

Les bases de Gor-1



Les Archives Goréennes

DOCUMENTS & RESSOURCES POUR L'UNIVERS DE GOR

JEU DE RÔLE DANS SECOND LIFE

WWW.PSYCHEE.ORG/GORPEDIA

Axelle Psychee Bouet

Les bases de Gor-1

Table des matières

Définition du jeu de rôle	4
1- Ce qu'il faut savoir pour jouer dans un jeu de rôles :	4
2- Quelques conseils pour jouer dans le jeu de rôle de Gor sur SL :	6
Résumé du concept de Gor, la Contre-Terre :	8
1- L'homme goréen :	9
2- La Femme goréenne	10
3- L'esclave Goréene :	10
4- Les droits et devoirs des hommes :	11
5- Les droits et devoirs des femmes :	12
Quel archétype de personnage jouer sur Gor ?	12
1- Archétypes de guerriers :	13
2- Archétypes d'artisans et marchands :	14
3- Archétypes d'érudits :	15
4- Archétypes de marginaux :	17
5- Archétypes d'esclaves :	18
Les castes goréennes	21
1- Les castes vues de l'intérieur, quelques généralités :	21
Première et Seconde Connaissances :	22
Préséance et autorité :	22
2- Les Hautes Castes	23
Les Initiés	23

Les Scribes.....	24
Les bâtisseurs	24
Les médecins.....	24
Les Guerriers (appelés aussi rarii, sing. rarius).....	25
3- Les Basses-castes	25
Les marchands	25
Les esclavagistes	25
Les Artistes, Les Musiciens & les Poètes.....	26
Les Paysans.....	26
Les joueurs de Kaïssa.....	26
Les Voleurs.....	26
Les Assassins.....	27
Gor, l'antiterre :	28
1- La géographie de Gor.....	29
2- Les grandes régions.....	29
1- Nord polaire	29
2- Torvaldsland.....	29
3- Forêts Septentrionales (La Grande Forêt)	30
4- Les Barrens	30
5- Plaines du Vosk, le cœur de Gor.....	31
6- Delta de Vosk.....	31
7- Jungles de Schendi.....	31
8- Plaines de Turia.....	32
9 Tahari.....	32

Les conseils essentiels du jeu de rôle.....	34
Comment gérer les principes du jeu de rôle.....	34
1- Votre rôle, c'est un personnage.....	34
2- Votre vie n'est pas un rôle	36
3- Ce qui doit être interdit !.....	38
4- Conclusion	40
La sécurité émotionnelle en JDR sur Gor	42
1- Le contrat social	42
2- La précaution émotionnelle	43

Définition du jeu de rôle

Avertissement : ce qui suit est une adaptation du concept des jeux de rôles papiers (comme le plus historique de tous « Dungeons and Dragons »), au support du jeu de rôles sur un univers persistant.

La richesse du jeu de rôles tient dans l'interaction des participants. Chaque joueur joue un rôle défini par l'univers et le contexte dans lequel il va interpréter son rôle, et interagir avec d'autres joueurs, à travers son rôle. Encadré par le meneur de jeu, une sorte de conteur chargé de mener l'histoire, jouer les personnages rencontrés par les joueurs, s'occuper de l'univers, de ses règles, de l'arbitrage des combats, et finalement, de la résolution de l'histoire, les joueurs plongent dans une aventure sans gagnants ni perdants véritables, le seul enjeu est de s'amuser, le seul risque, c'est que le personnage ne succombe à ces aventures. Il s'agit de la construction collective d'une histoire qui évolue en fonction des choix, stratégies, décisions, et actes des personnages impliqués. Il ne s'agit nullement de la mise en scène d'un spectacle, mais d'un moment de plaisir partagé. L'interprétation des personnages par chaque joueur est relativement libre, mais là encore influencée par l'univers, le contexte, son rôle, et le jeu lui-même. On ne joue pas le même personnage dans un univers de vampires antiques ou de science-fiction.

Pour fonctionner, un jeu de rôle demande donc quelques critères communs :

- 1) Des règles communes :** sur SL Gor, le Gorean Meter, les notions de fair-play, les codes implicites de chaque joueurs (que l'on nomme les limites) et les règlements de sim où on va pratiquer cette activité en font office.
- 2) Un contexte commun :** Sur SL Gor, il s'agit du décor imaginé dans la série des romans de Norman sur le monde de Gor. C'est le décor qui sert à bâtir son personnage, son rôle, son histoire, et son vécu, et c'est dans cet univers que le personnage va poursuivre ses aventures.
- 3) Un rôle prédéfini à chacun :** Sur SL Gor, il s'agit essentiellement du rapport patriarcal et machiste fort entre hommes et femmes, du rapport entre les Libres et les esclaves, et du système de castes, qui servent tous trois de points de repères généraux.

Une fois ces critères définis et connus, chacun joue et interprète son personnage, son rôle, et entame cette grande aventure interactive, où le dialogue, l'interaction et le fair-play tiennent une place prédominante.

1- Ce qu'il faut savoir pour jouer dans un jeu de rôles :

1- Votre personnage :

Vous l'aurez compris, le plus important à penser, c'est votre rôle. Pour pouvoir le rendre cohérent, il faut déjà connaître le contexte et les règles. Un peu de lecture et de discussions pour se renseigner est donc nécessaire. N'oubliez pas de toujours contacter les administrateurs et modérateurs de la sim où vous allez jouer, qui sauront vous aider, ou vous aiguiller.

Ceci fait, essayez de savoir ce que vous voudriez incarner. Un rôle n'est pas qu'un avatar visuel, mais aussi une personnalité, un passé, une famille, des objectifs, des peurs et des amours. Imaginer un guerrier et en faire un avatar ne lui donne pas consistance, cependant il en gagnera vite si, par exemple, ce guerrier a comme faiblesse de trop aimer la boisson, comme désir personnel de fonder une famille et s'enrichir, tout en étant fidèle à un fort code d'honneur et à son désir de batailles et d'exploits, ce qui ne lui rend pas la tâche facile.

Pour trouver un rôle intéressant, le plus facile est, en arrivant dans une sim, de demander quels rôles manquent, et quels rôles sont recherchés. Cela vous permet de vous intégrer plus vite dans le jeu de rôles commun de la sim, en venant remplir une place vacante.

2- Jouer avec les autres :

Jouer avec les autres est la notion la plus basique du jeu de rôles. Il n'y a pas dans ce genre de jeux de perdant, ou de gagnant, et nulle compétition véritable, puisque rien à gagner ou perdre de concret. On ne joue pas contre les autres, mais avec eux. C'est pour cela que quand vous jouez, vous devez réfléchir à la portée de vos actes. Dans un échange de dialogue écrit, où chacun explique les actes de son personnage, attendez que l'autre réponde avant de poursuivre la description de vos actions. On n'écrit pas tous à la même vitesse.

Rappelez-vous que si vous dites que vous frappez untel, vous tentez seulement de le faire. Une action n'est pas réussie automatiquement face à un autre joueur parce que vous le désirez. Elle est seulement tentée. C'est votre jeu commun, votre interaction (et éventuellement le choix d'un résultat décidé en discussion privé, par exemple, par l'emploi de dés virtuels, ou l'usage du Gorean Meter) qui décide du résultat. Et ce résultat sera d'autant plus amusant qu'il sera accepté par tous, de manière consensuelle. Soyez fair-play. N'ayez pas peur de vous arranger en discussion privé. Jouez le jeu. Et si une chose ne va pas, signalez-le en privé par IM.

3- Être cohérent :

La cohérence dans les actes et les réactions d'un personnage est une donnée importante. Même si un personnage ne meurt finalement que si le joueur décide de la mort de son personnage et pas autrement, il n'en reste pas moins que de manière cohérente, il se sait mortel. Il ne traversera donc pas une maison en flammes sans en sortir brûlé et blessé. Il ne restera pas stoïque et riant ouvertement devant des hommes prêts à le tuer alors qu'il est sans armes. Il ne se remettra pas de tortures violentes en dix minutes.

De la même manière, en toute cohérence, une cité ou même un village, n'est jamais vraiment vide ; on ne peut donc prétendre y aller et venir ouvertement sans y être vu, encore moins si on est un ennemi armé de cette cité. Pareillement, une cité n'est jamais sans gardes. Cherchez à vous demander ce qu'il est possible de faire et ce qui est logique. Et rappelez-vous que vous jouez avec les autres, pas contre eux.

4- Jouer avec le décor :

Jouer avec le décor est une autre forme de cohérence, ici importante, car dans SL Gor, le décor n'est que cela : un décor inerte. Alors qu'il peut devenir élément de jeu : le décor influence les

actions du personnage, mais aussi ses limites. Une vaste étendue d'eau dans un décor gelé est un obstacle difficilement traversable et, après l'avoir traversé, un personnage est logiquement en train de mourir de froid. Une falaise ne se grimpe pas, passé quelques mètres, avec juste un grappin, mais va demander à décrire une action d'escalade avec crampons, pics, piolets, corde. Un mur de château ou de solide taverne ne laisse pas passer les discussions qui s'y déroulent à l'intérieur, même si les limites techniques des décors de SL le permettent.

5- Cas particulier : le temps qui passe :

Dans les soucis entre cohérence et plaisir de jeu, il y a le temps qui passe. Là, on est face à une prise en charge consensuelle du sujet, il vaut mieux demander aux admins de la sim où vous allez jouer quelle échelle de temps est retenue. Le plus souvent, de mon expérience, on considère que 1 jour réel = 4 jours dans le jeu de rôle sur SL, uniquement pour gérer les événements nécessitant des mesures de durée (blessures, condamnations judiciaires, travaux de longue haleine, etc...). Cette échelle de temps qui passe est ensuite très variable, et élastique, par exemple pour les longs voyages : les sims et les cités sont géographiquement éloignés, mais tenir compte des temps de trajets selon une échelle de temps fixe est difficile à faire cohabiter avec le plaisir du jeu. Restez raisonnable au sujet des déplacements de ville en ville, mais le plaisir du jeu mutuel passe avant le respect du temps.

2- Quelques conseils pour jouer dans le jeu de rôle de Gor sur SL :

Pensez toujours aux conséquences de vos actes pour l'autre :

La grande difficulté dans l'univers de Gor tient à sa violence intrinsèque. Les hommes sont violents entre eux, avec leurs femmes, avec les esclaves ; les femmes ne sont pas tendres non plus ; la rudesse, l'autorité, la brutalité. Le sadisme, parfois, y sont monnaie courante. Ce qui induit bien sûr des injustices ; les romans de Gor en sont pleins et des abominables.

Mais derrière le personnage brutalisé et amené par la contrainte à faire ou subir ce qu'il ne veut pas, il y a un autre joueur : une autre personne, qui peut être émue, voir blessée, de ce qui arrive en jeu. Plutôt que de se cacher derrière l'excuse que ce n'est « que du jeu de rôle » (c'est mon RP) il vaut mieux simplement prévenir que guérir, et s'assurer que le joueur est véritablement d'accord d'assumer les conséquences des actes que vous vous préparez à lui faire subir.

