sûr commencèrent à se répandre à travers le monde, chuchotées par des fous au coin de ruelles sombres, ou rêvées par des déments dans des temples cauchemardesques, jusqu'à ce que la cité devienne un phare de ténèbres pour tous ceux qui souhaitaient pratiquer la nécromancie en paix.

Un grand nombre de ces nouveaux arrivants apportèrent avec eux de vastes trésors et des sbires loyaux qui, à leur tour, firent venir leur

famille ou bien épousèrent les “sauvages” locaux, qui à ce stade étaient déjà bien civilisés. Lorsque les nations limitrophes prirent connaissance de cette abomination, il était déjà trop tard – ce qui avait commencé comme une simple expérience par un groupe de morts-vivants était devenu une force politique et militaire qu’il fallait prendre en considération.

Aujourd’hui, Mavet Rav est une cité lugubre, faite de mausolées gigantesques de marbres et de rues étroites pavées d’anciennes pierres tombales moussues. Une légère odeur de décomposition flotte toujours dans l’air au calme dérangeant et même les vivants qui peuplent les rues ont un teint quelque peu pâle et l’expression éteinte, comme le dicte la dernière mode almetim. Puisque le passage du temps n’est pas un problème pour ses dirigeants morts-vivants, Mavet Rav se targue de posséder certains des monuments architecturaux les plus impressionnants [du monde connu] notamment les sièges des différents partis politiques, les temples de Wy-Djaz et Hextor, et le Sénat, qui a été qui a été construit à partir des ossements des patriotes tombés au combat. Malgré son apparence moribonde, Mavet Rav est une société vibrante et florissante qui attire une foule de spécialistes et d’aventuriers de tous horizons à la recherche d’argent facile ou pour une simple visite touristique. Ce succès est dû en partie à l’abondance de sorciers et de clercs puissants dans la cité, mais surtout à la discipline et à l’organisation sans faille de ses citoyens vivants, la plupart considérant que vivre sous la coupe de dirigeants morts-vivants est une bénédiction plutôt qu’une malédiction.

Bien que la quasi-totalité de la population de Mavet Rav soit constituée d’une race d’humains aux cheveux sombres et à la peau pâle - les descendants des sauvages qui vivaient autour de la cité -, on recense deux minorités notables : une communauté de halfelins, restreinte mais visible, qui s’est donnée le nom de Fleur-sur-la-Tombe ; et environ un millier de demi-orques, dont la plupart sont employés par les forces militaires et la police de la cité. Le gouvernement et les services de

maintien de l’ordre sont décrits dans la partie “Explorer Mavet Rav”.

Les Lois de la Corruption

Mavet Rav possède un système judiciaire hautement développé qui, en théorie, garantit un procès équitable à tout citoyen, quelle que soit sa fortune ou son statut social. Dans les faits, les juges almetim tendent à favoriser leurs pairs et rendent presque toujours leur verdict en faveur de leurs alliés politiques ou économiques. Cependant, deux lois sont considérées sacrées et sont appliquées sans exception :

- Création de mort-vivants : la mort-vivance ne doit jamais être accordée gratuitement. Seuls les citoyens de Mavet Rav peuvent y accéder et ceux qui reçoivent ce cadeau doivent au moins avoir atteint la puberté.
- Le droit de rester conscient : les citoyens de Mavet Rav ne doivent jamais servir à créer des morts-vivants dépourvus de libre-arbitre.

Le non-respect de ces règles entraîne irrémédiablement la destruction du contrevenant, quelle que soit sa puissance ou son influence. Les peines comprennent :

- les amendes,
- la prison,
- les travaux forcés (les almetims ruraux en abusent souvent pour obtenir gratuitement des ouvriers),
- les scarifications symboliques,
- l’exécution et,
- dans de rares cas, et pour les almetim -, la résurrection forcée (qu’on appelle avec humour “réhaïnimation”).

Explorer Mavet Rav

Le reste de cet article explore les méandres de Mavet Rav. Vous pouvez l'utiliser tel quel ou piocher des PNJ, des lieux ou des accroches d'aventures pour agrémenter d'autres villes, qu'elles soient nécrocratiques ou plus conventionnelles.

Gardez à l'esprit que chacun des quatre PNJ ci-dessous peut servir d'antagoniste majeur ou de mécène (selon l'alignement des PJ), que vous jouiez ou non dans Mavet Rav.

1-4. Le mur d'enceinte et les portes

Le célèbre mur d'enceinte de la ville arbore certains des bas-reliefs les plus artistiques et complexes au monde, bien que beaucoup trouveraient les motifs de mort et de non-mort quelque peu inquiétants et lugubres.

Chacune des quatre entrées de la cité porte le nom d'une des quatre factions majeures mortes-vivantes [les momies, les vampires, les liches et les fantômes (NdT)], et est décorée en conséquence. Beaucoup de

généraux à la retraite exigent qu'une cinquième porte, « la porte du chevalier de la mort », soit ouverte dans le mur. Cependant, comme des œuvres inestimables ornent chaque centimètre des murs antiques, et que la ville abrite moins d'une centaine de chevaliers de la mort, les chances que leur requête soit écoutée sont minces.

5. Le Sénat

Quarante sénateurs contrôlent Mavet Rav. Ils sont élus parmi l'élite almetim tous les vingt-cinq ans. Seuls ceux qui ont accédé à la non-vie depuis un siècle ou plus et possèdent un passé immaculé peuvent prétendre à cette position prestigieuse. Le Sénat promulgue les lois, gouverne la cité-État et nomme tous les officiers militaires et les fonctionnaires.

Amorce d'aventure : Un nécromancien (vivant) venu d'un pays étranger, réanime des cadavres en tant que morts-vivants intelligents à sa solde et les utilise pour étendre son influence parmi les almetim. Un sénateur se doute que quelque chose ne tourne pas rond avec cette nouvelle faction et engage les PJ pour enquêter sur son origine et peut être démasquer le nécromancien.

Sénateur Vampire Ben Gufot

Humain vampire ; poète national, politicien flamboyant et tueur en série.

Caractéristiques *: Charisme (Excellent), Endurance (Mort-Vivant), Dextérité (Très bon), Force (Bon), Intelligence (Moyen), Sagesse (Moyen)*

Compétences *:*
Exceptionnelle : Bluff, Déplacement silencieux, Dissimulation
Bonne : Concentration, Déguisement, Intimidation, Psychologie, Musique

Talents particuliers *: Musique bardique – Musique funèbre – Invocation de sbires (squelette) – Drain de vie*

Exemple de sorts connus *: Danse, Charme, Sommeil profond, Encouragement, Déguisement magique, Rire sardonique, Confusion*

Équipement *: Ben Gufot porte une armure de cuir légère, un bouclier finement ouvragé et une longue rapière.*

Ben Gufot est devenu célèbre après avoir été récompensé pour l'écriture d'un poème épique célébrant la non-mort et maudissant la lâcheté et la misère de ceux qui choisissent de mourir et pourrir. Après l'immense succès de son poème, la vie de Ben connut une ascension fulgurante, du statut d'humble barde de taverne à membre respecté de la Société Cramoisie (une des associations fraternelles pour les riches citoyens, exclusives et nombreuses à Mavet Rav), de la communauté des vampires, et enfin du Sénat.

Seule une poignée de personnes savent que le poète délicat et mélancolique, dont les œuvres sont appréciées par une large partie de la population almetim et haïm, est en réalité un sadique doublé d'un psychopathe qui aime semer la terreur parmi les citoyens pauvres et sans défense, épaulé par son gang de rejetons vampiriques qui partagent ses idées. Puisqu'il est

> *évident que les crimes sont commis par un almetim et que jusqu'à présent les victimes n'étaient que des sans-abri et des prostituées, ni les Veilleurs (qui ne sont pas censés se mêler des affaires des mort-vivants) ni la Crypte (où Ben a plein d'amis) n'ont ouvert d'enquête pour élucider ces crimes terribles.*

6. La Crypte

La Crypte est la police secrète et le service de renseignement conçu pour traiter des crimes impliquant les almetim ou qui relèvent des "intérêts nationaux". Cette organisation discrète et puissante est dirigée par le tout aussi mystérieux lieutenant-général Yodekh Kola (voir plus bas) et ses agents sont tous almetim (des vampires et des fantômes pour la plupart). À l'inverse des Veilleurs, la Crypte est une organisation secrète qui agit au-dessus de la loi, souvent dans les intérêts de ses dirigeants plutôt que dans celui de l'État. Lorsqu'ils s'occupent d'affaires "d'importance nationale", ses officiers ne reculent ni devant la torture, ni l'inculpation frauduleuse d'innocents, ni l'emprisonnement illégal, ni même parfois le meurtre pur et simple déguisé en accident ou en crime passionnel.

La Crypte est aussi bien un outil d'oppression politique qu'une force de police efficace chargée de l'élucidation de crimes surnaturels ou politiques. Les rumeurs des actes affreux et des rituels épouvantables qui se déroulent dans les sous-sols de ce bâtiment imposant abondent, mais toutes les investigations sur le sujet se sont soldées par la disparition inexpliquée de l'enquêteur.

Amorce d'aventure : La Crypte arrête les PJ pour un crime imaginaire et ils se retrouvent enfermés à partager leur cellule avec un activiste politique haïm. Le geôlier insinue qu'ils sont censés le tuer en "légitime défense" pendant la nuit, ou être jugés le lendemain matin. Les personnages-joueurs choisiront-ils de tuer un innocent, ou de risquer

leur vie en tentant de s'échapper des quartiers-généraux bien gardés de la Crypte ou bien tenteront-ils de prouver leur innocence devant le tribunal de Mavet Rav ?

Lieutenant-général Yodekh Kola

Voleur fantôme très puissant, prêtre de Nérull et comploteur (voir 6. La Crypte)

***Caractéristiques** : Charisme (Excellent), Endurance (Mort-Vivant), Dextérité (Faible), Force (Moyen), Intelligence (Faible), Sagesse (Exceptionnel)*

***Compétences** :*
Exceptionnelle : Écouter, Observer
Bonne : Bluff, Concentration, Rassembler des informations, Intimidation, Lancement de sort

***Talents particuliers** : Toucher mortel – Drain de vie – Réprimander les morts – Manifestation*

***Exemple de sorts connus** : Détecter la magie, Détecter le poison, Commandement, Déguisement, Bouclier de foi, divers sorts de Protection, Profanation, Immobilisation, Animer les morts, Malédiction, Parler avec les morts, Confusion, Détection du mensonge, Immunité aux sorts, Boule de feu, Double vue, et des sorts létaux.*

***Équipement** : Yodekh porte une armure de plates, une cape de protection et une faux.*

De mémoire de haïm comme d'almetim, Yodekh Kola est à la tête de la redoutée Crypte depuis plus longtemps que n'importe qui d'autre. Son réseau d'espions et d'agents immatériels est si vaste que beaucoup se demandent si Kola sert l'État ou si c'est

l'État qui le sert. Cependant, ces spéculations ne sont jamais évoquées ouvertement puisque quiconque, qu'il soit pauvre pêcheur ou sénateur respecté, peut être un de ses informateurs… ou sa victime. Personne, pas même Rosh Kaatan, son fidèle et patriote bras droit, ne connaît l'étendue des ambitions et de l'infâme trahison de son chef.
Kola a prévu de renverser le gouvernement et de devenir le tyran d'une contrée maudite habitée par des morts-vivants décérébrés, pour la gloire de son véritable maître, le dieu Nérull. Pour cela, il agit en secret depuis des décennies pour affaiblir l'Oligarchie et semer le mécontentement parmi les haïm, tout en renforçant le culte de Nérull dans les campagnes alentours.

Son immense réseau de sbires vivants et morts-vivants, son invulnérabilité presque totale et les proportions épiques de ses viles machinations font de Yodekh Kola le méchant récurrent idéal pour une campagne dans Mavet Rav.

7. Les Veilleurs

Les Veilleurs sont la force de police d'État officielle de l'Oligarchie de Mavet Rav. Ils sont dirigés par le brillant commissaire Akhen Zaduk et ses rangs incluent environ 3000 vétérans haïm et quelques douzaines de magiciens et de sorciers almetim pour aider sur les cas particulièrement difficiles.

La tâche des Veilleurs est de maintenir la paix dans l'enceinte de la ville et les terres qui l'entourent, d'être la première ligne de défense en cas d'attaque surprise sur Mavet Rav et d'enquêter sur les crimes commis par ou sur les vivants. Interpeller ou interroger un almetim est hors de la juridiction des Veilleurs car il est avancé qu'un haïm, aussi talentueux ou éduqué soit-il, ne peut jamais comprendre totalement la

complexité des actions d'un almetim, même les plus triviales. Dès qu'il devient clair qu'une affaire implique des almetim, la détestable Crypte pointe le bout de son nez, ce qui cause souvent des conflits entre les deux organisations.

Amorce d'aventure : un enquêteur Veilleur corrompu est soudoyé par Ben Gufot pour mettre sa dernière série de meurtres sur le dos des PJ. Pourchassés, à présent à la fois par les guerriers Veilleurs de chair et d'os et par les agents mystiques de la Crypte, les Personnages-Joueurs doivent prouver leur innocence et avec un peu de chance, amener le vrai meurtrier devant les tribunaux dans une affaire qui secouera vraiment la nation.