Pour cela, lire le profil du joueur, où sont en général indiquées ses limites, est une bonne idée. Lui demander en message privé en est aussi une autre. Mais plus simplement, éviter de faire au personnage du joueur en face de vous, ce que vous pensez que vous n'aimeriez pas subir, est encore le meilleur indicateur.

Fair-play, toujours fair-play :

Dans le jeu de rôle, il n'y a ni gagnant, ni perdant. Malheureusement, on l'oublie souvent. Soyez donc fair-play et exigez que vos partenaires de jeu le soient. Admettez de perdre une joute verbale, ou d'être vaincu par un duel dans les règles. Ne crachez pas et n'humiliez pas le personnage à terre que vous venez de capturer. Acceptez de perdre et de subir la conséquence de votre échec. Ne transformez pas un conflit entre personnages en un conflit entre joueurs. S'il vous paraît impossible

d'y échapper, eh bien, ignorez-le, évitez-le, et passez à autre chose ! N'oubliez pas que si les Goréens sont des gens violents, ils ne sont en théorie et dans l'ensemble ni sadiques, ni cruels. Ne le soyez donc pas. L'honneur des goréens les force aussi à admettre la défaite face à meilleur qu'eux ; pas forcément plus fort physiquement, d'ailleurs, ce qui est une erreur courante. Donc admettez-le aussi.

Ne sortez pas une arme à tout bout de champ :

D'abord parce que par convention, on vous demandera d'écrire au moins une emote pour décrire que vous sortez une arme et vous préparer à frapper. Se servir d'une arme sans un peu de jeu de rôle avant est souvent considéré comme une tricherie, mais avant tout comme un manque de fair-play. Ensuite, parce que les goréens considèrent la vie précieuse. Ils sont vifs à s'emporter, mais évitent de s'entretuer. Enfin, parce l'usage excessif de la méthode brutale est un risque de créer des conflits débordant vite du cadre du jeu.

Ne jouez pas un rôle que vous ne connaissez pas :

C'est un peu le but du site : <http://www.psychec.org/gorpedia/> de vous fournir les informations qui vous permettront de jouer le rôle de votre choix, au fur à mesure de nos articles. Le monde de Gor est riche, complexe et très compliqué parfois. Ainsi, certains rôles, certaines castes et professions, demandent à avoir pu apprendre un peu auprès des anciens, ou à travers les romans de Gor, ou encore sur des sites internet comme celui-ci. Il vaut mieux commencer modestement.

Évitez de vous inventer une histoire complexe et un rôle qui vous est inconnu, si vous n'avez pas assez d'information sur l'univers et le cadre du jeu où vous allez jouer. Par exemple, les rôles de scribe, ou d'esclavagiste, dans le jeu de rôle de Gor, demandent une grosse connaissance de celui-ci, et des spécificités de ces rôles, pour y parvenir. Et les jouer bien est encore plus difficile. Commencez simplement. Vous aurez toujours l'occasion d'en apprendre assez pour finalement incarner plein d'autres rôles toujours plus riches et complexes.

Si vous ne savez pas, demandez :

C'est bête, mais c'est un conseil à rappeler. Pas mal de joueurs connaissent bien l'univers ou sauront vous dire où vous renseigner si vous ne trouvez pas vous-même. Évitez d'inventer ou de faire comme ce que vous avez vu faire, si vous n'êtes pas sûr que ce soit comme cela que cela se passe dans l'univers et le contexte. Personne ne vous en voudra de poser des questions, bien au contraire !

Résumé du concept de Gor, la Contre-Terre :

Gor est peuplé de diverses peuplades antiques, et de créatures étranges venues d'autres planètes réunies par les Voyages d'Acquisition d'une espèce extra-terrestre très avancée que les goréens connaissent sous l'appellation Prêtres-Rois.

Les Prêtres-Rois, une race mystérieuse capable de grandes prouesses technologiques, et de voyager dans l'espace mènent des expériences en contrôlant les sciences et l'évolution de l'homme, détruisant tout ce qui pourrait ne pas aller dans le sens de leur expérience. Pour cela, ils restent en retrait, et la plupart de temps laissent leurs agents, et leurs prêtres, les Initiés, intervenir dès qu'un interdit social, ou technologique est transgressé. Les goréens craignent et respectent les Prêtres-Rois, qu'ils considèrent comme des dieux, et leurs Initiés, qui peuvent s'immiscer dans tous les aspects de la vie des cités-états des peuples de ce monde.

Ainsi donc, la domination patriarcale et fortement machiste et sexiste où la femme est inférieure et soumise, et l'homme physiquement et moralement le plus fort est le résultat de cette sélection patiente sur des millénaires, et coule de source pour tout goréen, qui en règle générale, ne remet pas en cause son monde et la manière dont celui-ci fonctionne.

Les aventures de Tarl Cabot, le héros récurrent des romans de Gor servent de toile de fond à la description d'une société rude mêlant barbarie, civilisations antiques, machisme, raffinement, violence et haute science. Chaque livre est prétexte à décrire une population particulière de la planète et à soulever une partie du voile.

La plupart des récits sont racontés par un humain transplanté sur Gor, le professeur britannique Tarl Cabot, maître épéiste, engagé dans des aventures impliquant les prêtres-rois, les Kurii et les humains. Les livres sept, onze, dix-neuf, vingt-deux, et vingt-six sont racontés par des femmes enlevées sur Terre et devenues esclaves. Les livres quatorze, quinze et seize sont racontés par un homme qui avait été enlevé (et initialement réduit en esclavage) Jason Marshall.

La série comporte plusieurs races d'aliens. Les plus importants des livres sont les prêtres-rois, des insectoïdes, et les prédateurs Kurii. Les prêtres-rois dirigent Gor comme des gardiens quelque peu désintéressés, en laissant les hommes s'occuper de leurs propres affaires, aussi longtemps qu'ils respectent certaines restrictions sur la technologie. Les Kurii sont une race agressive, invasive et violente, détentrice d'une technologie de pointe qui veut coloniser la Terre et Gor. La puissance des prêtres-rois a diminué après la « guerre du Nid » décrite dans le troisième livre, et la plupart du temps, les prêtres-rois et les Kurii luttent les uns contre les autres seulement par procuration, par l'intermédiaire de leurs agents et espions humains respectifs. Tarl Cabot est intimement mêlé à cette guerre dont il sera un des héros.

Il existe 34 romans du cycle de Gor, dont seuls 16 sont traduits en français. Le premier a été édité en 1975, le dernier en 2016.

L'origine mythique du rapport entre hommes et femmes de Gor :

Résumé d'un conte universel : *« Il y a fort longtemps, une guerre terrible opposa hommes et femme, menaçant leur survie. Les hommes furent vainqueurs, et voulaient tuer toutes les femmes. Dans leur Sagesse, les Prêtres-rois intervinrent pour sauver les femmes. Mais elles paieraient ce geste d'être soumises à jamais aux hommes, en échanges de quoi les femmes de Gor deviendraient les plus belles femmes qu'on puisse rêver. »*

1- L'homme goréen :

On peut décrire l'homme goréen selon deux modèles :

- L'homme qui place comme valeurs premières Honneur et Courage, et pense que la femme doit être protégée parce que faible, et dominée par nature par l'homme. La plupart des goréens considèrent leur parole comme sacré, et par conséquent, la donner est un acte qui les engage entièrement. Ils considèrent aussi que leur honneur a plus de valeur que leur vie, et par conséquent sont prêts à mourir pour lui (mais pas forcément inutilement).
- L'homme qui place sa fierté dans sa Force et sa Puissance, et considère la femme comme inférieur et à son service. Barbares ou civilisés, beaucoup de goréens restent persuadés que les femmes sont nées pour les servir, et vivre sous leur joug. Dans une famille goréenne, le chef de famille a droit de vie et de mort sur tous, et peut très bien asservir même sa propre fille. Les femmes sont sous le joug de leur compagnon, de leur père, de leurs frères, et des hommes de la maisonnée, et sont tenues à leur obéir.

Dans tous les cas, un homme goréen n'est ni un sadique, ni un pervers. Violer, torturer, humilier, mutiler sont des comportements très rares, qui ne sont pas censés exister sur Gor, car éliminées, méprisés et réprimés sans pitié. Un goréen tendrait même à tuer ce genre d'individus, et l'intervention des Prêtres-Rois et de la Caste des Initiés rend ces dérives rares. Les perversions sexuelles cruelles et sadiques sont exceptionnelles, même si parfois certaines scènes des romans prouvent que ces « dépravations » existent.

Un goréen ne frappe donc pas une femme ou une esclave sans que ce soit pour une très bonne raison : une faute évidente, sous la contrainte des codes, ou des coutumes, sous la nécessité. Il ne considère jamais la violence ou la cruauté comme une fin, mais un moyen, qu'un homme avisé devrait pouvoir éviter.

Cela n'empêche pas que les hommes de Gor sont pour nous des brutes violentes. La force - physique, morale, intellectuelle- est respectée, requise et mise en avant. Un homme faible perdra tout car il se fera dépouiller sans pitié. Les goréens sont cruels parce qu'ils considèrent avant tout la notion de responsabilité individuelle. Celle-ci implique que l'homme est responsable de ses actes, et de leurs conséquences, et doit en répondre devant les siens, et ne peut s'en prendre qu'à lui-même de son sort. On ne lui trouvera ni excuses, ni circonstances atténuantes, et on aura aucune compassion pour son malheur.

2- La Femme goréenne

La femme goréenne peut là aussi être décrite selon deux aspects :

- La femme soumise et respectueuse, mais avec son caractère et sa liberté au franc-parler, qui suit les Lois, mais a une certaine autonomie, et garde sa place par son Honneur propre. Ce sont souvent les femmes des basses-castes, mais aussi les femmes libres du Torvaldsland, qui présentent ce profil. Courageuses, travailleurs, autonomes, elles sont un bras indispensable aux travaux du quotidien, et assurent une descendance à leurs hommes. Ces femmes sont honorées, et respectés, et il n'est pas rare qu'elles aient dans les faits quasi les mêmes droits que les hommes.
- La femme fière et noble, engoncée dans le carcan de son rôle de compagne offerte à un homme par alliance et intérêts politiques et financiers. Souvent isolée du monde, elle pourra être dure avec les esclaves, d'abord pour signifier son rang, mais aussi par envie et jalousie, car telle femme ne peut en général rien laisser voir de sa féminité et de ses sentiments, condamnée à devoir rester dans l'ombre des hommes sans pouvoir jamais participer vraiment à la vie de la cité, ou dire franchement ce qu'elle pense.

L'éducation de la femme de Gor, et plus elle est de haute caste, plus cette éducation est présente, implique (en plus des arts ménagers, et les savoirs de sa caste) les plus simples règles, et postures, codes, et principes des esclaves, car il est toujours possible qu'elle doive finir captive, ou punie, et il vaut mieux qu'elle puisse y survivre. La femme Libre tend donc parfois à détester la kajira... et aussi l'envier. Les femmes de basse-caste seront moins durs, et plus conciliantes avec les esclaves, et n'en possèdent ou n'en fréquentent que rarement. Comme une esclave est toujours une paire de bras pour les travaux, elle est d'autant plus précieuse que ses propriétaires sont peu aisés.