8. Les bureaux des Superviseurs

Les intérêts des haïm sont représentés par dix Superviseurs élus chaque année lors d'élections démocratiques, lors desquelles chaque haïm a le droit de voter et de se présenter. En théorie, les Superviseurs ont un pouvoir administratif équivalent à celui du Sénat, mais dans les faits, certains sénateurs tyranniques n'hésitent pas à bafouer ces droits lorsque leurs intérêts politiques ou économiques sont concernés. Les Superviseurs constituent néanmoins une force importante dans la politique de Mavet Rav et leurs avis sont souvent pris en compte. Ce sont pour la plupart des artisans prospères ou des vétérans décorés.

Amorce d'aventure : Une pluie d'eau bénite ravage Mavet Rav. Détruisant des dizaines de morts-vivants affaiblis, et en endommageant des centaines d'autres, elle entraîne une vague de répression brutale, et des émeutes contre toutes les religions « bonnes » homologuées de la ville dont la plus proéminente est le culte pacifique de Yondalla. Craignant pour ses concitoyens, la Superviseur Seraphina Largecolline engage les PJ pour enquêter sur l'affaire et découvrir la vérité avant qu'il ne soit trop tard.

Yodekh Kola est le véritable responsable de cette attaque ; il cherche

en réalité à affaiblir les élites almetim et à plonger la cité-État dans l'anarchie avant de lancer au grand jour sa propre révolution.

9. Quartier général de la société du Linceul blanc

Adon Nadiv est le fondateur et le chef de la restreinte - mais très provocatrice - "société du Linceul blanc". Le Linceul blanc pense que la non-mort est un droit fondamental de tout humanoïde et ne devrait pas être refusée à qui que ce soit, peu importe la bassesse ou l'étrangeté de ses origines. L'organisation comprend principalement des nécromanciens qui parcourent le pays et accordent la non-mort à tout adulte pour le prix symbolique d'un linceul funéraire. Le pouvoir politique du Linceul blanc croît rapidement, puisque tout almetim qu'il anime devient un partisan loyal et un vote assuré lors des élections futures. L'organisation a aussi de puissants ennemis avec les conservateurs almetim, qui exècrent partager leurs privilèges avec les "masses crasseuses". Ils affirment que les activités d'Adon finiront par entraîner la nation dans une guerre civile entre les "faux" et les "vrais" almetim. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'un nécromancien du Linceul blanc disparaisse mystérieusement ou qu'une base locale prenne soudainement feu.

Contrairement à la plupart des almetim, la non-mort n'a pas privé Adon de sa vigueur et de son enthousiasme, pas plus qu'elle ne l'a rendu hautain ou décadent. Adon vit dans un manoir modeste mais bien gardé, qui sert aussi de quartier général à l'organisation.

Amorce d'aventure : Comme il n'est pas entièrement mauvais, Adon est un donneur de missions parfait pour un groupe de PJ morts-vivants dont les joueurs ne souhaitent pas incarner des personnages mauvais.

Sénateur Adon Nadiv

Momie magicienne très puissante, chef de la Société du Linceul blanc

Caractéristiques *: Charisme (Exceptionnel), Endurance (Mort-Vivant), Dextérité (Faible), Force (Très Bon), Intelligence (Faible), Sagesse (Excellent)*

Compétences *:*

Moyenne : Concentration, Diplomatie, Observation

***Talents particuliers** : Réprimander les morts, Créer un mort-vivant*

***Exemple de sorts connus** : Pouvoir divin, Blessure, Animer les morts, Dissiper la magie, Immobilisation, Invoquer des armes et des vêtements, Force, Peur, Détection des morts-vivants, Bouclier de foi, Détecter la magie, Sommeil, Commander aux morts, Charme, Armure magique, Projectile magique, Lumière, Télékinésie, Projection d'acide*

***Équipement** : Adon porte une lourde masse et un sceptre royal.*

10. Cachette de l'Église de Pelor

Le chapitre la Garde d'ombre de Pelor à Mavet Rav est une organisation secrète dédiée à l'éradication de tous les morts-vivants de la cité et à l'établissement d'une théocratie bienveillante. La Garde d'ombre compte quelques douzaines de prêtres, de paladins et d'espions de l'ombre [*Shadowspy* - du supplément *Complete Champion* (NdT)] d'élite, dont les activités comprennent :

- l'assassinat de nécromanciens et de prêtres de la mort ;
- prêcher pour une révolution des haïm ;
- et le rassemblement de renseignements pour les ennemis de Mavet Rav, dans l'espoir qu'un des États voisins envahisse victorieusement la cité.

Comme des temps désespérés exigent des mesures désespérées, l'organisation est souvent prête à sacrifier des vies innocentes pour ébranler l'oligarchie almetim. La plupart des haïm voient la Garde d'ombre comme une organisation terroriste dangereuse qui s'est trop écartée de ses nobles idéaux pour pouvoir apporter le Salut tant attendu.

Amorce d’aventure : Les PJ protègent un marchand apparemment inoffensif d’une bande de malfrats avant de s’apercevoir que ledit marchand est un vampire et les “malfrats”, des paladins de Pelor. Le groupe se retrouve soudain pris en chasse par des espions de l’ombre, qui voient les PJ comme des « collabos » devant être éliminés. Mettre fin à la chasse demandera de parvenir à obtenir un entretien avec le prêtre de l’Église, et peut-être mener une quête quelconque pour règler ce malentendu.

Gibor Gadol

Puissant paladin demi-orque

Caractéristiques *: Charisme (Moyen), Endurance (Moyen), Dextérité (Bon), Force (Très bon), Intelligence (Moyen), Sagesse (Plutôt bon)*

Compétences *:*

Bonne : Déplacement silencieux, Rassembler des informations, Se cacher

Moyen : Équilibre, Diplomatie, Déguisement, Percevoir les

motivations, Chute, Observer

***Talents particuliers** : Aura d'anonymat – Aura de courage – Blesser les morts*

***Exemple de sorts connus** : Soin des blessures, Résistance, Détecter les morts-vivants, Protection contre le mal, Détecter le mal, Alignement indétectable, Invisibilité majeure*

***Équipement** : Gibor possède un marteau enchanté pour tuer les morts-vivants ainsi qu'une amulette de sagesse.*

Gibor Gadol est le bourreau en chef de la Garde d'ombre, un homme fatigué et amer qui a vu tant de mort et de destruction qu'il ne se soucie plus des grands idéaux ou des nobles aspirations de son Église. Tuer les morts, voilà tout ce qu'il connaît.

Toutefois, sa conscience s'est récemment réveillée lorsque ses supérieurs lui ordonnèrent de tuer Adon Nadiv, le réanimateur de morts-vivants le plus prolifique de Mavet Rav. Bien qu'Adon ne soit manifestement pas quelqu'un de bon et qu'il ait privé des centaines de personnes d'une vie bienheureuse après la mort dans le paradis de Pelor, Gibor ressent un étrange respect et une forme d'affinité pour l'énergique momie qu'il espionne depuis des années. Peut-être le mort-vivant pourrait-il être convaincu de subir une résurrection volontaire ? Après tout, Adon n'est pas mauvais, il s'est seulement fourvoyé. Peut-être que créer des morts-vivants n'est pas si mauvais que l'enseigne l'Église…

Pendant qu'il se pose des questions, Gibor observe et obéit aux ordres, et s'éloigne lentement de Pelor et de ses idéaux pour le royaume de la corruption et de la folie.

11. Baraquements de l'armée

Beaucoup considèrent l'armée de Mavet Rav comme l'une des forces les plus puissantes de ce monde. Ce qui lui manque en nombre, elle le compense par la magie noire et des guerriers extrêmement bien entraînés et bien équipés (généralement des haïm souhaitant rejoindre les almetim ou se lancer dans une carrière politique). Lorsqu'elle progresse, l'armée réanime souvent les civils adverses pour s'en servir comme chair à canon et démoraliser l'ennemi. Telle est, plus que tout le reste, la raison pour laquelle peu de nations osent défier le règne des morts sur la région.

L'abondance de prêtres et de magiciens au sein de l'armée garantit que tous ceux qui meurent au combat seront soit relevés d'entre les morts, soit réanimés comme morts-vivants intelligents (selon la volonté du défunt), ce qui renforce considérablement le moral des troupes en supprimant la peur de la mort.

Lorsqu'elle se mobilise entièrement, l'armée de Mavet Rav comprend plus de 25 000 soldats mortels et environ 4000 officiers et spécialistes morts-vivants, dont la plupart disposent au moins de notions en magie. On invoque en général des hordes de morts-vivants stupides et de monstres au début des campagnes majeures ou durant les sièges.

Article original : *Mavet Rav Revisited*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

Outre ses collaborations professionnelles dans le milieu du JdR et

ses conseils de maîtrise pour jouer avec des enfants, Uri est également l'auteur du recueil de nouvelles *Tales of an Israeli Storyteller* et, plus récemment, de *Noblesse Oblige*. Si vous lisez l'anglais dans le texte, nous vous les recommandons chaudement.

Suivez le guide

L'univers du jeu semble logique mais... il reste quelque chose qui cloche. Une autre simplification qui fait barrière au réalisme de la partie : la monnaie unique. Les prochains articles vous donnent des pistes pour ajouter du réalisme à ce propos : *Valeur* se penche sur la fabrication du prix, *Du Cash* vous donne plein d'idées d'aventures tournant autour de la monnaie et *Jeux d'argent* permet au PJ de (peut-être) gagner sa vie dans les tavernes !

Valeur

© 2002 Mark J. Young

Un article de Mark J. Young, tiré de Gaming Outpost, et traduit par Esthane

Enrichissez vos parties en intégrant la notion de valeur

> *L'homme au comptoir fit tomber une pièce de monnaie. Je sus par le tintement de zinc que c'était un cent avant même qu'il ne glisse un regard détaché pour l'identifier (1). Il ne fit pas mine de bouger pour le récupérer tandis qu'il attendait sa commande (2). La fillette de quatre ans derrière lui lâcha la main de sa mère distraite et courut pour récupérer le trésor de cuivre. Cela avait beaucoup de valeur pour elle. C'était de l'argent.*

Étant quelqu'un qui a toujours été un peu plus court sur les recettes que sur les dépenses, je venais d'avoir un aperçu de la valeur de l'argent. Plus précisément, je venais de comprendre qu'il n'a pas de valeur fixe ; sa valeur dépend de la personne à qui il est présenté.

Quelqu'un a calculé que ce n'était pas la peine pour Bill Gates de perdre son temps à s'arrêter dans un parking pour ramasser un billet de cent dollars qui traîne, il gagnerait beaucoup plus en rentrant dans l'immeuble pour commencer à travailler quelques secondes plus tôt.

Mais pour cette fillette, ce centime sera probablement le point culminant de ses revenus de la semaine.

“Seulement 9.95$” (ou 19.95$ ou 99.95$…) La valeur du dollar dépend pour beaucoup de la somme dont vous disposez et de ce que vous avez besoin d’acheter avec. Pour une obscure raison, un jeu vidéo à soixante-dix dollars est bon marché, mais un jeu de rôle de trente dollars est cher, et dans le milieu professionnel du JdR, nous nous plaignons souvent de cette contradiction [3]. Mais est-ce que cela signifie que l’argent a plus de valeur pour ceux qui pratiquent le jeu de rôle que pour ceux qui achètent des jeux vidéo ?

Il y a fort longtemps les femmes tressaient des paniers pour répondre aux besoins de la famille. Ils étaient pratiques surtout parce qu’ils étaient bon marché. Même si vous ne pouviez pas faire vos propres casseroles, vous pouviez toujours fabriquer vos propres paniers. Vous pouviez obtenir les matériaux pour tout juste un peu de sueur, et avec de la pratique vous pouviez tresser des paniers plutôt beaux et parfaitement fonctionnels.

Aujourd’hui, vous pouvez les acheter. La société Longaberger [spécialisée dans la vente de panier en osier de luxe (NdT)] vous en vendra un juste assez grand pour contenir une pile de cartes de visite, pour vingt-huit dollars. Ils vous diront qu’on peut aussi y mettre les épingles à nourrice et les trombones. Ou laissez-vous tenter par le grand panier renforcé 60×30cm, pour seulement cent soixante-dix neuf dollars. Ce sont, d’ailleurs, les prix des paniers de base. Les accessoires tels que la housse en tissu ou la coque de transport, sont en sus. Trente-cinq dollars supplémentaires. Chacune. Non, en fait, trente-six pour la housse.

Et je me suis trompé de métier. Sérieusement, porteriez-vous du bois de chauffage dans un panier à deux cents dollars ? C’est l’une des utilisations recommandées, avec le transport de boissons fraîches aux pique-niques l’été. D’accord. Et après, cinquante dollars c’est trop cher

pour un jeu de rôle. Encore une fois, les gens qui achètent des jeux de rôle ont une plus haute considération de la valeur de l'argent que les personnes qui décorent leur intérieur avec de l'osier.

Mais le sujet n'est pas de savoir pourquoi les rôlistes ne soutiennent pas leur loisir. Il s'agit de la valeur relative des choses. J'ai fait quelques parties où certains personnages heureux étaient devenus si riches qu'ils ne jugeaient plus utile de se donner la peine de ramener les pièces de cuivre ou même d'argent des donjons ; il y en avait d'autres si pauvres qu'ils envisageaient sérieusement de mendier comme des clochards pour de la petite monnaie. Dans *The Dancing Princess* [un recueil de 9 scénarios (NdT)], dans *Multiverser: The First Book of Worlds* [en], le personnage est tenté d'abandonner sa quête de sauvetage des filles du roi, d'abord par des feuilles d'argent sur les arbres, puis par des feuilles d'or, puis par des grappes de gemmes poussant comme des fruits. Et très souvent un personnage-joueur remplira son sac avec de l'argent et ensuite le videra pour le remplacer par de l'or, pour le vider de nouveau et le remplir de gemmes, tout ça pendant que les princesses sont en danger.

Dans [le film] *Les Guerriers des Étoiles*, la seule chose qui ait vraiment de la valeur dans l'univers est l'eau, un bien précieux dont toute vie dépend (oublions qu'on puisse en fabriquer facilement à partir de deux des éléments les plus communs dans l'univers, et que cela libère une énergie précieuse dans le processus, cela reste toujours un bon argument). Quelque part dans les règles de *Multiverser* il est mentionné qu'il existe des mondes où des banquises d'or et d'argent sont une gêne pour les indigènes, qui seraient heureux de vous payer pour les enlever. La valeur n'est pas inhérente à un objet, elle lui est liée.

L'un des investissements les plus prisés de notre époque sont les actions. Lorsque vous achetez des actions, vous achetez en théorie une part des biens de la société. En théorie, l'entreprise vaut la somme de la valeur de toutes ses actions. Mais regardez comment les cours fluctuent.

Si le prix des actions d'une entreprise, dont le capital est composé de cent mille actions, varie de 0.125$, cela signifie que les investisseurs estiment que sa valeur nette globale a changé de 12500 dollars en une heure. Évidemment c'est idiot, et bien sûr ce n'est pas tout à fait exact. Les entreprises ont une valeur réelle, la valeur fixe de leurs actifs, mais les investisseurs sont plus intéressés par le potentiel de la valeur future, et non par la valeur présente. La valeur de l'entreprise n'a pas changé, mais la valeur perçue de la part demain a changé, de sorte que les gens l'achètent ou la vendent aujourd'hui.

Mais qu'en est-il de l'art ? Un tableau de Van Gogh a peu d'autre valeur, à part le fait qu'il ne peut plus en faire d'autre et qu'il a fait du très bon travail. Le prix d'"un Van Gogh" est basé sur le simple fait qu'il n'y en a pas un très grand nombre et que les gens les veulent. Si Vincent avait peint beaucoup plus de tableaux, il est probable qu'ils ne vaudraient pas autant. La rareté a un lien avec la valeur, mais la rareté n'est rien sans la demande.

Quelques siècles plus tôt, il y avait un produit très demandé, une denrée rare que les investisseurs européens convoitaient avec avidité. Ils surenchérirent tant sur chaque exemplaire de ces produits que le prix se comptait en milliers. Il s'agissait d'un investissement sûr, quelque chose qui vaudrait bien plus dans les jours suivants. Puis le marché s'est effondré, et plus personne ne voulut acheter ces produits ; ceux qui les avaient payé à des prix exorbitants ne surent que faire de leurs stocks, et burent la tasse. Il serait totalement vain aujourd'hui d'essayer de comprendre pourquoi ils avaient stocké autant de bulbes de tulipes [4]. Mais c'était l'investissement de cette époque.

Quelque part dans les dernières pages du *Guide du Maître des Règles avancées de Dungeons & Dragons*[grog], il y a un tas de listes donnant des prix pour tout, allant des épices aux tapisseries en passant par les fourrures et même plus encore. C'est très pratique pour un jeune Maître de Donjon ; je les trouve très utiles pour créer des hordes de trésors insolites, comme le butin à bord des bateaux de pirates. Mais au fond,

ces listes ne servent à rien. Les prix des éléments énumérés sont une tentative d'estimer leur valeur dans un royaume imaginaire médiéval-fantastique. Cela devrait varier d'un pays à l'autre, et être très différent au-delà des terres familières des rois et des empereurs. La valeur de chaque objet précieux dépend d'un côté de qui le veut et de ce qu'il est prêt à payer, de l'autre de qui l'a et comment il est disposé à s'en séparer. Les tapisseries ne doivent pas forcément valoir plus que le sel (c'est probablement le cas dans certaines parties du monde), et le sel pourrait même être plus précieux que le diamant.

Et la beauté du jeu de rôle c'est que vous, en tant que MJ, pouvez contrôler ces valeurs assez facilement. Si quelque chose a besoin d'être précieux, c'est qu'il est rare, ou du moins rare dans la région. Les importations ne suffisent pas à couvrir la demande, et les commerçants ne sont pas prêts à faire un voyage dangereux pour en rapporter davantage, à moins d'être largement rémunérés pour leurs efforts.

À l'opposé, quelque chose dont personne ne veut n'a aucune valeur. On nous dit que les *glandes de scarabée de feu* brillent pendant plusieurs jours et qu'elles valent cinquante pièces d'or chaque, mais elles ne valent vraiment cela que s'il y a quelqu'un dans le coin qui cherche à les acheter, car d'ici à ce que vous les ameniez sur un marché plus porteur, elles ne vaudront plus rien. Alors peut-être que le seul prospecteur des environs est prêt à vous en donner dix pour l'une d'elles, c'est à prendre ou à laisser. Qu'est-ce qui vous fait penser que ça vaut plus que ça, si dans le courant de la semaine, elles s'arrêtent de briller et ne marchent plus ?

Les diamants ont des usages industriels, mais pas dans des mondes de faible technologie. Dans une campagne médiévale-fantastique, ils sont utilisés pour la bijouterie ou pour la magie. Vous ne voulez pas que les diamants aient de la valeur ? Les gens trouvent qu'ils font des bijoux très laids, quelque chose que seuls les paysans porteraient, et dont les magiciens n'ont pas vraiment l'utilité sauf pour quelques potions stupides. Du coup, vous ne pouvez pas les vendre plus de quelques sous,

et le marché n'est même pas saturé ; ils sont toujours aussi rares, c'est juste que personne n'en veut.

Si vous êtes un maître de jeu, vous avez la responsabilité de créer l'expérience d'être dans un autre monde. Si cet autre monde est un moment de l'Histoire de notre Terre ou l'univers d'un roman, votre appréciation de la valeur des choses doit faire sens dans le contexte de cet univers. Mais si vous créez un royaume fantastique ou un univers de science-fiction, la valeur prend une tout autre logique, une logique qui vous permet de la déformer de plein de façons inattendues, variant considérablement d'une année à l'autre et d'un endroit à un autre (une fois, un de mes personnages s'est démené pour gagner beaucoup d'argent sur une route commerciale entre une société de négoce Orientale et un royaume drow (wiki) grâce à ces disparités). Tant que l'offre et la demande peuvent être expliquées, vous avez le contrôle complet de la valeur. C'est un autre aspect d'un univers qui peut apporter de la couleur à votre monde.

Article original : *Value*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Le cent américain est constitué à 97.5% de zinc et est plaqué de cuivre (on en apprend des choses avec PTGPTB). [Retour]

(2) NdT : On dit que l'on peut se débarrasser de la malchance en laissant tomber un cent (*penny*). Mais la personne qui récupérerait la pièce hériterait aussi de la malchance… Le sujet de l'argent est inépuisable et recèle plein d'idées de scénarios. [Retour]

(3) NdT : Par exemple dans *Les Rôlistes sont toujours des billes en économie* ptgptb. [Retour]

(4) NdT : Allusion à la crise de la tulipe (wiki) – une bulle spéculative qui éclata en 1637. [Retour]

Jeux d'argent – comment transformer les pièces de cuivre en argent

© 2010 Bryan Steele

Un article de Bryan Steele, tiré de Signs & Portents, et traduit par Blacknette

Signs & Portents, le magazine de Mongoose Publishing présente :

Une aide de jeu pour Conan RPG, utilisable pour tous les JdR, pour "vraiment" jouer à des jeux de hasard lors de vos aventures, en attendant un retardataire ou pendant des apartés !

Quand les temps sont durs, les personnages-joueurs vont inévitablement se tourner vers la tentation désespérée des jeux d'argent. Pariant leurs dernières pièces dans le mince espoir d'accroître leur richesse, les personnages sont dépendants des caprices des dés, des cartes ou autres concours de foire – mais certains sont des joueurs aguerris, talentueux et doués.

Le jeu, sous toutes ses formes, est un moyen risqué d'essayer de

gagner de l'argent. La plupart de ceux qui prennent part à des jeux de hasard parient sur leur chance, ou sur l'espoir que le jeu fera appel à des compétences qu'ils maîtrisent. Il existe toutefois quelques moyens d'augmenter les chances des personnages, en favorisant ainsi moins la chance et plus leurs compétences et leurs connaissances.

La compétence "Jeu"

Certains personnages ont une solide compréhension des mécanismes des jeux, saisissant tous les moyens faciles de gagner à différentes formes de jeux de hasard. Cette connaissance générale est représentée par la compétence Jeu.

Cette nouvelle compétence recouvre une connaissance très générale des moyens de gagner aux jeux d'argent, et elle peut être utilisée par les personnages lorsque le MJ l'autorise. Elle résume ce qui aurait pu être des heures de jets de dés, de jeu de cartes ou de compétitions, en un seul jet. Ce faisant, elle réduit la possibilité de créer des moments de roleplay, mais elle optimise le fonctionnement des jeux de hasard durant une partie. Les maîtres de jeu peuvent toujours décider que les PJ testent cette compétence, plutôt que de jouer réellement à tel ou tel jeu. C'est une bonne solution pour des parties où tous les PJ ne sont pas impliqués dans les jeux d'argent, ou pour des séances courtes où le temps est compté [1].

La triche

La plupart des jeux d'argent ne reposent pas uniquement sur la chance ou sur une bonne main. Un esprit vif et un verbe habile peuvent facilement renverser la situation à un moment décisif. Les voleurs ont besoin de toutes ces capacités dans la vie qu'ils ont choisie, donc ça peut leur rapporter beaucoup de mêler à parts égales jeu et triche à la table de jeu. La chose n'est pas aisée, mais un voleur [/joueur professionnel] expérimenté qui triche voit sa victoire garantie à la plupart des jeux (ou

sa défaite, selon ce dont il a besoin).

Tricher peut s'avérer très différent d'un jeu à l'autre. Escamoter des cartes, bouger les dés, renverser son verre ; il y a un nombre incalculable de façons de tricher. Libre à chaque voleur de décider du meilleur moyen de prendre l'avantage sur ses adversaires tout en jouant leur jeu. Se faire prendre peut être potentiellement mortel selon la personne qui est victime de la triche, il est donc primordial de connaître les risques encourus.

Les exemples suivants sont des jeux d'argent spécifiques à l'Âge Hyborien (wiki) que les maîtres du jeu peuvent présenter aux personnages-joueurs. Pour chaque exemple sont décrits : le jeu, ses règles (tant sur le plan narratif que sur celui des mécaniques de jeu) et les moyens qu'un joueur peu scrupuleux peut mettre en œuvre pour tricher et gagner.

Le concours du meilleur buveur

C'est un des jeux d'argent les plus faciles. Deux participants ou plus se tiennent autour d'une table et consomment rapidement un même nombre de verres d'alcool, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur debout. Pour des raisons évidentes, ce jeu peut très rapidement déraper (2).

Après chaque verre, pour ne pas vomir, les concurrents doivent réussir un test de sauvegarde sur la Vigueur, dont la difficulté dépend du nombre de verres déjà bus. Après quelques verres, ils devront réussir des jets de sauvegarde sur la Vigueur ***supplémentaires*** pour éviter de tomber dans les pommes, pour finir par des jets de sauvegarde sur la Volonté pour avoir la force de boire le verre suivant. Le tableau ci-dessous montre la difficulté de chacun de ces tests et le moment où ils doivent être appliqués.

Concours de Boisson – Sauvegardes

Nombre de Verres	Sauvegarde Vigueur (vomir)	Sauvegarde Vigueur (Tomber dans les pommes)	Sauvegarde de Volonté (Pour continuer)
1	5	–	–
2	8	–	–
3	11	–	–
4	14	–	–
5	17	12	–
6	20	14	–
7	23	16	10
8	26	18	15
9	29	20	20
Chaque verre supplémentaire	+3	+2	+5

Se faire de l'argent lors d'un concours de boisson peut se présenter sous trois formes – faire des paris indépendants, des paris simples, ou encore parier sur le nombre de tours du concours.

- On parle de pari indépendant lorsqu'un personnage (pas le participant) place une cote sur un concurrent donné ; tant que le concurrent gagne (ou boit un certain nombre de verres) la cote est payée.
- Le pari simple concerne un concurrent qui parie un montant donné qu'il va tenir plus longtemps que les autres.
- Jouer sur le nombre de tours est beaucoup plus complexe ; cela nécessite en effet qu'une foule regarde. Quand un concours de boisson se joue au nombre de tours, les concurrents n'essaient pas

seulement de tenir plus longtemps que les autres, ils rivalisent aussi pour savoir qui boira le plus vite. À chaque round, le dernier qui finit son verre à la table doit payer sa tournée pour le prochain tour pour tous les participants au concours (y compris les amis des concurrents !). Pour établir à quelle vitesse un participant boit, on considère que celui qui a fini le premier est le personnage qui a obtenu la plus grande marge de succès au jet de sauvegarde de Vigueur *contre l'envie de vomir*.