3- L'esclave Goréenne :

Il existe deux grand « concepts » de d'esclaves, que les goréens nomment « *Kajira* » :

- La kajira goréenne : ex Libre, ou éventuellement « Panthère » ou sauvage, elle est descendante des goréens, accoutumée aux concepts de ce monde. La nature même des humains sur Gor la rend facilement soumise et docile, puisque ce trait est dans le sang de toutes les goréennes, et qu'elles sont nées et ont grandi avec tout le poids de cette éducation, de génération, en génération. Même si elle peut avoir son caractère, une esclave goréenne sait comment fonctionne son monde, et y est préparée, naturellement, et au final, elle apprend à assumer sa situation.
- La Kajira barbare (la terrienne) : techniquement rare, la barbare ou Esclave-Née (un autre surnom) est une femme arrachée à la Terre dans un Voyage d'Acquisition, puis jetée nue, sachant, ou non, parler goréen (en général, non, mais par soucis de facilité, de nombreux joueurs sur SL préfèrent décider qu'elle a pu apprendre à son enlèvement), pour être capturée, et asservie. Elle aura été souvent bien plus difficile à asservir, mais démontre plus de passion, de sensualités et d'émotions sensibles que l'esclave goréenne, car la Terre a une culture qui encourage bien plus que sur Gor l'expression sans retenue des émotions, sensualité, et amour.

Dans tous les cas, la kajira qui a été dressée a subi une épreuve marquante et sans pitié visant à briser sa volonté, et son désir de rébellion et de liberté. Elle se soumet aux hommes, et veut leur plaire, ne serait-ce que pour améliorer son sort. Elle sait que c'est à travers les hommes qu'elle sera bien traitée, et un de ses seuls plaisirs est le plaisir sexuel, mais aussi l'attention, et l'affection. Elle sera donc toujours docile, et plaisante, pour les obtenir.

Une kajira sait qu'elle est une possession, et que mal se tenir, provoquer, menacer, ou encore frapper un Libre l'expose à une immédiate punition (correction physique, cage, voir mutilation ou mise à mort). Toute esclave le sait si elle a été dressée. Et fera de son mieux pour ne pas risquer sa vie. Aucune Kajira ne dira d'un Libre qu'il ou elle est son ami, même si c'est le cas : l'aveu peut menacer aussi bien la kajira que le Libre. Pour les goréens, une esclave -même si elle fut une Femme Libre qu'ils ont connu- est un animal, traité et considéré comme tel. Il ne peut donc s'agir de créer avec une kajira un lien affectif ou de confiance qui puisse s'apparenter aux liens entre personnes libres. L'amitié est donc exclue. Même si dans les faits, ce serait le cas, jamais le mot ne sera employé.

Par voie de conséquence, la relation amoureuse qui naît parfois entre un maître et une esclave ne peut, et ne sera, jamais admise publiquement, et jamais le terme ne sera utilisé par le maître au sujet de son esclave. Il en sera bien plus dur et exigeant avec une esclave qui l'aime et est aimé de lui, pour freiner toute faiblesse qui pourrait lui porter préjudice devant ses pairs.

Légalement, sur Gor, une esclave n'a AUCUNS droits. Pas même d'avoir son propre nom. Elle est échangeable, vendable, peut être battue, mutilée, tuée, offerte, abandonnée, sans que son propriétaire ait à se justifier le moins du monde de ses actes. Cependant, les goréens n'aimant pas la cruauté, la violence, et le sadisme gratuit, un homme qui torture et détruit son esclave peut en subir des conséquences vis-à-vis de son entourage. Mais légalement, il est libre de faire ce qui lui plaît de sa propriété.

Et si un homme bat, blesse, tue ou abuse de quelque manière une esclave qui ne lui appartient pas, il ne risque légalement que l'obligation de payer un dédommagement. Tout autre risque sera à l'aune de la colère du propriétaire lésé.

4- Les droits et devoirs des hommes :

- Un homme est Maître en son domaine, on dit, sur Gor, que « *l'homme est Ubar dans le cercle de son épée* ». On y respecte le droit patriarcal, où l'homme décide et règne sur ses biens, sa conjointe, ses enfants, et ses serviteurs.
- Tout homme respecte les castes, et avant tout la sienne. Tout goréen, même paysan, pense que sa caste et les lois de sa caste sont les meilleurs.
- Mais tout homme goréen respecte avant tout Honneur, et Courage, et suivra un homme réunissant ces qualités, avant de suivre un Homme de haute Caste ou lignée.
- La parole d'un homme est sensée être sacré. On évite donc de la mettre en doute à la légère.
- Un *Ubar* est un chef de guerre, un général ayant tout pouvoir. Mais en cas de paix, c'est un *Conseil* qui dirige, avec ou sans un chef à sa tête, et qui prend les décisions, Conseil élu parmi les Hautes-Castes, et parfois parmi les basses.

- L'ordre de préséance des hautes-castes est : initié, scribe, constructeur, médecin et guerrier. Les guerriers sont donc la plus basse des hautes-Castes et est sensé devoir respect à toutes les autres.
- Un Homme sans *Pierre de foyer* n'est rien, et peut être tué par n'importe qui. Pour rappel en goréen « *étranger* » et « *ennemi* » sont des mots synonymes.
- Un goréen respecte les lois de l'hospitalité comme sacrées. Aussi bien celui qui reçoit, que celui qui est reçu doit respect et déférence à l'autre. Et la générosité et autres étalages d'aisances peut inclure (mais pas nécessairement) les kajirae de la maisonnée.
- Le duel est une coutume fréquente en cas de litige ou conflit. Un non-guerrier peut choisir (ou payer) un champion pour un duel.
- Parmi toutes les castes, une basse-caste peut faire appel à un type de loi particulier : les marchands : Le *Droit des Marchands* s'invoque pour un échange et une négociation, et le Droit fait que tant que la négociation a lieu, le lieu et ses intervenant est protégé et considéré sacré : on ne se bat pas pendant un commerce.

5- Les droits et devoirs des femmes :

- Une femme est sous l'autorité de son père, de ses frères, de ses fils, ou tout mâle tuteur de sa famille, tant qu'elle n'est pas en *Compagnonnage*. Une fois liée par un contrat de compagnonnage, elle est sous l'autorité de son Compagnon. Une femme sans tutelle est rare, et sans protection.
- Une femme est libre de parole, elle a le droit de parler si elle le souhaite et quand elle le souhaite, et donner son avis, y compris sortir de ses gonds. Une femme peut même gifler un homme de sa Pierre de Foyer. Mais tout dépend des circonstances, et elle est soumise aux évidentes règles de respect et de politesse. Et risque de répondre de son geste, s'il était mal avisé.
- Une femme est en droit d'attendre protection de la part d'un homme de sa Pierre de Foyer. Mais une femme qui supplie un homme peut justifier de se retrouver avec un collier pour l'avoir fait.
- Une femme ne porte pas d'armes. Et si elle peut avoir un poignard ou une dague, il est fortement conseillé que cela ne se voit pas.
- Une femme qui se comporte de manière passionnée, ou trop sensible, qui montre un intérêt affectif ou sexuel évident pur un homme, ou qui est surprise à coucher avec un kajiru ne lui appartenant pas, peut être accusée de se comporter comme une kajira, et asservie (dans le cas de coucher avec un kajiru qui ne lui appartient pas, elle sera asservie par le propriétaire du Kajiru).
- Un homme ne peut asservir une femme de sa Pierre de Foyer de sa propre initiative, sauf fait flagrant et indiscutable devant témoins, sans devoir répondre aux lois et au Conseil de sa Pierre de Foyer.
- Le Compagnonnage n'est pas un mariage, mais un contrat entre deux parties, renouvelable tous les ans, et validé par un scribe. Ce contrat se discute entre les parents/chefs de famille des deux compagnons –vrai surtout pour la femme- et n'a, surtout dans les hautes castes, aucuns rapports avec l'amour.

Quel archétype de personnage jouer sur Gor ?

Je suis loin d'avoir encore abordé sur le blog tous les peuples, et je n'ai fait que commencer à soulever un peu le voile des castes, et du rôle d'esclave, ce qui ne suffirait pas pour répondre à THE question : « Que peut-on jouer sur Gor ? »

Car une fois qu'on a pu lire quelques documents sur l'univers de Gor en lui-même on est tenté de se demander quel personnage, et quel archétype de personnage, peut-on incarner dans le contexte de jeu de rôle de Gor, sans qu'il soit évident d'en avoir des informations générales, ou d'en dresser une liste à peu près complète.

Voici donc un florilège des archétypes de personnages et rôles dans Gor sélectionnés pour leur intérêt à les incarner, et leur capacité à pouvoir fournir interaction, intrigues, et vie à une communauté de joueurs dans un contexte goréen. Je ne pourrais prétendre avoir tout décrit, et faire la liste de tous les rôles, mais en dresser assez pour vous offrir des idées pour créer votre personnage. Je n'aborde pas certains archétypes tribaux, car je ne m'y connais pas assez. Si ce n'est pas mentionné spécifiquement, un archétype est acceptable pour hommes, comme pour femmes.

1- Archétypes de guerriers :

- **Le rarius :** Un *rarius* est un guerrier de la Caste Rouge des goréens, dont l'apparence, les armes, et l'organisation ressemble de très près aux phalanges grecques et à la mentalité des guerriers spartiates. Eduqué et entraîné depuis l'enfance, au sein de sa famille, puis dans des académies militaires des Cités-états, le rarius est le bras armé des villes. Discipliné, soldat loyal et fier, fidèle à sa légion, sa famille, et ses frères d'armes, il suit un Code d'Honneur spécifique dont il ne déroge que peu. Il a deux rôles : il protège les murs de sa cité, et fait la guerre aux cités ennemies. C'est un militaire dans le sens le plus strict du terme, qui consacre sa vie à sa mission et son entraînement, et ne connaît que le champ de bataille et la préparation à la guerre. Il n'y a bien sûr aucune femme *rarius*.
- **Le guerrier du Torvaldsland :** Les « *torvis* » sont un peuple nordique très semblable aux vikings, et chez ce peuple, pratiquement tous les hommes sont peu ou prou des combattants. Il n'y a pas de castes chez eux, et donc pas vraiment d'élite guerrière. Ainsi donc, le fermier, le pêcheur, le chasseur, l'artisan, le marin, est aussi guerrier. Mais le guerrier en tant que profession y existe aussi. Ce sont les hommes de mains, gardes-du-corps et force de sécurité des chefs de clans et de villages, ayant souvent en charge de préparer les raids de l'été, et les navires adaptés à ces raids : les « *serpents* ». Ces guerriers ont eux aussi souvent un lopin de terre, que leur famille cultive, et quand ils ne servent pas leur chef, le Haut-Jarl, ou ne préparent pas les raids, ils travaillent la terre comme la plupart des nordiques. Le guerrier du Torvaldsland est un homme fier, belliqueux, ombrageux, faisant grand cas de l'honneur, mais ne suivant pas un code rigide et une discipline militaire. Il est donc plus retors, et plus barbare dans ses manières que le rarius. Il privilégie aussi la guérilla, à l'affrontement de masse. Dans le monde de Gor, il n'y a techniquement pas de femme-guerrière nordique.
- **Le mercenaire :** Qu'il soit nordique, tribal, ou rarius goréen, qu'il soit un simple basse-caste qui a montré du talent aux armes, ou né sur un champ de bataille, le mercenaire est un guerrier qui loue son bras à celui qui peut le payer. Dans un monde violent, en perpétuel conflit, où la guerre est une raison d'être et un art de vivre, nombre d'hommes perdent tout dans des sièges, et des raids, et pour survivre, tentent de rejoindre un groupe de mercenaire et se mettre au service des uns ou des autres contre monnaie sonnante et trébuchante. Même si ces hommes ont perdu beaucoup, il leur reste leur honneur, et leur Pierre de Foyer, même si leur cité a été

éradiquée, et ainsi donc, le mercenaire reste un homme respecté, même si on s'en méfie, car sa loyauté peut s'acheter. Il n'y a pas de mercenaires femmes dans le monde de Gor, une des romans en présente brièvement une exception à un moment, mais l'immense majorité des hommes ne l'admettra jamais, et asservira même une femme qui oserait le faire.