> **Comment tricher :** Il n'y a en réalité qu'un seul moyen efficace de tricher dans un concours de boisson. Renverser assez d'alcool pour éviter d'être soûl, sans se faire voir. Laisser couler du liquide de la commissure des lèvres, mettre le pouce dans la chope pour laisser la boisson dégouliner le long du bras, et ainsi de suite. Faire tout ceci requiert du tricheur qu'il n'ait pas l'air de tricher (test de Bluff DD12) et de le faire discrètement (test d'Escamotage DD14). S'il passe ces deux tests, il réussit à faire pencher la balance en sa faveur, gagnant +5 à tous ses jets de sauvegarde pour le concours.

Les jeux de dés

Lancer des morceaux de bois, d'ivoire ou d'os gravés, pour essayer d'obtenir le meilleur ou le moins bon score, un nombre spécifique ou une combinaison de symboles, est un des jeux les plus vieux de l'Âge Hyborien. La plupart des sociétés ont leurs propres versions de jeux de dés, mais quelques règles communes semblent traverser les frontières culturelles. Il y a des jeux où l'on doit essayer de combiner certains symboles, les ajouter au score total, autoriser des jets supplémentaires pour des paris additionnels et ainsi de suite. Peu importe comment chaque jeu de dés fonctionne, le moyen de gagner est une combinaison de chance et de lecture de la "main" des adversaires [et à partir du

XVIIIe siècle, une connaissance des probabilités des jeux (NdT)]. Jouer à un jeu de dés dans *Conan le JdR* (grog) est le type de jeux d'argent le plus facile en termes de mécanisme – il suffit de lancer quelques dés. Dans la mesure où les joueurs et le MJ ont des dés, ils peuvent choisir quelques combinaisons et jouer les uns contre les autres.

Pour déterminer qui gagne dans une partie de dés, le maître du jeu doit choisir comment la partie se joue. Les points suivants proposent quelques exemples de règles [simples] que les MJ peuvent utiliser pour créer leurs propres jeux de dés, en les combinant pour former leurs propres mécaniques [plus complexe] :

× Le total le plus élevé gagne.
× Le total le moins élevé gagne.
× Les dés affichant le même résultat sont écartés.
× Un certain nombre de dés peuvent être relancés.
× Les dés sont lancés en secret et on parie comme avec une main de cartes.
× Une certaine combinaison gagne ou perd automatiquement.
× Chaque joueur doit écarter le dé avec le plus haut ou le plus bas résultat.
× Chaque joueur doit miser de l'argent supplémentaire lorsqu'un résultat déterminé est obtenu.

Anciens dés greco-romains trouvés en Égypte, British Museum

Le MJ peut créer son propre jeu de dés en utilisant ces règles, ou utiliser l'un des jeux suivants, inclus comme exemple.

Gambit d'Asgard

Un des plus vieux et des plus simples d'Hyboria, ce jeu de dés invite chaque joueur à tirer 1d6 [à son tour] et à parier qu'il peut battre le score de la personne assise à sa droite [qui joue après]. En Asgard, d'où est originaire ce jeu, le joueur est autorisé à cogner les joueurs qui parient contre lui, mais qui ne parviennent pas à battre son jet.

Les Os de l'Insulaire

Chaque joueur lance 5d6 en secret. Apres le premier jet, ils peuvent regarder leur résultat. Chacun mise ensuite sur son score total. Une fois les premiers paris effectués, tout le monde peut payer une somme définie à l'avance (1/2 pièce d'argent en général) par dé qu'il souhaite relancer. Mais cependant il doit faire cette relance de façon visible, tout en gardant secrets les dés qu'il ne relance pas. Après ce tour de mise et de relance, on réalise un dernier tour d'enchères, en commençant par celui qui possède le plus gros score obtenu avec ses dés visibles. Tous les dés sont alors montrés et le pot est remporté par le joueur avec le plus haut score total, avec partage du pot en cas d'égalités. La seule exception intervient si quelqu'un se débrouille pour lancer ses 5 dés de façon à obtenir le "Sourire du requin" – cinq 6. Cette combinaison passe, et on conserve le pot pour une nouvelle manche.

Les Sept Nuits des Shémites

Chaque joueur lance 7d6 en secret, et regarde le résultat. Tous misent ensuite sur leur score total. Chacun passe ensuite un dé au joueur à sa gauche, un à celui à sa droite et un dernier au joueur de son choix. Tous les dés ainsi échangés sont visibles. On fait un autre tour de mises après cet échange, en commençant par le joueur avec le plus petit score visible. Une fois que tous les paris ont été placés, les dés sont révélés et le plus haut total l'emporte.

La Boîte qui louche

Chaque joueur lance 4d6, essayant d'obtenir le meilleur score de la table. Les paris sont faits avant que les dés ne soient lancés. Le dé le plus haut et le dé le plus bas sont retirés, sauf si le joueur paye une mise additionnelle pour garder son plus haut dé et écarter son deuxième meilleur dé. De la même façon, les autres joueurs peuvent payer une mise supplémentaire pour forcer un joueur à garder son dé avec le score le plus bas, et écarter le deuxième moins bon. Le tour se termine lorsque

tous les joueurs n'ont plus que 2 dés.

Les As de Zingara

Chaque joueur lance 3d6, essayant d'obtenir le plus petit score de la table. Les paris, constituant la première mise, ont lieu avant qu'aucun dé ne soit lancé. Chaque dé qui donne "1" oblige le joueur à parier une somme supplémentaire égale à la mise de départ.

> **Comment tricher :** Utiliser des dés pipés, escamoter des dés, changer de mauvais résultats en bons, ou simplement distraire suffisamment les autres et faire une erreur de calcul sur les scores de façon crédible, sont de bons moyens de tricher à un jeu de dés. Ce n'est pas toujours la chose la plus facile à faire, mais un joueur assez malin en sera capable. En réussissant un test d'Escamotage DD18 ou un test de Bluff DD22, un personnage peut tricher de façon efficace à un jeu de dés. Un tricheur peut choisir de relancer n'importe quel dé déjà lancé à n'importe quel moment de la partie, ou il peut remplacer un des dés par un plus gros ou un plus petit (un d8 ou un d4 à la place d'un d6) avant de le lancer. Si cette seconde option est utilisée, on considère que le personnage utilise encore les dés appropriés ; il est juste en train de tricher pour obtenir le score qu'il désire.

Les jeux de cartes

Les jeux utilisant des cartes ou des pièces marquées de façon similaire en bois, en cuir ou en argile, sont très répandus dans les nations et les cultures continentales. Plus difficiles à pratiquer sur un navire à voile ou sur une côte dévastée par les orages, les jeux de cartes sont une activité populaire. On peut passer des heures assis autour de la

même table, l’argent allant et venant de l’une à l’autre des quatre ou cinq mêmes personnes, jusqu’à ce que quelqu’un parte avec la totalité du pot. Les jeux de cartes sont des jeux d’argent assez lents, mais qui sont parmi les plus lucratifs si suffisamment de joueurs rejoignent la table.

On peut pratiquer un jeu de cartes dans *Conan le JdR* de deux façons distinctes, décrites ici. La première consiste à avoir à portée de main un paquet standard de cartes à jouer, et à les distribuer aux joueurs qui jouent à ce jeu pour de vrai – avec quelques ajustements bien sûr. La seconde consiste à faire totalement reposer la gestion du jeu de cartes sur les tests de compétences et les jets de dés. Ces deux méthodes sont utiles et le MJ choisit entre elles.

Avant que les personnages puissent déterminer qui gagne dans un jeu de cartes, le MJ doit décider des règles et de la méthode que les joueurs devront appliquer. Ci-dessous figurent quelques exemples de règles que les MJ peuvent utiliser pour créer leur propre jeu de cartes, tout en gardant à l’esprit que les joueurs soit utiliseront les compétences de leur PJ, soit joueront avec quelques vraies cartes.

× Celui qui possède la carte la plus forte gagne.

× Celui qui possède le plus de symboles ou de nombres assortis gagne.

× Chaque joueur peut échanger un certain nombre de cartes avec le donneur.

× Les joueurs ne peuvent pas regarder leurs cartes tant qu’ils n’ont pas misé.

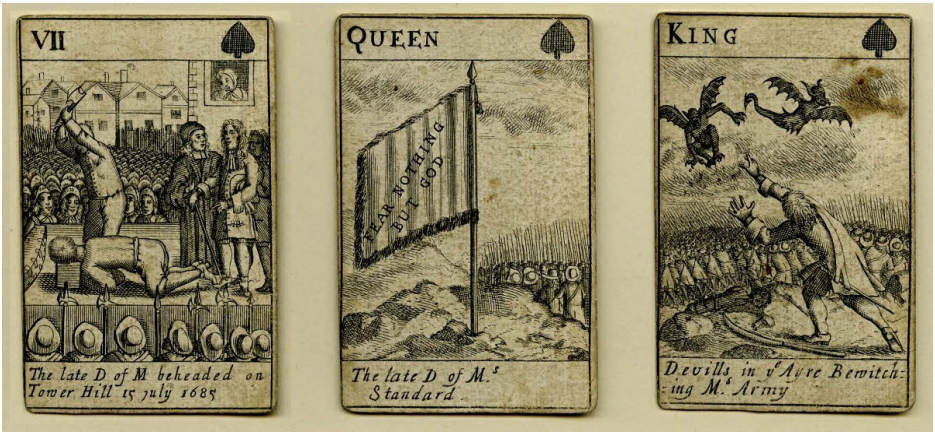
× Les joueurs peuvent voir les cartes de leurs adversaires, mais pas les leurs.

× Celui qui possède une carte particulière gagne ou perd immédiatement la partie.

× Les joueurs peuvent donner des cartes à un autre joueur.

× Une série particulière de valeurs de cartes l’emporte sur une main normale.

Le MJ peut créer son propre jeu de cartes en utilisant ces règles, mais nous proposons également quelques exemples de jeux de cartes de l'Âge Hyborien.



Trois cartes du jeu Monmouth Rebellion de 1685, British Museum

Le Flop corinthien

Un jeu simple où l'on distribue trois cartes à chaque joueur ; une face visible et les deux autres face cachée (mais connues du joueur). Paris et enchères commencent par la carte visible de plus forte valeur. Une des deux autres cartes est ensuite révélée et un nouveau tour d'enchères a lieu. La troisième carte est découverte et le score total le plus grand l'emporte.

La Tournée de la Bonne Nuit

Aussi appelée la "tournée". On distribue 5 cartes face cachées à chaque joueur, connues d'eux seul.

Les paris commencent par le joueur à la gauche du donneur. Après le premier tour de mise, chaque joueur passe une carte au joueur à sa droite et un autre tour de paris prend place. Après que trois cartes ont été échangées, les dernières mises sont posées et les cartes sont toutes révélées. Celui qui a le plus de cartes de même couleur l'emporte.

Siège

On distribue deux cartes face cachée aux joueurs, et ils ne doivent pas les regarder. Ils en tiennent une de façon à ce que les autres joueurs la voient. Tous parient que leur carte – qu'ils ne peuvent pas voir – aura le score le plus élevé de la table. Juste avant que les cartes ne soient révélées, chaque joueur peut choisir d'échanger sa carte visible avec sa carte cachée. La carte avec la plus forte valeur l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs concernés révèlent aussi l'autre carte qui départage.

Les Dix jours du Jugement

Dans ce jeu étrange, on distribue à chaque joueur une pile de dix cartes face cachée. Le donneur retourne ensuite une carte supplémentaire ; c'est la carte qu'il faut atteindre ou dépasser. Le joueur à la droite du donneur commence à retourner les cartes de sa pile jusqu'à ce qu'il trouve une carte avec une valeur égale ou supérieure à la première. Une fois fait, tous les joueurs parient sur les chances du prochain joueur de battre la nouvelle carte. On continue autour de la table jusqu'à ce que tous les joueurs aient complètement révélé leur pile (ou qu'on ne puisse pas battre la carte la plus haute du moment).

Jouer une Partie avec de véritables Cartes

Jouer à un jeu d'argent en utilisant des cartes ne demande rien de plus que d'avoir sous la main un ou deux jeux de 52 cartes. Cette méthode peut ne pas prendre en compte les talents et compétences individuelles

des personnages, mais peut être pour le MJ un grand moment de jeu dans le jeu, et l'occasion de surprendre ses joueurs.

Jouer une partie avec les Compétences

Jouer de l'argent à un jeu de cartes en utilisant les compétences d'un personnage implique d'utiliser ses aptitudes ou talents particuliers à la place de la chance ou de l'habileté du joueur. Chaque personnage à la table de jeu doit faire trois jets de compétences en Bluff, Diplomatie, Jeu, Intimidation ou Psychologie. Ces tests se font tous sous DD10 mais on note le total des scores réussis. Le joueur avec le plus de succès totaux gagne. C'est le mécanisme de jeu qui représente le bluff, la surenchère, ou encore la lecture du jeu des adversaires.