- **Le garde-du-corps** : Comme le mercenaire, le garde-du-corps loue son bras et ses talents martiaux, mais souvent pour une riche personnalité, à qui il jure protection, fidélité et service. Les marchands demandent beaucoup leurs services, comme les hautes-castes aisés, par exemple pour voyager, ou comme protecteur des femmes de leur famille, ou encore champion pour régler par le fer un différend grave. Le garde-du-corps change peu d'allégeance et de patron, contrairement au mercenaire. Il n'est pas là pour la guerre, mais pour protéger des personnes. Vivant au plus proche de ses patrons, souvent, le garde-du-corps finit par faire partie de la famille, comme les employés et serviteurs intimes. Le garde-du-corps est souvent autant considéré et respecté que le rarius, et souvent, est issu de cette caste. Il n'y a pas de femmes garde-du-corps
- **Le tarnier** : Le tarnier est une sous-caste de la Caste des Guerriers, il s'agit d'un combattant sachant monter et diriger les *tarns*, ces immenses oiseaux de proie capables de porter plusieurs personnes. Assujetti à une discipline moins exigeante que celle du rarius classique, le tarnier est par contre entraîné à contrôler sa monture et se battre dans les airs, y compris en solitaire. Les tarniers sont très fiers de leurs exploits, et plus indépendants et individualistes dans leurs techniques guerrières que les rarii. Les jeunes tarniers possèdent tous en théorie une esclave ex-femme libre capturée en raid dans une cité ennemie. C'est une tradition, et les plus téméraires se lancent seuls dans un raid pour fondre sur une cité, y dérober une femme, et repartir tout aussi vite, afin de revenir avec la gloire d'avoir capturée une femme ennemie qui sera asservie et leur appartiendra. Aucune femme ne peut devenir *tarnier*, d'autant plus que les *tarns* ne veulent obéir et se laisser dresser que par des hommes.

2- Archétypes d'artisans et marchands :

- **L'esclavagiste** : L'esclavagiste est marchand d'esclave, pourvoyeur de femmes asservies, et dresseur. C'est un métier difficile, complexe et rude, où la pitié n'a pas vraiment sa place. S'il exerce un métier qui le rend craint des Femmes Libres, il est très respecté ; non seulement l'esclavagiste dresse, mais il est aussi celui qui gère les enclos et cages publiques où sont stockés les kajirae de cité, qui tient un élevage ou une Maison des Esclaves qui forme les esclaves de plaisir, et qui s'assure que les esclaves locales font leur travail et sont en bonne condition. C'est un rôle complexe et difficile, dont je détaille tous les aspects sur le site <http://www.psychee.org/gorpedia/>. Si on ne trouve fréquemment pas d'esclavagiste dans un village, toute cité-état en a plusieurs représentants assurant l'approvisionnement d'esclaves dressées et éduqués. Pour ce métier, le dressage est tout un art. Un esclavagiste ne se mêle en général jamais du sort d'une esclave, s'il n'est pas engagé et payé pour cela ; il ne s'occupe pas des filles des autres hommes libres, cela ne le regarde pas, sauf si on vient expressément l'embaucher pour ça. Et oui, les femmes-esclavagistes existent, mais c'est un rôle rare et complexe.
- **Le marchand itinérant** : Qu'il soit pauvre ou riche, dispose de ses caravanes, et navires, ou se déplace quasi seul avec sa chariote, le marchand itinérant va de ville en ville et propose ses produits, achetant d'un côté ce qu'il transporte et vendra de l'autre. Les marchands étant une caste puissante et indispensable, il existe un code d'honneur, nommé le *Droit des Marchands*, qui interdit de lever la moindre arme quand on négocie. Aussi, les marchands se font assez aisément

ouvrir les portes des villes, pour pratiquer leur commerce, et leur activité itinérante assure une circulation permanente des produits sur tout Gor, et permet au plus isolé des villages, d'accéder à des produits exotiques, et aussi d'avoir des nouvelles du monde.

- **Le forgeron** : Le forgeron est une caste et un métier indispensable à toute communauté partout sur Gor. Il est le travailleur du métal, le forgeron d'épées, le seul homme qui peut fournir des outils solides, des clous, réparer des instruments cassés, ou les refondre. De plus le forgeron a un autre rôle très important pour les goréens. Dans les cités-états, c'est lui qui sait marquer les captives au fer rouge, afin de les distinguer comme esclaves de manière visible et permanente. Le travail du métal étant un art et une science complexe, les goréens regardent les forgerons avec un certain respect superstitieux. C'est là encore un métier d'hommes, mais de manière moins exclusive, et les forgerons-femmes ne sont pas impossibles.
- **Le contrebandier** : Le contrebandier est un spécialiste du recel et du trafic de produits illicites, volés, rares, ou interdits. Il vend des drogues, des poisons, des épices rares, des livres interdits, des informations, des esclaves volées, voir des femmes asservies illégalement bref, tout ce qui est interdit, et rapporte gros. Il n'hésite pas d'ailleurs si besoin à mettre la main à la patte pour dérober lui-même certaines choses, et souvent, faire donc de la piraterie et du pillage. Le contrebandier sait où trouver ce qui est rare, et interdit, comment le fournir, et fait payer d'autant plus cher ses services en général illégaux. Les contrebandiers n'ont en général que peu de scrupules, un honneur très élastique, et ceux qui survivent sont des plus retors, et savent que la lâcheté est souvent ce qui permet de rester en vie.
- **L'artisan local** : L'artisan local travaille pour sa communauté, membre de sa caste, dont il est fier, et de son métier, qu'il pratique souvent avec un soin jaloux pour les secrets de son art. Boulanger, travailleur du cuir, tonnelier, tisserand, tailleurs, l'artisan est rarement un homme pauvre, car tout le monde a besoin de ses produits manufacturés. Certains artisans riches dirigent des ateliers où travaillent des dizaines d'employés de sa caste, et des dizaines d'esclaves enchaînées à leur poste. Mais la plupart du temps, l'artisan dirige modestement son affaire, avec sa famille, des apprentis, et parfois quelques esclaves pour l'aider.
- **Le négociant local** : Chargé de ravitailler et vendre les produits des artisans, des fermes et des élevages locaux, le négociant local est un rôle-clef. C'est un marchand établi localement, et en contact avec toutes les basses-castes. Bon gestionnaire, il est souvent aussi responsable ou coresponsable de stocks de la ville, et a la charge de s'assurer que personne ne manque de rien en vendant tout ce qui peut manquer à la cité comme denrées et ressources de première nécessité. Les négociants locaux peuvent ou non se spécialiser, selon la taille de la cité-état. Dans un village ou un bourg, c'est l'épicier et le bazar du coin, il vend de tout. Plus la ville est grande, plus le négociant se spécialise et gère des stocks spécifiques : vins, épices, grains, boucherie, charcuteries et viandes, légumes et produits frais, étoffes, vêtements etc etc etc...

3- Archétypes d'érudits :

- **L'apothicaire** : Pharmacien ou alchimiste, l'apothicaire peut être souvent un membre de la Caste des Médecins dont la profession se rapproche de la chimie et de l'art des remèdes, mais aussi un rebouteux savant des plantes, ou une sorcière aux élixirs étranges. Les apothicaires de la Caste Verte savent fournir le *Sérum de Longévité*, et tous savent faire le *Vin d'Esclave*, et tous les médicaments de la vaste et efficace pharmacopée goréenne. Certains se contentent d'acheter, préparer, et fournir les remèdes, d'autres sont des savants et voyageurs cherchant dans leur laboratoire ou à travers leurs voyages de nouvelles plantes et composés pour enrichir la panoplie médicale des goréens. Comme la plupart des Castes Vertes, ils sont proches du

peuple, et aimés et respectés. Les plus dénués de scrupules savent bien sûr faire des poisons, et les vendent.... ce qui est très mal vu partout.