> ***Comment Tricher :*** *Tricher à un jeu de cartes consiste à cacher les cartes dans sa manche, marquer les cartes eues en main auparavant, ou simplement savoir comment battre les autres joueurs grâce aux probabilités, [à la mémoire] et à la ruse. Le personnage qui veut essayer de tricher peut faire un jet d'Escamotage opposé à la Détection de n'importe quel autre personnage qui joue avec lui. S'il réussit, il y a deux options possibles en fonction du style de jeu. Si on joue vraiment la partie avec un paquet de cartes, le tricheur qui a réussi ses jets peut regarder ses cartes cachées ou appliquer +1/-1 à la valeur de deux de ses cartes. Si le PJ tricheur utilise ses compétences, il peut ajouter +3 à toutes ses tests.*

Article original : *Gambling* (p. 26 de *Signs & Portents n°85*)

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Pleins de conseils pour mener des parties en séances de 3 heures ici (ptgptb). [Retour]

(2) NdT : En fait, on vous déconseille de jouer à celui-là pour de vrai à la table de JdR. Laissez vos PJ et PNJ se ridiculiser. [Retour]

Du cash

© 2002 Mark J. Young

Un article de Mark J. Young, tiré de Gaming Outpost, et traduit par Snybril

Des choses que vous ne saviez pas sur l'argent

Dans la plupart de nos jeux de rôles, il est question d'argent. Il prend bien des formes, mais il est presque toujours présent. On dirait que parfois il sert à compter les points. Cette étrange chose que nous appelons monnaie n'a finalement cette forme que depuis peu de temps, et elle est déjà en train de se transformer. Si on examine les différents aspects de l'argent au cours de l'Histoire, cela peut nous aider à mieux comprendre le type de ressources dont nos personnages disposent, et comment cela modifie certains pans de leurs univers.

Au moment où j'écris [en 2002], une économie souterraine voit le jour en Argentine. Un papier nommé le *credito* (je ne suis pas sûr de l'orthographe) surpasse le *peso* en importance [1]. La population et les médias appellent cela *une économie de troc*, mais il ne s'agit pas de ça. C'est le développement d'une monnaie concurrentielle, d'argent liquide d'un genre, soutenue par des intérêts privés, non gouvernementaux. Ce n'est même pas quelque chose de nouveau – mais nous y reviendrons.

Bien sûr, le troc est l'un des principes de base de l'économie. Je veux ce que vous avez, j'ai ce que vous voulez. On peut s'entendre pour

échanger tant de ce que j'ai contre tant de ce que vous avez et nous voilà satisfaits. Si ce que j'ai s'avère être du pain et que vous avez du caviar, vous pourrez probablement recevoir beaucoup de pain contre un tout petit peu de caviar. Même si je ne veux pas de votre caviar, d'autres en voudront, et seront prêts à en donner bien plus qu'un peu de pain.

Mais le troc a ses défauts. Aujourd'hui j'apporte mes fromages au marché pour les échanger contre du tissu et faire des vêtements ; mais le tisserand n'a pas besoin de fromage cette semaine, il aurait préféré que j'apporte des œufs. Peut-être qu'il pourrait prendre mon fromage contre son tissu et l'échanger ensuite contre des œufs. Sauf que les possesseurs d'œufs auront sans doute tendance à rechercher du tissu plutôt que du fromage. Alors à moins que je ne sois prêt à donner beaucoup de fromage pour son étoffe, il ne fera pas affaire avec moi. J'aurais dû apporter mes œufs. Qui aurait pu le deviner ?

> *Inspi du traducteur : Pour surprendre vos joueurs, projetez-les dans un univers qui repose sur le troc (voyage dans le passé, dans un futur post-apo, en prison, au cœur d'une catastrophe…). La plus banale des missions se transforme rapidement en véritable casse-tête*

La monnaie est la réponse à ce problème. Ce n'est qu'un article de troc, mais tout le monde s'accorde sur la valeur de cette chose. C'est plus facile à transporter qu'un stock complet de marchandises. Maintenant je vends mon fromage pour quelques shekels [Le shekel ou sicle fut la monnaie utilisée en Mésopotamie (NdT)], puis j'utilise ces shekels auprès du tisserand pour acheter mon tissu, et celui-ci peut les utiliser à son tour pour acheter des œufs.

Mais pour convaincre les gens d'utiliser la monnaie, elle doit avoir une valeur. Ainsi le *shekel* était autrefois fait de métal précieux. Il n'avait de valeur non parce que c'était une pièce de monnaie, mais parce

que c’était une pièce *d’or* (ou d’argent). Sa valeur n’était pas une inscription sur ses faces, mais équivalait littéralement à son poids en or.

Comme la valeur d’une pièce dépendait de son poids, les commerçants utilisaient des balances. La balance à plateaux, du même type que celle que tient la Justice aveugle [dans ses représentations datant de la Renaissance, celles avec l'épée et parfois un bandeau sur les yeux (NdT)]. Mettons que je sois le commerçant : je mettais mes poids d’un côté tandis que l’acheteur empilait les *shekels* sur l’autre plateau jusqu’à l’équilibre, mon prix était alors atteint. Le *shekel*, en fait, n’était pas une pièce à l’origine mais une unité de poids (mesurée comme une masse, mais personne ne connaissait la différence). C’était pratique d’avoir des pièces de “un” shekel, mais l’important restait de mettre trois shekels d’or ou d’argent sur la balance.

Puisque le poids du *shekel* était standardisé, mais que celui des pièces variait, on ne savait jamais si nos pièces faisaient le bon poids. C’était une occasion de tricher pour les commerçants peu scrupuleux. La plupart possédaient deux jeux de poids – un pour les *shekels* que vous deviez payer, l’autre pour les *shekels* qu’ils vous devaient.

La solution à ce problème consistait à certifier les pièces. Ainsi, le *denier* romain était une pièce de métal précieux, pesée avec précision et frappée du portrait de l’empereur sur une face et d’une autre image sur l’envers. Les estampilles étaient difficiles à reproduire à l’époque, on pouvait donc avoir confiance dans le poids du denier. Il devenait possible de payer le marchand sans s’inquiéter de la justesse de sa balance.

Mais si vous étiez radin, vous pouviez littéralement *gratterquelques centimes*. Les premières pièces étaient ainsi susceptibles d’être *rognées*. Les ciseleurs rabotaient les tranches des pièces, les rendant plus légères sans abîmer les frappes sur leurs faces. Le vendeur recevait alors des pièces certifiées qui valaient en réalité moins que leur valeur faciale, tandis que l’acheteur empochait la différence. C’est pour [éviter et

détecter cela que les fabricants de monnaies ont gravé des] stries sur les tranches des pièces de 10, 25 et 50 cents américains ou sur les vieux dollars d'argent ; un rappel du temps où toutes ces pièces étaient encore fabriquées en métal précieux (ce qui remonte à moins de cinquante ans). Les nouvelles pièces américaines n'ont pas de stries car elles n'ont jamais été fabriquées avec des métaux de valeur. Malgré le battage autour du dollar "d'or" *Sacagawea* [2], il n'y a pas la moindre trace d'or dedans. La pièce n'est même pas plaquée or. Une fois de plus, nous n'en sommes pas encore là. Il y a également une raison pour laquelle il n'y a pas d'encoches sur les *nickels* [pièces de 5 cents (NdT)] ou les pennies [1 cent (NdT)]. Nous y reviendrons aussi.

> *Inspi du traducteur : Les techniques de contrefaçon exposées sont autant d'inspirations pour des aventures dans un univers médiéval-fantastique. Les personnages peuvent ainsi être mandatés pour contrôler les poids, ou défaire un réseau de faux-monnayeurs ; ou mieux, ils peuvent en être victimes, ayant vendu leurs trésors contre de la monnaie de singe, et voudront se venger*

Au fil du temps, les Espagnols ont décidé de profiter du fait que les pièces étaient fabriquées de matière précieuse, et ont créé le doublon. Cette pièce d'or était "prédécoupée". Il devenait possible de la couper en deux, puis en quatre et enfin en huit. Cela lui valut le surnom de *pièces de huit*, car vous pouviez facilement découper une pièce en huit parties égales [3].

Chacune de ces parties valait un *bit*, ce qui explique que le quart de dollar (pièce de 25 cents) est encore appelé *two bits* [également utilisé comme expression pour désigner une chose de pacotille, de peu de valeur (NdT)]. De là vient aussi le principe de *rendre la monnaie*. On remplaçait le doublon par sa valeur en *bits* et on en rendait une partie à

l’acheteur. Avant cela, il n’était pas possible de faire le change.

> *NdT : Toutes ces pièces – voilà un peu de couleurs à donner à vos parties de Pavillon Noir,Secrets de la 7e mer, et au JdR de western… Si les pirates des Caraïbes trouvent un coffre plein de kopeks, les fondront-ils pour leur métal ou bien trouveront-ils un changeur ? Et pensez à ces westerns où les héros chassent un trésor d’un million de dollars… confédérés.*

Néanmoins, transporter toute cette monnaie restait difficile pour les plus fortunés, particulièrement pour des transactions importantes comme l’achat de terres. L’argent pouvait se voler et, même bien protégé, il restait terriblement lourd à transporter. Voilà pourquoi les banques (qui existent depuis presqu’aussi longtemps que l’argent) ont inventé le papier-monnaie. Non, les gouvernements n’en sont pas à l’origine.

À l’époque de Thomas Jefferson, il existait déjà des banques en Amérique qui imprimaient leur monnaie. Pas comme celle que nous connaissons cependant : il s’agissait au départ de *lettres de crédit*. Par une lettre de crédit, une banque attestait la présence de votre argent chez elle, et qu’elle rembourserait tout chèque signé de votre main, dans la limite d’une montant défini. N’avez-vous jamais eu envie d’avoir un de ces papiers quand vous étiez au centre commercial ? L’argent changeait ainsi de main par l’encaissement d’un chèque, que le vendeur pouvait amener à la banque pour réclamer la somme correspondante en or et en argent, habituellement pour la transférer auprès de sa propre banque ou bien sur son compte dans le même établissement. Votre argent était donc sauf, tant que personne ne vous arnaquait ou ne vous forçait à signer les documents capables de vous en priver (ce qui était hors de portée du bandit commun) et vous restiez libre de le dépenser.

Mais les banques ne se sont pas arrêtées là. Elles ont commencé à produire des lettres de crédit négociables, des morceaux de papier

certifiant que la banque paierait, à la demande, la quantité d'argent stipulée dessus. Cela impliquait que la banque possède dans ses coffres assez d'or et d'argent pour garantir chaque dollar imprimé. Les gouvernements s'y sont mis également, il y avait donc souvent plusieurs sortes de monnaie en circulation. Cela engendrait de la confusion : vous ne pouviez jamais savoir quel commerçant accepterait quelle monnaie, ou si les billets donnés par votre client étaient authentiques. Les billets des banques ou des gouvernements pouvaient présenter des motifs, des couleurs ou des noms différents ; rien n'était standardisé. Aux États-Unis, le portrait de Georges Washington orna rapidement les billets de un dollar, et celui de Thomas Jefferson celui des billets de deux. Les billets de trois dollars arboraient beaucoup de visages, mais le plus populaire était celui du Père Noël.

> *Inspi du traducteur : Dans un univers médiéval-fantastique, il est probable que les personnages blindés de thunes utilisent de telles lettres de crédit. C'est bien pratique s'ils doivent voyager. Que se passerait-il si la banque ou le comptoir dans leur pays de destination faisait faillite parce qu'elle émettait beaucoup plus de billets qu'elle n'a d'actifs – un peu comme la banque de Law – et que toutes leurs lettres ne valaient même plus le papier sur lequel elles sont imprimées ?*

C'est dans cette conjoncture que se trouvait l'Argentine en 2002. Le *peso* s'effondrait plus vite que le gouvernement ne pouvait l'imprimer, et les gens ont eu peur de l'utiliser. Une économie de troc s'est développée, biens contre biens, s'échangeant lors de marchés de rue. À mesure que ces marchés devenaient de mieux en mieux implantés, et pour simplifier les échanges, on commença à voir émerger des *creditos*. Ce sont des feuilles de papier imprimées qui indiquent que le porteur a injecté des biens dans le système, l'autorisant donc à recevoir des marchandises en retour. Tandis que le principe se généralisait, les gens

commencèrent à vendre des *services* contre des *creditos*. Chaque marché avait son propre format, mais beaucoup commençaient par honorer les notes des uns et des autres. Les commerçants extérieurs à ces marchés se mirent à accepter les *creditos* contre des biens et des services. Un organe de régulation privé fut créé par les marchés afin de contrôler les quantités de *creditos* émises (pour prévenir l'inflation) et dépister la contrefaçon. La monnaie du gouvernement avait échoué ; le marché créa donc sa propre monnaie.

Dans la deuxième moitié du siècle dernier, la monnaie prit un nouveau virage. Les petites pièces, autrefois *réellement de* "*l'argent*" puisque fabriquées à partir d'argent, coûtèrent plus cher à fabriquer que leur valeur faciale. L'inflation des prix de l'or et de l'argent rendit extrêmement difficile de maintenir une cohérence raisonnable entre le prix du pain et la valeur de l'argent servant à l'acheter. Le lien était coupé. Les dollars ne valaient plus un poids fixe d'or à Fort Knox, on ne distribua plus de certificats d'argent. Les pièces étaient dorénavant faites de cuivre, finement plaquées d'argent pour l'aspect. Curieusement, les pièces qui ne sont plus faites d'argent sont toujours distinguées par la loi des pièces qui ne l'ont jamais été. Légalement, les *nickels* et les *penniesnickel* ne sont **pas** de la monnaie. Elles servent à *rendre la monnaie* (*change)*. Quelle différence ?

Avez-vous essayé de payer quelque chose [aux États-Unis] avec des poignées de *pennies* ? Devinez quoi : les commerçants ne sont pas tenus de les accepter car il ne s'agit pas de monnaie. Personne n'est obligé d'accepter des pièces de 1 ou 5 *cents* pour un total supérieur à 17 ou 18 cents [4]. Historiquement ces petites pièces n'avaient pour valeur que celle que les conventions leur donnaient. Aujourd'hui, toutes les pièces ont une valeur, fixée par consensus – elles valent quelque chose uniquement parce que tout le monde s'accorde sur ce fait. Et peut-être cet état de fait est-il progressivement en train de disparaître.

Le *crédit* a toujours accompagné la société humaine, sous une forme ou l'autre. Par définition, avoir du crédit signifie que vous disposez d'un

patrimoine en valeur, même si vous ne possédez pas cet argent à ce moment-là. Si je dépose mille dollars à la banque, je suis *crédité* de mille de dollars à mon nom. Si j'emprunte mille dollars à cette banque, on me *crédite* d'un millier de dollars qu'elle s'attend que je rembourse. Le côté intéressant, c'est que si je fais les deux, je dispose de ce millier de dollars deux fois. J'en dispose, car les registres de la banque stipulent qu'ils m'appartiennent, et parce que la banque me les a prêtés. J'ai doublé la mise. J'ai deux mille dollars, mille que j'ai déposés et mille que l'a banque m'a remis, même s'il s'agit de mon propre argent. Bien sûr, je dois mille plus les intérêts, mais ils m'en doivent aussi mille plus les intérêts [sur le compte courant, ou le livret A].

De son côté, la banque dispose des mille dollars que j'ai déposés plus mille dollars que je leurs dois, soit deux mille dollars aussi. Donc quand je donne mille dollars et que j'en emprunte autant, nous avons chacun deux mille dollars, soit quatre mille au total.

Le crédit démultiplie la quantité d'argent disponible, car chaque dollar peut être possédé par plusieurs personnes à la fois, et plutôt deux fois qu'une. Un sophisme ? Dans un sens, c'en est un. Mais c'est un sophisme bien réel. Si ma banque emprunte à une autre banque, elle peut présenter comme actifs à la fois les milles dollars déposés sur mon compte et ceux que j'ai empruntés. Si je veux faire quelque chose de mon argent, je peux de la même manière faire valoir les mille dollars que j'ai empruntés plus ceux qui sont à la banque. Le crédit peut faire des choses incroyables pour la quantité d'argent en circulation. Et si vous gardez à l'esprit qu'en Argentine le problème est que l'État imprime joyeusement plus de monnaie que le pays ne peut en garantir [en richesse] sous forme de biens et de services, vous commencerez à comprendre pourquoi le gouvernement a intérêt à déterminer… les taux d'intérêts pour contrôler la quantité d'argent qui circule.

> *Inspi du traducteur : Pour les banques comme pour les*

> *gouvernements, il faut parfois payer ses dettes. Á quoi seraient prêts les gens au pouvoir pour trouver vite des liquidités et pouvoir honorer la prochaine échéance qui arrive dans quelques jours ? Un thème pour votre prochaine campagne ? Et si vous promouviez trésoriers les personnages-joueurs, qu'inventeront-ils ?*

L'existence même du crédit commence à rendre les *espèces* superflues. Lorsque j'étais au lycée, je me rappelle avoir expliqué à mon père que dans le futur, il y aurait des cartes pour payer nos achats directement à partir de nos comptes en banque. Sa réaction fut que personne ne voudrait d'une telle chose, que ce serait un retour en arrière par rapport à ce qui existait déjà ; il pouvait déjà acheter des choses avec ses cartes et choisir de payer avec son *prochain* salaire [5]. Aujourd'hui, j'ai une telle carte. Les paiements de Gaming Outpost sont transférés électroniquement par PayPal de leur compte au mien, jusqu'à mon compte en banque. Ma femme pourrait voir ses chèques déposés automatiquement sur son compte (ce n'est pas encore le cas, mais elle voudrait, pour des raisons pratiques, que ça change). Ma carte est acceptée dans toutes les épiceries et stations service que je fréquente ; plusieurs fast-foods, des pizzerias et la plupart des café-restaurants la prennent également. Je peux l'utiliser au drugstore pour acheter des bricoles à toute heure. Même l'épicerie au coin de la rue l'accepte. J'ai rarement besoin de liquide. J'ai horreur de ça : c'est trop facile à dépenser. Comme me disait un ami vingt ans plus tôt à propos des bons alimentaires, "[ça ressemble à des billets de *Monopoly*], ça ne ressemble pas à de l'*argent"*. Mais c'est le futur.

Le gouvernement a investi d'énormes sommes pour créer une nouvelle génération de billets de dollars américains pour les rendre plus difficiles à contrefaire. Une grande partie fut affectée à l'amélioration du papier. On ajouta des bandes et des images en filigrane, mais les faux-monnayeurs ont vite trouvé une manière pour duper la plupart des

gens : ils décoloraient les billets de cinq dollars et réimprimaient des billets de cinquante dessus. Bien sûr, vous pourriez vérifier en regardant les micro-impressions sur les bandes, mais qui le fait ? Les technologies pour copier l'argent ont toujours suivi les technologies pour les imprimer. Aucune monnaie n'est impossible à reproduire. Elles seront certainement progressivement supprimées.

Dans un futur proche, l'argent n'existera plus que dans le système. Les crédits dont vous disposerez seront enregistrés sur votre compte ; même le livreur de journaux sera payé comme cela, probablement par un système automatique de prélèvement. Beaucoup d'entre nous payent déjà leur abonnement Internet de cette façon (reste-t-il encore quelqu'un qui ne le fait pas comme cela ? Ou bien étais-je le dernier irréductible ?). Les espèces ne vaudront plus rien. Mais l'argent y survivra.

Inspiration du Traducteur : nous sommes dans le futur. Il n'y a donc plus d'argent, plus que des transferts électroniques de compte à compte. Maintenant, un hacker ennemi a piraté les comptes des PJ. Ou le Gouvernement les a gelés. Ou les PJ ne peuvent utiliser leurs nuyens car chaque utilisation est tracée. On est en plein thriller. Les persos reviendront-ils au troc ?

Inspiration medfan de la rédactrice ebook : Et si la monnaie était un élément prélevé directement par des mages sur les personnages ? Des heures de leur vie, une part de leur énergie vitale (PV max)... Les mages avec une telle capacité seraient donc des sortes de banquiers (une nouvelle "caste" ?), certains pourraient même faire crédit, tandis que d'autres pourraient ne pas être animés de bonnes intentions...

Article original (sur archive.org) : *Cash*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Plus d'informations sur les clubs de troc. Aujourd'hui ce système est sur le déclin. [Retour]

(2) NdT : Sacagawea (ou Sacajamea) est une indienne de la tribu Shoshones qui servit de guide et d'interprète à l'expédition Lewis et Clark en 1804 et contribua grandement à son succès. Un dollar à son effigie est frappé depuis 2000. [Retour]

(3) NdT : D'après nos recherches, un doublon valait en fait 4 pièces de 8 vers le XVIIe-XVIIIe siècle. Les Espagnols n'ont pas découpé la "pièce de 8" *reals*. Ce sont les colonies anglaises qui l'ont fait plus tardivement pour favoriser le commerce avec des plus petites unités. La pièce de 8 était tellement commune que le dollar américain fut créé en 1792 avec le même grammage d'argent ; enfin "le dollar américain, le dollar espagnol et le peso d'argent mexicain circulèrent côte à côte aux États-Unis ; les deux derniers eurent encore cours jusqu'en 1857″. Cf. ce lien (wiki en) pour l'histoire de l'étrange naissance de la monnaie dominante. [Retour]

(4) NdT : En France, un commerçant peut refuser de recevoir plus de 50 exemplaires de la même pièce, ou bien si le montant dépasse les 3000 euros. [Retour]

(5) NdT : Historiquement, les cartes de *crédit* – avec paiement à la fin du mois – sont plus anciennes que les cartes avec paiement comptant. [Retour]

Suivez le guide

Dernier moyen de sortir des 'donjonneries' : la réflexion sur le butin et les objets magiques, que de mystérieuses entités viendraient replacer dans les donjons après que les PJ les aient revendus...

Le butin comme mécanisme narratif

© 2011 Mike Bourke

Un article de 2011 Mike Bourke, tiré de Campaign Mastery, et traduit par Benoît Gardonio

Campaign Mastery
Expert tips and how-to's on every aspect of creating and running exceptional campaigns.

D'après tout ce que j'ai pu lire (d'abord avec les premiers numéros [du magazine] *The Dungeon* puis *Through Dungeons Deep* en passant par de nombreux billets de blogs), beaucoup de MJ ont des difficultés à faire le lien entre leur souhait de "faire du butin un élément de l'intrigue" et les techniques qui leur permettraient de le réaliser.

J'ai l'impression que la plupart de ces difficultés résultent de la façon dont les MJ conçoivent les récompenses qu'ils octroient aux personnages pendant la partie. Parce que les règles précisent qu'il faut inclure des récompenses, alors il semble que l'on doive les considérer juste ainsi : des récompenses. Cela dénote certains présupposés inconscients qui tournent pour la plupart autour de cette idée selon laquelle elles *reviennent de droit* aux joueurs (et/ou leurs personnages).

Cet état d'esprit transparaît si profondément dans les conversations, que ça peut être difficile d'appréhender jusqu'où et à quel point s'étend son influence. Cette mentalité en est même arrivée à modeler la structure [du blog de l'auteur], comme on peut le voir d'un rapide coup

d’œil sur les catégories (je vous aide : regardez l’entrée “R” [comme Récompenses (NdT)]). Avant qu’un MJ ne parvienne à utiliser pleinement le potentiel des récompenses pour l’amélioration et la progression de l’intrigue, il doit d’abord se débarrasser de cet état d’esprit ainsi que des restrictions qui l’accompagnent.

Donc, si ce n’est plus du butin, et que ce n’est plus une récompense, alors quel nom pourrait-on bien trouver pour créer un état d’esprit plus utile ? Je me suis débattu avec cette question pendant un bon bout de temps avant de réaliser que la seule et unique réponse se trouvait évidemment sous mon nez depuis le début. Pourquoi ne pas mettre la charrue avant les bœufs et laisser l’objectif définir la terminologie ? Pourquoi ne pas appeler le butin un *mécanisme narratif* ? Comment utiliser cette récompense pour développer ou faire progresser l’intrigue ?

Le butin comme mécanisme narratif

Quand un MJ fait cela pour la première fois, il fait l’expérience d’un profond renversement de paradigme. On ne pense plus *isolément* aux différents types de récompenses qui pourront être proposées dans la partie, ni au droit des joueurs à les percevoir. Au lieu de cela, toute récompense possible fait se poser cette question au MJ “Comment utiliser cette récompense pour développer ou faire progresser l’intrigue ? Y a-t-il une alternative qui permette de réaliser les objectifs d’une façon plus entière ou plus convaincante ?”.

Au lieu d’être un ajout dérivé du processus de jeu, les récompenses deviennent partie intégrante de l’intrigue. En tant que telles, comme n’importe quel autre élément, elles sont susceptibles d’être déplacées de façon appropriée dans le déroulement narratif : au lieu d’arriver à la fin de l’histoire, elles peuvent être placées au début, au milieu ou n’importe où cela sera le plus logique.

Le butin cesse d’être une *récompense* et devient une *ressource*.

Même la plus traditionnelle des récompenses – les points d'expérience – peut être perçue de cette façon. Au lieu d'être une corvée dont le MJ doit se charger, ou un mal nécessaire, ils deviennent une ressource qui permet aux personnages de se préparer pour la prochaine étape de leur grande aventure. L'XP – et les niveaux de personnage, sa jauge concomitante – ne sont plus un reflet de ce qui s'est passé jusque-là, mais une idée de ce que seront ses capacités pour la *prochaine* aventure.

Tout comme l'énergie, le butin – si on le perçoit comme une ressource ou un élément de l'intrigue –peut être converti d'une forme à l'autre et vice versa. Seuls varient le taux de change et la difficulté à réaliser la conversion. Le processus de conversion peut lui-même constituer la base d'une intrigue, surtout si le MJ n'a pas succombé à la tentation de charger ses villes de "bazars magiques" (*magic emporia*) : ceux-ci facilitent la conversion d'argent en objet magiques et vice versa, au risque de tuer quasiment tout potentiel narratif lié au désir de réaliser une telle conversion [1].

Terminer le boulot : éduquer les joueurs

Une fois que le MJ a terminé cette phase d'élévation mentale personnelle, on lui pardonnera de croire que s'arrête là le processus de conversion d'un *butin sans valeur narrative* à un *butin riche en potentiel narratif* ; mais il lui reste en réalité une dernière étape, sans laquelle le processus restera inachevé et frustrant : éduquer les joueurs.