- **Le magistrat :** Juge, procureur, enquêteur, détenteur des lois, et gardien de la justice, le magistrat est pour les goréens toujours de la Caste Bleue, et pour les nordiques, c'est un ancien, un scalde, ou un homme reconnu sage et versé dans les traditions. Le magistrat a pour tâche d'appliquer la loi, et de s'assurer que justice soit rendue selon les règles, les codes, et les textes de lois, dans les procès. C'est aussi souvent à lui de devoir mener l'enquête et les interrogatoires pour pouvoir réunir témoignages et preuves. Il n'y a pas de notion d'avocat sur Gor. Un magistrat goréen de la Caste Bleu est appelé un *Préteur*, reconnaissable à un grand bâton de fonction, et il est en droit de pouvoir instruire et juger toute affaire qu'on lui présente, que le coupable soit un mendiant, ou son propre *Ubar*. Dans le peuple du Torvaldsland, cette fonction est détenue avant tout par les scaldes, qui sont les gardiens des traditions nordiques, et ont donc rôle de procureur dans les jugements du *Thing*. Hommes comme femmes, peuvent être magistrats. C'est un rôle difficile, qui demande une grande connaissance du monde de Gor, des peuples, des lois, et des traditions.
- **Le scribe local :** Copiste, archiviste, bibliothécaire, ou secrétaire particulier, le scribe local a dans un village ou une petite ville divers fonctions indispensables. Les scribes de la Caste Bleue, pour les goréens, ont charge de s'occuper des documents légaux et administratifs, comme les contrats commerciaux, de compagnonnage, les certificats de propriété (y compris des esclaves), les documents d'héritage etc... Ils sont souvent embauchés par des hommes riches ayant des affaires importantes, pour tenir leurs comptes à jour et s'occuper de l'administration. Ils sont aussi les chroniqueurs des affaires privées et d'état. Le peuple du Torvaldsland n'emploie que très peu de scribes, car l'écrit n'y est que peu employé, et les torvis ne voient pas vraiment de vertu à l'écriture.
- **Le conteur :** Les troubadours, les ménestrels, les conteurs d'histoire, les poètes itinérants, les scaldes nordiques, sont tous des conteurs. Dans les tavernes et les auberges, sur les places de village, voire dans les amphithéâtres, le conteur est recherché pour les goréens qui aiment à s'amuser, sortir de chez eux, et se distraire. De la grande caste des Artistes ou pas, le conteur est donc attendu, et apprécié. Non content de distraire, il a aussi deux rôles sociaux reconnus : en premier lieu, itinérant, il donne des nouvelles des communautés proches et lointaines, et raconte le monde que la plupart des gens ne pourront jamais aller visiter. Ensuite, à travers ses contes, il met en avant ce que les goréens pensent tout bas, sur la cruauté, l'injustice, les travers des puissants, l'amour, la mort. Bref, à travers ses contes, il donne des leçons sur la vie et se permet de la questionner et la critiquer.
- **Le prêtre de village :** Que ce soit un Initié goréen serviteur des Prêtres-rois ou un prêtre des runes du Torvaldsland, le prêtre de village a pour fonction de s'occuper de ses ouailles et d'intercéder entre la spiritualité et les hommes. Les Initiés sont craints autant que respectés, non seulement par superstition, mais également car leur Caste, la plus haute de Gor, se mêle de toutes les affaires matérielles pour s'assurer que chacun respecte bien les tabous, les croyances, les rites, et les sacrements des prêtres-rois. Personne ne peut s'en passer, même s'il le voulait, car l'Initié peut se mêler aisément de tout. Le prêtre des runes du Torvaldsland est lui aussi craint, mais parce qu'il représente des dieux compliqués, batailleurs et cruels, et que les torvis croient bien plus en la magie que les goréens. Il est en charge entre autres de la divination, des présages, des bénédictions, des bons et des mauvais signes, et aucun torvi ne se lance dans un projet important sans aller prendre son conseil.
- **Le médecin généraliste :** La Caste des Médecins est répandue chez les goréens, et prends son métier très à cœur. Ainsi donc, on trouve des médecins dans les bourgs et gros village dont le travail est de s'assurer de la bonne santé générale des habitants, et lutter contre les épidémies,

mais aussi contrôler la bonne santé et l'hygiène des esclaves afin de ne pas risquer l'introduction ou la dissémination de maladies. Le médecin généraliste connaît les bases de la chirurgie, il sait soigner les maladies courantes, administrer le Sérum de Longévité, prescrire le Vin d'Esclave, etc... Il est proche du peuple, et en général considéré, puisqu'il sauve des vies. Dans le Torvaldsland, il n'y a pas ce genre de médecins, remplacés par des guérisseurs formés par tradition orale, et souvent moins efficaces et compétents que la Caste Verte goréenne. A noter que dans les cités-états goréennes, pratiquer la médecine sans être de Caste Verte est un délit durement puni par la loi.

- **L'intendant** : L'intendant est celui qui dans un clan, une guilde, communauté ou une cité s'occupe de la gestion des stocks, des affaires courantes, gère l'administration générale du personnel et des esclaves, chapeaute les scribes, assure la comptabilité, et vérifie en résumant que le travail de tous est bien fait, et assure que l'organisme dont il est en charge tourne bien. Les intendants peuvent être privés, pour une maison des marchands, par exemple, ou publiques, et sont les *Administrateurs de cité*, souvent membre du Conseil. Ce sont aussi souvent des conseillers éclairés et influents des personnalités puissantes. Ils sont souvent de Caste Bleue, mais ce n'est de loin pas une généralité. Et on y trouve sans doute plus souvent des femmes que des hommes.
- **L'artiste** : L'artiste est le plus souvent membre de la respectée Caste des Artistes chez les goréens, qui regroupe en fait tout un tas d'arts différents : musique, peinture, chant, théâtre, etc. Les artistes sont respectés, et reconnus. Il est interdit de les asservir, sous quelques conditions que ce soit, mais il leur est aussi interdit d'être armés. Les artistes sont souvent itinérants et se déplacent en troupes qui organisent festivités et spectacles. Ils sont en lien avec les autorités des Cités-Etats et avec les Initiés, pour les organiser. Certains artistes sont salariés par des hommes riches pour servir de leur art une maisonnée, ou rétribués pour créer une œuvre en leur honneur. Il est aussi fréquent que certains soient protégés par des mécènes, bien que dans le cadre de la Caste, elle sache veiller efficacement sur les siens.

4- Archétypes de marginaux :

- **Le roublard** : Voleur, pirate, cambrioleur, ou arnaqueur, le roublard -qui peut être un membre de la redoutée Caste des Voleurs de Port-Kar- est un homme qui détrouse les autres de ses biens par la ruse, et la malice, plus que par la force, bien que dans le cas des pirates, ce soit plutôt violent. Le vol est rudement châtié partout sur Gor, aussi les voleurs qui s'en sortent sont malins, et rusés. Ils sont aussi des espions efficaces, et sont capables de trouver le meilleur moyen de s'introduire partout. Malgré leur activité douteuse, les voleurs ne sont pas aussi mal vus que les hors-la-loi, et on aime bien les récits mettant en scène les plus téméraires et audacieux d'entre eux.
- **Le hors-la-loi** : Le hors-la-loi est un homme qui vit une des pires déchéances qui soit, car pour les goréens et les torvis, un hors-la-loi n'a plus d'honneur, ni de foyer. Les hors-la-loi vivent en bande, pillent et tuent, pour survivre, le plus souvent en se moquant des codes et des traditions. Ils ne respectent pas grand-chose, et on a de la chance si on tombe sur un hors-la-loi qui ait encore de l'honneur, et de la fierté. Les hors-la-loi sont toujours pourchassés sans pitié dès qu'on entend parler d'eux.
- **La she-urt** : Parmi les femmes libres de Gor, il y a celles qui par le coup du sort perdent tout, et se retrouvent mendiantes, sans toit, et sans le sou, Malgré une certaine solidarité des castes, on ne peut éviter parfois qu'une famille ruinée ou exterminée ne laisse des femmes, sans plus rien. Les she-urt n'en restent pas moins des femmes libres, et on les traite comme telles. Plus

basse couche-social des hommes libres de Gor, elles survivent en rendant les plus sales et vils services nécessaires aux villages et cités, s'occupant des tout à l'égout, des latrines, de surveiller les porcheries et les étables, etc... en échange d'un repas et d'un peu de paille. Cependant, les goréens les tiennent en respect, et les esclaves les traitent comme des maîtresses, aussi sales et souillées soient-elles.

- **La Panthère :** Toujours parmi les femmes libres de Gor, une petite minorité ne peut supporter le poids et la dure vie sous le joug des hommes. Esclaves en fuite, femmes menacées, en danger, ou simplement à bout, elles quittent la protection des villes et de leur famille, pour décider de tenter de fuir et survivre dans la nature sauvage. Elles deviennent les Panthères, qui vivent comme des tribus sauvages au jour le jour, se protégeant des hommes qui adorent les chasser du mieux qu'elles peuvent. Il y a des tribus entières de Panthères, où naissent parfois des enfants dont les filles sont élevées comme Panthères. Mais cruellement, pour survivre, les Panthères reproduisent le même schéma que les hommes, elles font des esclaves, hommes et femmes, les revendent même, et les traite cruellement. Les panthères mènent une vie courte, rude, et très cruelle. Les goréens adorent asservir les Panthères.
- **L'assassin :** Même s'il est d'une basse-caste reconnue, bien que s'apparentant vraiment à une secte fermée, l'assassin est en marge des hommes de Gor. Si dans les cités-états, il est craint et toléré, et qu'un assassin portant la dague noire le désignant en mission lui permet de se faire ouvrir les portes, personne n'aborde un assassin. Lui non plus. Les assassins n'ont ni famille, ni Pierre de foyer. Ils tuent leur cible contre de l'or, et ne se demandent pas pourquoi ils doivent la tuer. Ils n'ont en général aucuns liens, pas d'amis, sont paranoïaques, et solitaires ; et il est courant qu'on ne veuille pas les servir en auberge, ou alors de manière minimale. Aucun homme du Torvaldsland ne laissera un assassin approcher de chez lui. Et on ne peut pas dire non plus que les goréens les aiment ; ils sont dédaignés partout où ils vont.
- **Le tortionnaire :** une basse-caste spécifique au peuple tribal du Peuple des Chariots, qui est en charge de la torture, cruauté considéré souvent par les goréens comme méthode nécessaire et efficace dans les enquêtes de justice, pour connaître la vérité. Les tortionnaires dissimulent toujours leur visage dans leur fonction, et quand ils ne travaillent pas à leur terrible besogne, ne révèlent à priori pas de quelle caste ils sont : « *Les Peuples des Chariots, entre tous ceux de Gor, sont les seuls à avoir une caste de tortionnaires, instruits avec autant de soin que des scribes ou des médecins dans l'art de faire durer la vie. Certains de ces spécialistes ont acquis fortune et renommée en diverses cités de Gor pour les services qu'ils rendent aux Initiés et aux Ubars, ainsi qu'à d'autres encore, dans l'art de l'interrogatoire et de la persuasion. Pour une raison ignorée, ils portent tous une cagoule et l'on dit qu'ils ne l'ôtent que si la sentence est la mort. Voilà pourquoi seuls les condamnés à la peine capitale n'ont jamais vu ce qu'il y a sous la cagoule.* » (Les Nomades de Gor)

5- Archétypes d'esclaves :

- **La kajira de plaisir :** L'archétype le plus souvent mis en avant dans les romans, l'esclave de plaisir est une femme complètement conditionnée pour ne vivre que pour, et par, le plaisir des Hommes. Animal sensuel et érotique, en général belle, désirable, connaissant ses charmes et leur pouvoir sur les hommes, elle est là pour leurs plaisirs et leurs jeux érotiques, et ne saurait pouvoir s'en passer. Appréciant les bijoux, les parfums, souvent portant des clochettes que les goréens apprécient comme un bijou érotiquement sonore, éduqués aux arts de la séduction, de la danse, du massage et des plaisirs charnels, elle représente un idéal de la féminité asservie et possédée, animale et sans entraves. Mais elle est aussi une esclave, et ainsi, la kajira de plaisir, peut aussi bien être heureuse, que désespérément terrassée par son sort.