Il ne suffit pas pour le MJ de voir les récompenses qu'il accorde comme des ressources. Tant que les joueurs ne les perçoivent pas de cette façon, ils ne bénéficieront pas pleinement des palpitantes routes pour l'aventure que le MJ leur ouvre, et la portée de la campagne restera limitée à bien moins que ce qu'elle pourrait être.

Il n'est pas commun pour les joueurs d'effectuer la transition psychologique en se fondant uniquement sur ce qui provient du MJ : ils

doivent apprendre à localiser et identifier les moyens de convertir les ressources obtenues en ce qui leur est nécessaire pour continuer leur aventure. Parfois, c'est facile : les joueurs ont l'habitude de dépenser de l'argent pour acheter des biens, donc ils s'adapteront au mécanisme rapidement et facilement. La plupart du temps, ce ne sera pas si simple, et il faudra recourir à des règles maison et le MJ devra donner des informations supplémentaires sur l'univers de jeu.

Par exemple, j'ai joué une fois dans une campagne où le MJ ne refilait jamais d'objets magiques. À la place, il donnait les *composants* des objets magiques, en laissant aux joueurs le soin de choisir ce que leurs personnages allaient fabriquer (ou faire fabriquer) avec ces ressources.

Pendant une ou deux sessions, les joueurs n'avaient pas l'air de bien comprendre ce qui se passait et ils se plaignirent amèrement à propos du "trésor pourri" qu'on leur refilait. Ils ont passé les sessions suivantes à grommeler, mais se sont mis à tirer bénéfice du processus de récompense pour fabriquer quelques objets dont le groupe avait besoin. Après une demi-douzaine de sessions, quelques joueurs ont commencé à cerner les possibilités offertes par cette idée et après encore quelques autres sessions, l'un d'eux s'est converti : il préférait ça à l'idée qu'on impose un objet magique "tout fait".

Pendant les deux ou trois premières sessions qui se dérouleront avec ce nouveau système, le MJ devra sans doute prendre un peu les joueurs par la main et s'assurer qu'il y a un objectif connu pour chacun des types de récompenses, avant que les PJ ne les reçoivent. Prenons par exemple une mission pour récupérer l'objectif "x", que leur employeur convertira en ressource "y", ce qui lui octroiera le nécessaire vital pour la mission suivante, pour laquelle il embauchera à nouveau les PJ. Après quelque temps, quelqu'un demandera "S'il est capable de faire ce genre de truc avec ce qu'on lui file, pourquoi pas nous ?" Le MJ leur répondra : "Rien ne vous en empêche" et tout le reste coulera de source.

Catégories de butin

Il y a quelque temps déjà, Johnn [Four] et moi-même avons collaboré afin d'établir une liste de récompenses, en vue d'un projet qui n'a jamais vu le jour. Je vais conclure cet article avec cette liste en y ajoutant quelques notes sur comment utiliser chaque catégorie comme mécanisme narratif.

L'XP

Cela a été traité ci-dessus.

Influence du personnage, commandement et responsabilités

"Tire cette épée du rocher et tu seras roi" – mais que dois-tu accomplir afin de parvenir à la retirer ? *"Élimine le dragon et la main de la princesse sera tienne"* – une variante de la même idée. Le pouvoir et le commandement sont des récompenses vieilles comme le monde en cas de réussite et de performance. L'aiguillon de la responsabilité suit tout aussi souvent ; ce type de récompense est d'évidence l'un des plus productifs en tant que générateur d'aventure.

Objets uniques & rares et bibelots

La valeur d'un objet en tant qu'outil narratif est fonction de l'investissement émotionnel dans ledit objet – ou dans l'activité qui lui est associée – tout autant que dans sa valeur marchande. Le truc pour utiliser tout cela pour l'intrigue consiste à déterminer qui est en train de le chercher intensément, et pourquoi. Cela peut être un objet de collection, un objet qui rappelle un sombre secret, la preuve d'un méfait commis dans le passé, d'un sentiment, d'une appréciation esthétique ou d'un mérite artistique, la satisfaction d'un désir (louable ou inavouable), l'appât du gain, la jalousie/l'envie de la personne qui le possède – en fait, tout le spectre des réactions émotionnelles humaines peut être

mobilisé, soit en partie, soit en totalité.

Un (ou plusieurs) PJ peu(ven)t partager cette passion pour l'objet, et former ainsi les bases d'une amitié ou d'une rivalité. Ou encore, les PJ peuvent simplement avoir l'objet en leur possession et considérer son prix – ou le risque qu'il représente, dans le cas d'une infraction à la loi – comme étant trop élevé. Ils peuvent également se faire embaucher pour l'obtenir, ou faire échouer la tentative d'un tiers de s'en emparer – que ce soit par des moyens honnêtes ou vils. Les possibilités, qui semblaient restreintes quand j'ai commencé à rédiger cette section, sont sans limites. Tôt ou tard, dans toutes mes campagnes, je place une tapisserie qui joue un rôle dans l'intrigue, soit parce qu'elle fournit un indice capital ou parce qu'elle présente une difficulté anormale, ou encore parce qu'elle renferme un sort tombé dans l'oubli (le plus grand parchemin du monde) ou… enfin, *quelque chose*.

Les MacGuffins [2]

Il y a, comme suite logique, des rapports entre la catégorie précédente et celle-ci. Un livre de Savoirs-Que-l'Homme-n'Était-Pas-Censé-Connaître, ou une arme potentielle ou encore l'expression physique d'un secret – l'équivalent des composants d'une arme nucléaire ou des plans d'un nouveau missile dans le monde moderne – ce sont des bibelots de pacotille qui n'existent que *dans le seul but* d'être la récompense d'un concours, d'une poursuite, d'une traque ou d'une mission. Il se peut même que les joueurs ne puissent ou ne veuillent pas conserver l'objet en question à la fin de la mission, donc il n'y a même pas de risque de déséquilibrer la partie (si tant est que les PJ réussissent) !

PNJ et compagnons, dont les serviteurs, les apprentis, etc.

L'accès indirect aux ressources, au service et à l'assistance sont un autre type de récompense qui ouvre des pistes ; par nature ces éléments amènent tout un monde d'accroches narratives. Tous les personnages

ont une histoire, et la vie d'un ou plusieurs PNJ vient juste de se mêler à celle-ci. Décidez de l'histoire du PNJ et vous avez une intrigue.

Talents, droits et privilèges

Ce sont souvent les meilleures récompenses, car elles sont immatérielles et par conséquent ne font aucune différence quant aux capacités des PJ. Et en même temps, *dans la mesure où elles ont une influence sur la partie*, elles peuvent compter parmi les récompenses les plus appréciées par leurs bénéficiaires. Rien que cela attise les convoitises. Mais chacune de ces récompenses est aussi un ressort narratif en puissance car chacune apporte avec elle de nouvelles pistes d'interaction entre les PJ et un ou plusieurs PNJ.

Lorsque le MJ offre ce type de récompense, il devrait établir un réseau – comme un arbre généalogique – qui décrit les nouveaux rapports qu'elle induit. Certains de ces rapports seront positifs, certains négatifs et d'autres neutres. Si toutes les relations que vous décrivez sont d'un seul de ces types, revoyez votre copie !

Récompenses pour le joueur

De prime abord, on pourrait se dire que c'est le genre de récompense qui n'a *aucune* influence sur l'intrigue [3]. Récompenser le joueur et non son personnage est souvent mal considéré mais cela peut s'avérer très fructueux : dans cette catégorie entrent les justifications en-jeu pour qu'un personnage-joueur puisse accéder à la classe ou la capacité ou au sort qu'il veut vraiment, par exemple.

C'est une récompense qui favorise le développement de l'intrigue car elle permet d'établir une nouvelle connexion entre le MJ, les règles du jeu, le cadre de la campagne et le joueur – le MJ peut s'en servir pour lancer au PJ des accroches que le groupe ne serait pas en mesure de recevoir autrement.

Pour la petite histoire…

Il y a longtemps, une vague connaissance m'a parlé d'une campagne dans laquelle il jouait. Les trésors étaient générés de façon aléatoire et, à cause d'une série improbable de jets de dés improbables, aucune épée magique ne fut tirée sur les tables de trésors, sauf deux qui s'avérèrent être maudites. Cela pendant cinq ans de parties hebdomadaires (les tirages donnaient plein d'autres armes magiques mais jamais d'épées).

Après quelques années de ce régime, le MJ jugea que c'était trop gros pour n'être qu'une coïncidence dans l'univers de la campagne. Il échafauda donc une trame secondaire à propos d'un groupe qui détruisait méthodiquement toutes les épées magiques pour une raison ou une autre. Cela augmenta le désir des PJ de se procurer une de ces épées, et devint un élément de l'intrigue en soi. Finalement, le MJ fit volontairement abstraction des tables aléatoires et, pour récompenser un de ses joueurs, répandit la rumeur selon laquelle une cache de ce genre d'arme se trouvait dans un donjon, pas très loin. Celui qui me relatait cette histoire mourait d'impatience d'avoir la possibilité de chercher lors de la prochaine séance, et de découvrir ce qui détruisait ainsi les épées magiques et pourquoi.

Toutes les parties contiennent des éléments analogues (rarement utilisés comme dans l'histoire dont je viens de vous parler) : cela peut être un "incident radioactif", pour permettre au joueur de redéfinir un personnage qui n'est pas tout à fait à sa place dans une campagne de super-héros. Ou un objet magique improbable ou encore une classe de personnage normalement interdite au PJ [4] : dans cette même logique, un de mes joueurs à *Shards Of Divinity* est actuellement en voie de

devenir un demi-dragon.

Propriétés de ressources – Mines, titres, etc.

Pour que ces éléments fonctionnent comme des mécanismes narratifs, il faut les traiter soit comme des objets matériels – tels que décrits dans la section *Objets & Bibelots* – soit faire en sorte qu'il y ait un truc qui cloche, ce qui est une autre façon de nouer un ou plusieurs fils narratifs à cette récompense. Une fois, j'ai créé un château (pour une campagne avortée) qui renfermait dans ses murs *trente-deux* accroches narratives : du passage secret à la secte étrange en passant par un monstre en cage qui pouvait se libérer quelques heures chaque mois, un secret sinistre, un fantôme, une faille instable entre ce monde et un plan démonique (qui devenait parfois assez large pour laisser quelque chose passer à travers), et un trésor caché. Toute la campagne (sauf la séquence d'introduction) devait se dérouler à l'intérieur du château. Le titre de propriété d'un tel édifice entre clairement dans cette catégorie de récompenses et cet exemple en montre amplement le potentiel narratif.

Récompenses sociales – Réputation, célébrité, respect, cooptation des PNJ

Voici un autre type de récompense que les MJ ont tendance à négliger ou à sous-estimer en termes de potentiel narratif. Mais si un de vos personnages acquiert lors d'une de vos campagnes la réputation d'avoir la Sagesse de Salomon, le MJ doit dérouler devant lui la plus difficile et la plus absconse des énigmes. Si un personnage se forge une réputation de tueur de fantômes (qu'elle soit méritée ou non), qui est-ce que vous (ou vos PNJ) allez appeler ? [*who you gonna call ?* dans le texte - GHOSTBUSTERS ! (refrain connu, NdT)] Je n'autorise jamais l'augmentation de la célébrité ou de la réputation sans associer à chaque bénéfice une conséquence négative – et chacun de ces aspects est une source d'accroches narratives.

Concessions commerciales

Tout ce que j'ai dit dans "Mines et titres" s'applique aussi aux concessions commerciales. Elles peuvent poser des problèmes à certains MJ car elles déplacent le thème de la campagne sur l'économie. C'est super si vous avez préparé le terrain, sinon c'est un cauchemar.

J'ai joué une fois dans une campagne *Traveller* qui fut arrêtée parce que les joueurs voulaient faire du commerce au lieu de devenir des révolutionnaires. Le MJ se voyait dans un conflit Rébellion contre Empire à la *Star Wars*, et les joueurs se voyaient plutôt en Lando Calrissian (ou à la rigueur Han Solo). Le MJ ne fut pas capable d'utiliser l'activité commerciale comme tremplin vers d'autres aventures. Il n'arrêtait pas d'agiter des accroches d'intrigue devant nous et nous persistions à refuser de mordre à l'appât.

Liquidités – Frappe de pièces et monnaie, actions, obligations et finances

Un autre type de récompense dont le potentiel narratif est souvent ignoré. Imaginez une collection de pièces frappées d'une malédiction : elles se glisseront hors des doigts/mains/poches du propriétaire d'une de ces pièces jusqu'à ce qu'elles soient toutes rapportées. Ou alors elles comportent une marque magique qui donne à leur porteur le don de clairvoyance. Ou encore le trésor du dragon est constitué de soixante-trois pièces d'or extrêmement rares – d'une valeur de 1 250 000 pièces d'or auprès de certains collectionneurs : imaginez la tête de vos joueurs ! Ouvrez n'importe quel numéro d'un [tabloïd équivalent de *Closer*] pour comprendre le genre de folies auxquelles sont exposés les plus aisés.

Biens fixes – Terrain, équipement d'importance, véhicules, meubles, satellites, vaisseaux spatiaux, etc.

Cette catégorie recoupe la section sur les Titres et les Mines et une grande partie du contenu de cette section est aussi valable ici.