- **L'esclave domestique** : Appelée aussi Fille de Tour, l'esclave domestique a une éducation en général moindre que l'esclave de plaisirs. Mais certains savent lire et écrire, et peuvent être assistantes de scribes et d'érudits. Mais en moyenne, leur travail consiste à s'occuper des tâches ménagères, de la cuisine aux corvées, en passant par le linge, ou l'aide dans les ateliers des artisans. On n'attend pas particulièrement d'une esclave de tour qu'elle sache plaire, danser, et exceller aux jeux sexuels, mais une esclave de tour qui plait sera utilisée avec plaisir par les hommes. Là encore, ce peut être une vie paisible, ou terriblement rude et cruelle, tout dépend, comme toujours de ses propriétaires.
- **La captive torvie** : Appelée généralement la *Bondmaid*, la captive du Torvaldsland n'a rien à voir de prime abord avec l'esclave goréenne, des deux exemples ci-dessus ; elle est bien moins sophistiquée. Les torvis n'éduquent pas leurs esclaves, les matant et les dressant sommairement. Les bondmaids ne suivent que quelques rites simples, ne servent pas à genoux, et sont rarement en laisse. Leur fonction est double : elles ont charge des tâches ménagères, des corvées, de l'aide aux travaux de ferme et de village, et elles sont en permanence disponible sexuellement pour tout homme du village. Les bondmaids servent d'ailleurs nues dans les maisons et les halls du Torvaldsland. Leur vie est rude, et difficile, elles travaillent beaucoup, mais elles n'ont en général jamais connu les subtiles et terribles cruautés et exigences de l'éducation des kajirae, et ont plus de liberté quant à leur comportement, tant qu'elles obéissent et font ce qu'on attend d'elles.
- **L'esclave exotique** : Cas rare, les esclaves exotiques sont des esclaves ayant des traits physiques ou psychologiques rares, dressés, et éduquées de manière poussée et précises, fruits d'élevages ayant sélectionnés et privilégiés certains traits sur des générations. On peut citer les esclaves albinos, celles dont la salive est un poison, les esclaves totalement isolées du monde et des hommes pour les livrer à de riches maîtres qui en profiteront dès la première fois où elles les découvrent, d'esclaves aux yeux de couleur étranges, aux oreilles pointues, ou encore d'autres dressées comme de véritables animaux se déplaçant à quatre pattes, etc. Les esclaves exotiques sont très rares dans le jeu de rôle de Gor, car elles valent très chers, et les esclaves d'un tel prix, et si uniques, vivent le plus souvent enfermées sans jamais vraiment les laisser sortir.
- **L'Éducatrice** : L'éducatrice est une esclave de plaisirs, le plus souvent, qui a été formée à éduquer les autres esclaves. Car si un maître dresse, ce sont les esclaves qui éduquent leurs consœurs novices. Assistantes des esclavagistes, le plus souvent, elles connaissent mieux que personne les codes, les rites, l'art de se mouvoir, les danses, les secrets des plaisirs, du massage, des baisers, des services, de la séduction, et transmettent ce savoir pour former de nouvelles esclaves de plaisirs. Elles ont pour cela tout moyen et tout pouvoir, y compris les coups, les punitions, la violence. Elles sont craintes et respectées des autres esclaves par conséquent, mais elles ne les aiment pas forcément beaucoup. La plupart des éducatrices se sentent à part parmi les esclaves, et supérieures à elles. C'est un rôle complexe qui demande à bien connaître les principes de l'esclavagisme. La location d'une éducatrice à un esclavagiste coûte assez cher, ainsi donc, ce n'est pas si fréquent de faire appel à leurs services.
- **La terrienne** : Une manière passionnante, et difficile, de commencer le jeu de rôle sur Gor consiste à créer une terrienne qui vient à peine d'être enlevée par un Voyage d'Acquisition des Prêtres-rois, et jeté, nue sur Gor. Ignorant en général ce qui lui est arrivé, ne sachant pas qu'elle a été transportée dans un vaisseau spatiale, sur une autre planète, ne sachant le plus souvent pas parler la langue des goréens, elle doit tout apprendre, et se retrouve seule et perdue dans un monde où elle ne peut connaître qu'un sort, être asservie. Cela demande à avoir quelques complices ou un excellent cadre où pouvoir incarner ce type de personnage, mais permet de découvrir le monde de Gor en même temps que son personnage le découvre.

Les castes goréennes.

La société de Gor ne repose pas sur des nations, et des pays, mais des Cités-Etats indépendantes, à la manière des cités grecques antiques, ayant chacune leurs propres lois, et coutumes. Certaines cités sont parfois vassales d'autres plus fortes. Ces cités sont dirigés par un Conseil des Hautes-Castes élu en temps de paix, et un *Ubar*, voire une *Ubara*, bien que ce soit très exceptionnel, élu ou désigné par le Conseil, en temps de guerre (c'est-à-dire souvent, les cités-états ne cessent de se faire la guerre). *L'Ubar* est fréquemment en toute logique un officier ou vétéran de la caste Rouge, mais ça n'a rien d'obligatoire.

Chaque homme et femme Libre d'une Cité-Etat est membre d'une Caste, transmise de père en fils. Une femme libre est de la caste de son père, ou peut adopte celle de son Compagnon selon certaines contraintes.

La caste n'est pas simplement un métier ou une fonction. Une caste réunit des hommes liés par une appartenance commune, des codes, des lois, des symboles, des savoirs secrets, une éducation, des guildes, des confréries, un ensemble d'encadrement qui le suit de la naissance, à la mort. Tout homme –même le dernier des pauvres ruiné- est fier de sa caste et n'imagine en général pas la quitter, et surtout, pas la perdre ! Un homme sans caste est aussi bien considéré comme un homme sans Honneur, qu'un homme qui aurait trahi sa Pierre de foyer, ou son serment. Plus personne ne le soutient, il n'appartient plus à la Cité, et à sa communauté, et devient un hors-la-loi, privé de tous ses biens, qui peut être chassé à vue.

Pour une description générale de Gor, de ses hommes et de sa société, vous pouvez lire cet article.

1- Les castes vues de l'intérieur, quelques généralités :

On distingue deux catégories dans le système des castes: les Hautes-castes, et les Basses-Castes

Les **Hautes-Castes** sont au nombre de cinq ; *les Initiés, les Scribes, les Bâtisseurs, les Médecins, les Guerriers*, dans leur ordre de préséance de la plus à la moins élevée. Chaque caste doit respect, déférence et une certaine obéissance, aux castes plus hautes qu'elle. Les Initiés sont donc la caste qui peut ordonner et s'imposer à tous (*et oui messieurs, je vous entends râler là-bas, les guerriers sont la plus basse des hautes-castes*). Il est à noter que selon les cités, et leurs lois, cette liste peut différer, chaque cité-état décide quelles castes sont hautes, ou pas. Ainsi, la caste des marchands, une basse-caste, peut parfois être une haute-caste.

Ces castes sont les seuls à avoir droit de vote dans une cité-état, et élire ses représentants siégeant au conseil de la ville, institution dirigeante suprême. Elles ont un pouvoir politique étendu, mais cela ne veut pas dire qu'elles soient les plus riches. Il est même courant que des membres de haute-caste soient pauvres, endettés ou travaillent pour des basses-castes, surtout les marchands, qui contrôlent l'économie du monde de Gor. Il est à noter que les membres du conseil d'une cité-état, représentants de leur caste, peuvent aussi bien être femme, qu'homme. Pour une femme, être élu *Consule* est un sacré tremplin social.

Les ***Basses-Castes*** sont presque innombrables et regroupent toutes formes de catégories de métier, avec parfois des sous-castes. Citons, parmi les plus connues, les marchands, les esclavagistes, les fermiers, les éleveurs, les forgerons, les assassins, les artistes et les musiciens, les boulangers, les bouchers, etc. Nous reviendrons dans un autre article plus en détail sur les castes.

Les basses-castes sont vitales à la société goréenne, mais cependant, elles n'ont aucun droit de vote politiquement. Elles peuvent pourtant élire leur représentant auprès de la cité-état, tiennent fêtes et rassemblements, processions, écoles et marchés, sont organisés et soudés. A défaut de pouvoir politique, elles peuvent donc avoir une grande influence sur une cité-état. Et comme je l'ai mentionné, haute, ou basse, une caste ne reflète pas la richesse et le pouvoir matériel, seulement un statut social. Et un artisan ou un marchand très riche, a les moyens d'acheter les votes qui lui plaisent, et influencer la politique de la ville.

La différence majeure entre hautes et basses castes, tient en deux autres points précis :

PREMIÈRE ET SECONDE CONNAISSANCES :

Dans cette société cloisonnée, le savoir et la connaissance sont contrôlés et réservés. Ainsi donc, les *Hautes-Castes* se réservent des connaissances secrètes interdites aux *Basses-Castes*. Les divulguer, les partager, ou pour une basse-caste, les détenir, est un crime et un sacrilège. Il est même à noter que certains savoirs communs, sont carrément trompeurs en comparaison avec les connaissances secrètes : ainsi donc les *Hautes-Castes* éduquées savent que Gor est une planète, par exemple. La plupart des *Basse-Castes* croient, et on le leur apprend ainsi, que Gor est un monde plat...

PRÉSÉANCE ET AUTORITÉ :

Les *Hautes-Castes* sont respectés et considérés par le peuple des *Basses-Castes*. Ainsi donc, les *Hautes-Castes* ont une autorité et une préséance sur les *Basses-Castes*, qui leur fournit une certaine assurance à se faire obéir en cas de nécessité, et avoir droit à égards, politesse, respect, et déférence relatives. Les goréens sont TOUS fiers de leur caste, mais les basses-castes vont admettre que les hautes-castes leur sont supérieur, et leur céder, par exemple, une place privilégiée pour assister à une assemblée, ou les saluer eux en premier, avec respect, avant de dire bonjour aux autres voisins. Et quand une haute-caste commande, si c'est clairement à bon escient, les basses-castes tendront à écouter, et obéir. Après tout, les basses-castes savent que les hautes-castes connaissent bien plus de choses qu'eux.

Il est à bien se rappeler que tout ceci avant tout fonctionne pour les membres de la même cité-état. Avec des visiteurs, ou représentants d'autres cités, la réputation, le prestige, le pouvoir, et le rang et la fonction dans une Cité-Etat plus ou moins puissante prennent le pas sur la préséance des castes. Ainsi, un petit scribe sans le sous d'un bourg isolé sera avisé de montrer respect et déférence à un grand médecin chef d'université à *Ar*, au risque d'avoir quelques soucis. Pareillement, être *Ubar* d'un village lointain n'a pas tellement d'effets face à un simple officier de légion de *Turia*. La préséance des castes fonctionne bien près des membres de sa Pierre de Foyer. Sorti des Cités-états, seul le prestige, la renommée, reconnue et respectée, en bref, le pouvoir matériel, va forcer votre interlocuteur à la déférence attendue, même si, quoi qu'il arrive, un goréen tendra à respecter au moins un peu la préséance des castes, même avec un étranger ou un visiteur.