Trésor – Trésors magiques et techniques

De trop nombreux MJ se contentent de distribuer les trésors. Tout objet magique devrait avoir une histoire et pourrait bien avoir des capacités cachées [5]. Parfois, ces capacités seront sans intérêt et tout à fait ordinaires, mais parfois elles seront plus conséquentes. Je **déteste** le sort “Identification […d’objet magique” – sort de bas niveau à *D&D* qui renseigne sur les attributs magiques d'un objet, et en donne aussi le mode d’emploi (NdT)]. parce qu’il anéantit la moitié de ce potentiel, si ce n’est son intégralité. Bien sûr, les exemples ultimes de ce type de trésors sont les Objets légués que vous retrouverez dans l’ebook *Assassin’s Amulet* (en) !

Informations

La catégorie à laquelle pensent la plupart des MJ lorsqu’il s’agit de faire du butin un stratagème narratif. Les informations n’ont généralement **aucun autre** but que de servir de mécanisme narratif. Un des principaux piliers de ma campagne *Shards of Divinity* consiste en une tentative de développer cela : un des personnages-joueurs possède des informations sur les origines et l’histoire de l’univers du jeu que personne d’autre dans l’univers du jeu ne possède. Cela s’est parfois révélé payant et d’autres fois les PJ se sont aussi retrouvés dans une merde noire. Quoi qu’il en soit, les informations sont définitivement un outil narratif.

Savoir

Le même joueur a aussi reçu ce type de récompense. Dans *Shards…*, la magie se fait rare et devient dangereuse, à moins de l’étayer par des cercles magiques, etc. (au-delà de ce qui est requis par le sort). Au fur et

à mesure que la campagne progresse, cet effet se fait de plus en plus prononcé : on a commencé par un taux d'échec de 5 % et on est maintenant à 15 % pour les sorts de niveau 5 et plus.

L'usage de ces consolidations fut découvert de manière empirique et n'est donc pas pleinement compris, même par les praticiens de l'art ; donc lorsque le PJ a saisi comment ils fonctionnaient (en utilisant ses informations, cf supra) il pouvait obtenir les mêmes bénéfices sans passer un round par niveau de sort à tracer des cercles et des symboles au sol ou risquer l'échec des sorts..

Cela fait du savoir qu'il a obtenu une récompense déterminée et légitime, reflétée par les mécanismes du jeu. Mais ce savoir est aussi un outil narratif, car tôt ou tard les gens se rendront compte de la capacité du PJ à lancer infailliblement des sorts..

Pour rendre efficace ce type de récompense, il faudra souvent la faire passer par des règles maison, soit en attribuant un bénéfice supplémentaire à son possesseur, soit en lui permettant d'éviter un désagrément que le commun des mortels subit.

Plans et cartes

Un autre type de récompense qui est à classer de manière évidente dans la catégorie des mécanismes narratifs. Cela me rappelle une autre anecdote de *Shards*... Comme je savais qu'une cache renfermant un grand trésor allait être révélée à un moment de l'histoire, j'ai cherché des dangers et des difficultés pour la justifier (et pour la protéger). Pour justifier une cache d'une taille qui paraisse raisonnable en termes de jeu, je fus contraint de déplacer le trésor que les PJ s'attendaient à recevoir, *après* une suite de rencontres tout à fait différentes.

Donc, ils pillent un donjon de niveau élevé (enfin, ils y survivent) et, comme récompense, ils reçoivent une carte menant à la cache au trésor, elle-même protégée par un donjon complètement *différent*. Le pactole

au final était correct et les sommes étaient rationnelles et raisonnables (nulles [dans le premier donjon] et élevées [dans le deuxième], respectivement) étant donné la nature de chaque lieu.

Anecdote n°2 : Un PNJ dans cette campagne est sur la piste d'un gros trésor, protégé par 1001 fausses cartes censées y mener. Tout le reste du monde dans l'univers du jeu a abandonné mais lui croit que s'il réussit à trouver **toutes** les fausses cartes, il pourra découvrir l'endroit qu'elles *n'indiquent pas*, ce qui le rapprochera du trésor plus que quiconque. Il a sacrifié sa fortune, sa santé, ses amis et ses avantages pour rassembler 604 de ces cartes et il en est maintenant réduit à les voler quand on en découvre de nouvelles. Les PJ n'ont jamais rencontré ce personnage, mais ils finiront par faire sa connaissance – quelque temps après être devenus les propriétaires de l'une d'entre elles.

Exactement ! Dans cette perspective inversée, même les fausses cartes deviennent des récompenses !

Amorces d'aventure

Les cartes représentent une façon indirecte de maquiller une amorce d'aventure sous les traits d'une récompense. Mais pourquoi ne pas faire fi de l'intermédiaire et donner aux joueurs une nouvelle accroche narrative comme récompense pour avoir terminé leur dernière aventure ? Après tout, le but ultime du JdR, c'est que tout le monde s'amuse, tout le reste n'est qu'un reflet dilué de ce type de récompense. Dilué avec vraisemblance, sans doute, mais dilué néanmoins…

Le mot de la fin

De nombreux MJ nous disent qu'ils ont de temps en temps du mal à faire mordre les joueurs à leurs intrigues. Faire du butin un élément de l'intrigue, même de façon occasionnelle, ouvre une voie royale pour impliquer les joueurs dans leur environnement, une nouvelle gamme

d’appâts. C’est l’heure d’aller à la pêche…

Article original : *Loot as a plot mechanic*

Commenter en ligne sur PTGPTB.fr

---

(1) NdT : Si un magasin d’objets magiques permet de les écouler, ils n’ont plus d’intérêt en soi, ils deviennent des objets comme les autres. Ou alors vous jouez à *Harry Potter RPG*. [Retour]

(2) NdT : L’élément central qui apparaît dans nombre de scénarios d’Hitchcock ; un collier dans les histoires de voleurs, un document secret dans les histoires d’espionnage, le faucon maltais… Ce n’est en fait qu’une excuse pour l’aventure qui est le vrai sujet. Plus d'infos sur wikipédia [Retour]

(3) NdT : Encore que… quand c’est Noël, on offre des cadeaux ! Et PTGPTB a créé des coupons qui ont une influence en méta-jeu. [Retour]

(4) NdT : Comme la carrière d’assassin pour un magicien à *Warhammer* … et là, ça change tout (ptgptb). [Retour]

(5) NdT : Par exemple *Des objets magiques autrement* (ptgptb) donne trois exemples d’objets magiques uniques. [Retour]

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de PTGPTB.fr ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.

Notre page Facebook

Nos gazouillis @PTGPTB_vf

Notre page Framasphere (Diaspora)*

Notre serveur Discord

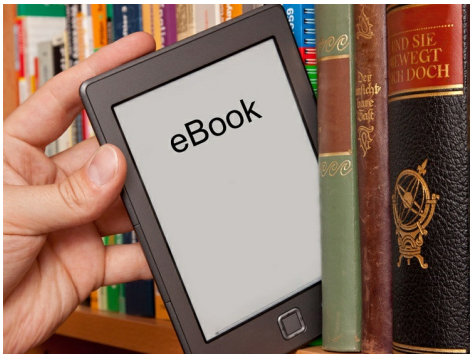
Recevoir les derniers articles

Nos flux RSS :
Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS

Et n'oubliez pas : PTGPTB.fr, c'est une mise à jour par trimestre.
Alors, rendez-vous les ***1er janvier, 1er avril, 1er juillet et 1er octobre*** *!*

Les ebooks PTGPTB.fr

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez plus et plongez-vous dans les autres ebooks PTGPTB.fr.



01 – Le plaisir de la table

(non, ce n'est pas un livre de cuisine !)

02 – Les grosbills, ces incompris ?

ou le déplaisir à la table ? Mieux comprendre celui qui, à bien des égards, est l'alpha et l'omega du jeu de rôle.

03 – Transmettre la flamme du rôlisme

Un voyage dans l'initiation au jeu de rôle, depuis notre première fois à

nous, jusqu'à leur première fois à eux...

 # 04 – La théorie… c'est pratique

Parfois, la théorie peut avoir du bon.

 # 05 – Dirty PJ

Voici le couteau suisse ultime pour enfin montrer à tous qui est le maître à votre table de jeu.

 # 06 – Une brève histoire du jeu de rôle

Un dossier archéo-rôliste, tant sur les origines du jeu de rôle que sa création et son évolution.

 # 07 – Le père Noël est un rôliste

Le contenu de cet ebook ? C'est une surprise !

 # 08 – Comment écrire un bon scénario

« Finie l'angoisse de la page blanche ! »

 # 09 – Les maîtres de l'improvisation

ou rechercher et adhérer à l'improvisation.

 # 10 – Bâtir une campagne mythique

Création rôliste. *Une campagne mythique ? À la portée de tous les MJ : la preuve avec cet ebook.*

 # 11 – Le JdR, de l'art ou du cochon ?

Embarquez avec nous sur les flots des courants artistiques et des réflexions culturelles.

 # 12 – Narrativisme, mon amour

Parce que. C'est tout.

 # 13 – Fatal Fumble

Numéro 13 oblige, ce numéro se penche sur la poisse en général.

 # 14 – Le système, cet important

Honni par les uns, encensé par les autre, il ne laisse aucun rôliste indifférent. Est-il importun ? Est-il impotent ?

 # 15 – Le JdR, c'est le maaal

Ce temps où notre loisir sentait le soufre.

 # 16 – Mon perso, ce héros

Laissez donc le rideau se lever sur les meilleurs des héros : vos persos !

 # 17 – Écrire son jeu de rôle

Création rôliste. *Les conseils qui suivent peuvent s'appliquer à tout processus de création de JdR. Car même les créateurs que vous vénérez ont débuté un jour…*

 # 18 – Coup de foudre à JdR Hill

Les relations amoureuses entre personnages-joueurs.

 # 19 – Créer son JdR : l'avis des pros

Création rôliste. *Les attentes des éditeurs (surtout américains), le rôle de chacun dans la production d'un JdR, les retours, les exigences des lecteurs, les supports...*

 # 20 – L'accessoire, c'est l'essentiel !

Les accessoires de jeu et leur utilisation.

 # 21 – Le marketing rôliste pour les nuls

Création rôliste. *Le marketing n'est pas du tout un gros mot.*

 # 22 – Les PNJ ont aussi une vie

Donnez vie aux « seconds rôles » de votre univers.

 # 23 – joueurs, joueuses et PJ, mode d'emploi

Les MJ ne sont pas seuls et seules à contribuer au succès de la partie !

Sans compter nos ebooks spéciaux !

Hors série n°1 : La compil'

L'ensemble des ebooks numéros 1 à 10, en un seul fichier.

Quatre-vingt-dix-minutes

Un jeu pour 3 joueurs à propos de la relation entre un père et son fils.
« L'hôpital vient d'appeler... »

Ebook spécial : L'Ombre du passé

Pour les 15 ans de PTGPTB, voici un jeu de rôle complet ! L'adaptation française de The Shadow of Yesterday.

---

*Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (**1er mars, 1er juin, 1er septembre et 1er décembre**), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB.fr. Alors restez connecté(e).*

Crédits

Textes : Mike Holmes, C. Lehrich, S. John Ross, Uri Kurlianchik, Jocelyn Robitaille, Mark J. Young, Bryan Steele, Mark J. Young, Mike Bourke.

Traducteur·trices : Rappar, Antoun, Antoine Drouart, Pierre Carmody, Benoît Huot, Aigri-Man, Pal', Esthane, Blacknette, Snybril, Benoît Gardonio.

Contributeur·trices : Angela Deschand, Benoit Huot, Rappar, Tiamate (pour les dessins de l'hydre)

La couverture de cet ebook a été réalisée avec une photo provenant du site Pexels.

Ce livre numérique a été réalisé à l'aide de Sigil (un éditeur open source d'ePub) et Calibre (un gestionnaire de bibliothèque et convertisseur d'ebooks).

Rappel : Tous les textes de ce livre numérique sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB.fr.

Merci

Que vous soyez silencieux.se ou que vous nous ayez déjà laissé des commentaires, avis ou suggestions d'articles à traduire, merci à vous tou·tes, lecteurs et lectrices. Vous contribuez au soutien moral des troupes ! Merci à vous de partager ou conseiller des articles à vos ami.es, collègues, compagnons de route...

Merci également, bien sûr, à toute l'équipe de sélection d'articles et de traduction, que vous soyez membres ponctuels ou récurrents, passés, actuels et futurs (rejoignez-nous ☺). Bien que bénévole, l'équipe fournit chaque trimestre d'excellentes sélections, traductions et relectures.

Un remerciement particulier à Senji, Mephen–JdFC, Marc Mileur Le Plaine (Zagul), mh60 et EVECT, qui nous soutiennent sur Tipeee, et contribuent par leurs dons à payer l'hébergement, et à nous permettre d'organiser des concours plus souvent !

L'AVENTURE CONTINUE GRÂCE À VOUS !

ptgptb.fr

THE END.

Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici…	4
Édito	5
Espèces / Races / Culture	7
La Démographie médiévale facile	20
Trois régimes politiques méd-fan	37
Créer un matriarcat dans vos mondes	49
Mavet Rav revisitée	57
Valeur	90
Jeux d’argent – comment transformer les pièces de cuivre en argent	97
Du cash	111
Le butin comme mécanisme narratif	123
Se tenir au courant	137
Les ebooks PTGPTB.fr	139
Crédits	144
Merci	145