Naitre dans une caste veut dire qu'on y reste. D'abord car on est éduquée dans celle-ci. Ensuite parce que chaque goréen est très fier de sa caste, et prétendra même forcément qu'elle est la plus indispensable de toutes les castes ! Mais aussi parce que les castes sont très fermées. On ne peut changer de castes que de deux manières : pour une femme, en devenant compagne d'une autre caste (si elle est plus élevée), que l'on peut alors adopter -mais on perd tous les privilèges et droits de sa caste précédente. Ou en étant adopté par une autre caste, un cas assez rare, ce qui demande à prouver qu'on en est capable et digne, à ce que les chefs locaux de cette caste l'admettent, et à ce que le Conseil de la cité-état donne sa permission.

2- Les Hautes Castes

Ce sont les hautes-castes, qui représentent la loi et le pouvoir sur Gor. Ils détiennent non seulement le pouvoir, mais le savoir, qu'ils se réservent jalousement. Les Hautes-Castes sont en générales plus éduquées, et plus raffinées que les Basses-Castes. Tous savent lire, et écrire, connaissent les Classiques, et ont reçus une éducation générale de qualité, en plus des enseignements spécifiques à leur caste. Pour les Hautes-Castes, par conséquent, les Basses-Castes sont un bas-peuple primitif, ignorant, superstitieux, de manants sans manières qui ne comprennent pas grand-chose et seraient perdus sans la direction des Hautes-Castes. Que ce soit fréquemment dans les faits une image fautive, ne change pas grand chose à cette vision, plus ou moins commune chez les hautes-castes qui considèrent naturel et logique de diriger, de par leur supériorité.

NB: les guerriers (nommés les rarii), ont eux aussi une éducation générale classique et de qualité, mais elle est très largement moins poussée que toutes les autres Hautes-Castes. On attend d'un guerrier qu'il sache se battre, soit un soldat sans peurs ni doutes, obéisse, et marche à la guerre sans hésiter, pas de connaître ses Classiques. D'ailleurs, les rarii dédaignent notoirement les savoirs intellectuels. C'est sans doute pour cela que c'est la plus basse des Hautes-Castes.

LES INITIÉS

(Vêtus de blancs)

Les initiés sont les intercesseurs entre la volonté des *Prêtres-Rois*, et le peuple de Gor. Reconnaisables à leur absence de pilosité complète, et leurs toges et longs manteaux blancs, ils doivent tous rester célibataires. **C'est la seule caste qui recrute parmi les enfants des autres castes. Aucune femme ne peut être Initiée. Les Initiés président à tous les aspects religieux de la vie des Goréens, et au respect du culte et de la foi.** Ils vérifient qui fait son pèlerinage aux Monts Sardars, qui vient aux assembles et processions pour renouveler son serment à la Pierre de Foyer, et qui respecte les interdits et tabous du culte. Etant la plus haute-caste, tous doivent leur obéir quand ils ordonnent, et leur pouvoir est donc très grand. Même les plus incroyants les respectent, par prudence, car le pouvoir divin des *Prêtres-rois* n'a rien d'une légende sur Gor. et un Initié peut faire condamner à mort, une personne soupçonnée d'hérésie. Les Initiés ne porte pas d'armes, et ne peuvent tuer (mais ils louent les services de tueurs en cas de nécessité).

Note : les hautes-castes craignent moins superstitieusement les Initiés que les basses-castes. Malgré tout, ils savent tous qu'il vaut mieux les craindre que les défier.

LES SCRIBES

(Vêtus de bleu)

C'est la seconde Haute Caste qui inclut les disciples et les intellectuels de Gor. **Gardiens du savoir, ils sont aussi les juges, les procureurs, mais aussi les enquêteurs, les chercheurs, les savants, et ils travaillent souvent comme administrateurs, comptables, légistes, ou notaires.** La caste va des copistes les plus humbles, aux savants et sages des universités des Cités-Etats. Ils représentent la connaissance, mais aussi la science, et incluent les historiens, les légistes, les magistrats, les cartographes, les écrivains et les bibliothécaires. Ils sont non seulement respectés, mais hautement considérés. Toutes les grandes bibliothèques leur appartiennent, ou sont gérés par eux, et ils ont aussi charge d'écrire et relayer l'histoire, les exploits et les chroniques de toutes les cités-états de Gor.

LES BÂTISSEURS

(Vêtus de jaune)

La troisième caste en préséance, elle inclue les architectes, les maîtres d'œuvres, les bâtisseurs, les ingénieurs du cadastre, les urbanistes. Ce sont les ingénieurs du bâtiment et des grands travaux, qui dirigent tous les artisans et manutentionnaires dans ce domaine. Ils sont maîtres d'œuvres, responsable de l'expansion des cités-états, de la force de leurs murailles, de la puissance de fleur flottille navale. Aucune cité ne peut s'en passer, et même pour un village, leur présence et leurs savoirs sont une bénédiction. **Les bâtisseurs sont aussi grands géomètres et mathématiciens, mais aussi des horlogers, des chimistes, des inventeurs, des mécaniciens et, pour tout dire des savants qui s'apparenteraient un peu à Léonard de Vinci.** Du fait de leur proximité avec le peuple pour leur travail, et l'importance vitale de celui-ci pour toute cité, ils son respectés et estimés par tous, et les autres hautes-castes prennent grand cas de leur avis.

LES MÉDECINS

(Vêtus de vert)

La quatrième caste comprend toutes les professions médicales, on les surnomme aussi les physiciens (dérivés de l'anglais *physicians*). **Ce sont les pharmaciens, chirurgiens, opticiens, épidémiologistes, diététiciens et hygiénistes, leur caste regroupant toutes les professions et spécialisations de santé. Il s'agit sans doute de la caste qui doit le plus consacrer de temps, et d'efforts à apprendre les connaissances nécessaires à ses membres.** De fait, les lazarets, hôpitaux et universités sont nombreux, où les castes vertes apprennent leur métier, et le mettent en pratique pour le maîtriser. Parce que la Caste des Médecins exige tant de vocation de ses membres, les femmes ne peuvent être médecins en titre qu'après avoir eu deux enfants. Jusquelà, elles auront un rôle subalterne, comme infirmières, en quelque sorte, afin de les forcer à devoir fonder une famille avant de se consacrer à leur métier. Comme les Constructeurs, les Médecins sont aimés et estimés par les basse-caste vu leur rôle à guérir et soulager la souffrance.

LES GUERRIERS (APPELÉS AUSSIRARI, SING. RARIUS)

(Vêtus de rouge)

La dernière des hautes castes regroupe tous les types de soldat, infanterie et cavalerie, de Gor. Cela inclue aussi la garde des Cités-Etats, ou encore les *tarniers*. C'est une caste qui privilégie un entraînement physique rude, et exige beaucoup de ses membres, tous non seulement fièrement attaché à leur caste, mais à leur rôle de guerrier au service de leur cité, et fier de leur rôle de force de frappe, et de leur gloire. La caste rouge est hautement considérée en temps de guerre, mais elle est crainte universellement des Femmes Libres et des esclaves, pour la tendance des guerriers à capturer et asservir les femmes. **La plupart des goréens portent des armes, la grande différence avec les guerriers de la caste rouge, est que ces derniers sont hautement entraînés depuis l'enfance, et suivent ce qu'ils appellent le Code, un strict ensemble de règles, codes et lois de la caste, qui fait beaucoup à leur réputation.** Ils sont respectés, mais ils sont craints, et pas pour rien.

3- Les Basses-castes

Les basses-castes constituent le plus gros de la population de Gor, et fondamentalement, en faire la liste serait sans fin. Chaque corps de métier est une caste (ou une sous-caste) en soit. La caste la plus répandue est cependant celle des fermiers. C'est elle qui cultive la terre, constitue le gros du peuple, et le nourrit. Les basses-castes sont des gens dont le niveau culturel est limité par les connaissances qu'on leur inculque. Ils sont assez fréquemment illettrés, et peu ont facilement accès à des livres. Ils sont aussi plus superstitieux et croyants que les Hautes-Castes. Mais ils n'en sont pas moins fiers de leur caste.

Il y a trop de caste pour les énumérer, et donc celles qui suivent sont juste quelques exemples et rôles.

LES MARCHANDS

(Vêtus de blanc et or)

La caste des marchands est une exception dans les basses-castes parce qu'elle a entre les mains la richesse, donc le pouvoir, qu'il se monnaie en or, ou en femmes. Les marchands sont influents partout, leur caste est fortement organisée, certains marchands sont réunis en guildes très puissantes, et leur pouvoir peut se comparer sans mal à de puissantes cités-états, où ils siègent même parfois en tant que Haute-Caste, par exemple à Port-Schendi. **Les marchands impliquent aussi les banquiers, les prêteurs, les enchérisseurs, et tout métier qui consiste à vendre quelque chose ou fournir des services financiers.**

LES ESCLAVAGISTES

(Vêtus de bleu et or)

Sous-caste des marchands, les esclavagistes ont tâche de dresser les esclaves et en faire commerce, une profession et un art à part dans Gor. Ils se considèrent pratiquement comme une caste à part avec leurs propres couleurs, et leur fraternité, puissante et influente. Vu l'importance du trafic des femmes sur Gor, ils sont très puissants, au point que certaines confréries ont la mainmise sur des cités.

LES ARTISTES, LES MUSICIENS & LES POÈTES

(Vêtus de bleu et rouge)

Chanteurs, conteurs, troubadours, poètes, artistes et musiciens sont considérés et respectés. Ils sont les rares à dire ou montrer tout haut, ce que les goréens gardent tabous par leur éducation : la vie, l'amour, la souffrance, la mort. On ne peut asservir un musicien ou poète, mais ils n'ont pas le droit aux armes. Aucune ville n'aurait idée de garder ses portes fermées si un artiste de cette caste veut y entrer, et ils sont toujours les bienvenus.

LES PAYSANS

(Vêtus de marron)

Agriculteurs et éleveurs, c'est une des castes les plus modestes, et la plus nombreuse, mais pas la moins fière. Leur travail nourrit le monde, et s'avère indispensable. Ils disent souvent d'eux : « *Nous sommes le Bœuf sur lequel repose la Pierre du Foyer* ».

LES JOUEURS DE KAÏSSA

(Vêtus de rouge et jaune)

Les femmes ne peuvent pas jouer au kaissa (l'équivalent de nos échecs) mais il n'y a aucune loi leur interdisant d'en faire partie. Comme Les Musiciens et Les poètes, dans presque toutes les cités, réduire un membre de cette caste en esclavage est considéré comme un délit extrêmement grave.

LES VOLEURS

(Marque d'un trident sous l'œil gauche)

Caste exclusive à Port-Kar, mais cependant hors-la-loi même dans cette ville :

« Il avait eu une oreille fendue, sans doute à la suite de quelque accident. Je savais que l'on faisait généralement de telles blessures aux oreilles des voleurs. Un récidiviste se voit couper la main droite. A la troisième fois, on lui coupe la main gauche et les deux pieds. A ce propos, il n'y a que peu de voleurs sur Gor. J'ai entendu dire qu'il existe une Caste de Voleurs à Port Kar, un groupe fort, qui protège naturellement ses membres des indignités telles que la fente de l'oreille. »

(Les Nomades de Gor)

LES ASSASSINS

(Vêtus de noir)

La Caste des Assassins, également connue sous le nom de Caste Noire, est plutôt comparable à une secte, presque hors du système des castes de Gor. Elle est crainte, et en générale plutôt fort mal vue. Les Assassins sont sans Pierre du Foyer et ne soutiennent aucune allégeance, peu importe la ville. Ils louent leurs services comme tueurs et mercenaires, et sont dédaignés pour cela dans tout Gor. On s'adresse aussi à eux en les nommant Tueur, et quand on paye un Assassin, on parle de verser l'Or Noir. Ils n'ont pas de compagne, ne fondent pas de famille, et vivent très isolés, paranoïaques et en marge, quand ils ne sont pas en mission. Mais cependant, on respecte leur rôle, et leur mission, et si un Assassin en mission se présente devant une cité, le symbole d'un poignard dessiné sur le front, on lui ouvrira les portes.

Gor, l'antiterre :

Commençons par une description physique de la planète :

Gor est plus petite que la Terre et se trouve un peu plus près du Soleil, ce qui fait qu'elle possède une gravité moindre. Cela a quelques effets.

En premier lieu, et c'est très important de le souligner, les terriens qui sont arrachés à la Terre pendant les Voyages d'Acquisition (les enlèvements par les agents des Prêtres-rois sur Terre, et les transports en vaisseaux spatiaux, on y reviendra) arrivent sur Gor avec une force relative supérieure à celle des Goréens. Ce point est aussi peu pris en compte dans les romans que sur le jeu de rôle goréen sur SL, exception faite pour Tarl Cabot, qui va profiter de cette force pour devenir le héros des romans. Mais en fait, une frêle terrienne urbaine jetée sur Gor s'avère finalement être d'une force qui peut surprendre, parfois. C'est un point à toujours noter : non, ce n'est pas de la super-force, mais ça peut être amusant à interpréter, surtout que c'est aussi bien un atout qu'un handicap (on saute plus loin, on doit réapprendre à marcher... si vous voulez une idée, regardez le film John Carter of Mars et les ennuis de John Carter en arrivant sur Mars).

En second lieu, le soleil brille plus fort, il est un peu plus gros dans le ciel et il fait plus chaud sur Gor. Mais comme la planète est plus désaxée que la Terre et a trois petites lunes au lieu d'une seule grosse, son axe tend à basculer au long des temps, ce qui explique pourquoi les deux pôles sont assez étendus et gelés.

Gor se trouve dans le système solaire, dans le même plan orbital que la Terre, mais maintient une orbite exactement opposée à la Terre dans son mouvement, telle que le Soleil est toujours entre les deux planètes, bloquant ainsi la détection visuelle par la Terre. Non, ce n'est pas scientifique ! Un tel corps serait, depuis le début du 20^{ème} siècle, repéré sans aucun mal par détection des interactions gravitationnelles avec les autres corps célestes, mais il faut donc le prendre pour ce que c'est et il y a une explication plus bas !

Enfin, en plus de sa gravité et de sa température différente, l'atmosphère de Gor, en plus d'être nettement plus propre que celle de la Terre, est aussi plus riche en oxygène, ce qui explique certaines caractéristiques de la faune en générale, mais aussi des Gorréens, concernant leur carrure relative à celle des humains : plus d'oxygène, quand on y est adapté, égal plus de facilité à alimenter des corps vastes et puissants.

Comme mentionné plus haut, La planète de Gor possède trois petites lunes, à peu près rondes, mais qui restent de gros cailloux célestes. Elles ne sont pas nommées dans les romans sauf une, à un moment, qui est appelée la Lune-Prison, sans aucune explication sur l'origine de son nom. Autre point, qui ne change rien pour ses habitants, mais à connaître : Gor ne s'est jamais formée dans le système solaire. Elle y a été amenée, il y a deux millions d'années ! Oui, cela donne une idée de ce que les Prêtres-rois peuvent faire en matière de technologie. Son emplacement a été bel et bien choisi pour la cacher de la Terre. C'est là qu'on peut alors imaginer que la technologie très avancée des Prêtres-Rois cache aussi l'existence de Gor aux puissantes et avancées capacités de détection de la Terre. Après tout, et sans aucun étonnement, les Prêtres-Roi-Prêtres sont réputés capables de contrôler la gravité.

1- La géographie de Gor

On le constate en consultant les meilleures cartes de Gor établies par des cartographes de la caste des Erudits, la majeure partie de la planète apparaît clairement vierge et inexplorée.

Gor est franchement peu peuplé par les humains (mais elle l'est quand même surtout dans les centres urbains, on y reviendra). Par contre, la vie animale y foisonne, avec une richesse et une diversité à donner le vertige.

Peu de gens connaissent les régions situées à l'est des chaînes des montagnes du Voltaï et de Thentis. Il y a aussi de vastes portions la jungle équatoriale, au nord de Schendi, qui sont largement inexplorées. Personne ne sait non plus ce qui se trouve à l'ouest sur Thassa après les îles de Cos et Tyros, et si même il y a quelque chose à y trouver ! Les navires ne voyagent généralement pas plus d'une centaine de pasangs à l'ouest de Cos et Tyros. On surnomme d'ailleurs la pleine mer de Thassa : le bout du monde. Tous ceux qui y ont osé s'y aventurer par la mer ne sont jamais revenus et aucun tarn ne peut tenter une telle distance maritime.

2- Les grandes régions

Histoire de vous faciliter les choses, nous allons décrire les régions principales du nord au sud et de l'ouest à l'est de la carte de Gor, que vous pouvez retrouver à cette adresse : https://i1.wp.com/www.psychec.org/gorpedia/wp-content/uploads/2014/08/map_of_gor_by_gorean_art-d3obll6.jpg

1- NORD POLAIRE

Le pôle nord de Gor abrite les Chasseurs Rouges, un peuple semblable aux Esquimaux de la Terre. Les Chasseurs Rouges vivent en nomades, suivant la migration des tabuks et des cétacés. On en sait peu de choses sur eux et pour cause ; ils sont très isolés dans une région hostile où les mers sont gelées la moitié de l'année.

Les Chasseurs Rouges sont généralement des individus accueillants et pacifiques. Ils se nomment eux-mêmes Innuït, ce qui signifie « le peuple ». Ils vivent dans des communautés dispersées et isolées et la guerre leur est en grande partie inconnue.

Hors des vastes glaciers et des mers gelées, la plus grande partie du terrain est constituée de toundra, une plaine en permanence gelée, couverte de mousses et de rares herbes.

Les Kurri à peau blanche, appelés bêtes de glace par les Chasseurs Rouges, vivent également dans la région polaire.

2- TORVALDSLAND

Cette région est généralement considérée comme la lisière nord de l'immense Forêt Septentrionale. Elle se trouve au nord-ouest de la côte, largement au-dessus et en amont du delta du Vosk.

Le Skerry d'Einar, près de la de la Pierre de Runes de Torvaldsmark, marque la frontière entre le Torvaldsland et le sud de Gor.

Le fleuve Torvald, c'est ainsi que les Torvies le nomment est un puissant courant marin, qui se déplace vers l'est jusqu'à la côte, puis vers le nord jusqu'aux premiers glaciers du pôle. C'est comme une large rivière dans la mer, très vaste dans sa largeur. Le courant est poissonneux et sa température est plus chaude que celle de l'eau environnante et agit comme un radiateur pour réchauffer toutes les côtes du Torvaldsland. Les Torvies ne pourraient pas survivre sans ce courant chaud.

Le Torvaldsland est une terre cruelle, rude et aride. Le sol cultivable y est rare, la terre arable ne le reste jamais bien longtemps et les champs sont des biens précieux, car très rares et prisés. C'est aussi un pays très gris, même en été, qui connaît souvent la pluie, ou la neige et très rarement le ciel bleu.

Les torvies sont habitués au froid, mais aussi tout autant à la guerre qui fait partie de leur vie et au travail de la rame et de la navigation, qui est au cœur de leurs traditions et de leur commerce. L'immense majorité des torvies vit toujours non loin de la mer, dans des criques et rades protégées.

Enfin les torvies méprisent les Prêtres-rois et s'accrochent à de vieux dieux, comme Odin et Thor. Ils ressemblent beaucoup aux Vikings de la Terre.

3- FORÊTS SEPTENTRIONALES (LA GRANDE FORÊT)

C'est la plus grande zone forestière de Gor et quand on dit grande, pensez à une forêt grande comme l'Europe ! C'est le domaine des hors-la-loi, des sauvages forestiers et des légendaires Panthères, ces femmes goréennes en rupture totale de la société, qui essayent de survivre hors du joug des hommes.

La forêt est littéralement une barrière entre les civilisations goréennes du sud et le peuple Torvie au nord. Elle commence sur les côtes, et se poursuit à l'est, jusqu'aux pieds du Mont Sardar.

Une des essences les plus courantes de cette forêt est le Tur, un arbre aux couleurs rouges, qui peut atteindre 60 mètre de haut et qui pousse sur tout l'ouest de la forêt, jusqu'au Torvaldsland. Il est bien entendu inutile de préciser que 90% de cette immense forêt est totalement inconnue, et presque impossible à explorer. Un homme seul n'y survit pas plus d'une poignée de jours.

4- LES BARRENS

Les Barrens se situent tout à l'Est, par-delà les monts Thentis, après le Mont Sardar. Ce sont de vastes étendues de prairies vallonnées, sèches voire arides, recouvertes de grandes herbes (quand on dit grande, un enfant peut s'y perdre, voir un adulte de petite taille, par endroit).

Le climat des Barrens est un cauchemar : des blizzards en hiver, une chaleur torride l'été, des tempêtes de grêle au printemps, des tornades en automne et des orages tout le reste de l'année. Ces

simples conditions climatiques réduisent à néant toute idée d'implantation agricole ou de villages permanents.

Les Barrens sont le foyer des Sauvages Rouges, semblables aux Amérindiens d'Amérique du Nord. Sauf exceptionnellement, et pour peu de temps, aucun homme venu de l'ouest – les Sauvages Rouges les appellent les « blancs » – n'a jamais réussi à explorer les Barrens au-delà de leurs frontières. Et pour cause, quand un Sauvage Rouge voit un homme blanc, il le tue d'abord et ne discute de toute manière pas après.

La civilisation des Sauvage Rouge est nomade, technologiquement primitive, et repose entièrement sur le pseudo-cheval goréen, omnivore, dangereux et retors, qu'on nomme le kaïlla. Les Sauvages Rouges sont pratiquement, si ce n'est plus, tous peu ou prou aussi guerriers que les torvies.

5- PLAINES DU VOSK, LE CŒUR DE GOR

Le Vosk, c'est LE fleuve de Gor, celui qui concentre toutes les plus puissantes et animées cités de Gor pour l'hémisphère nord, et une région très riche et fertile, très variées, s'étend autour de lui, sur une surface qui fait les deux tiers de l'Europe.

A l'est du fleuve, quand il se sépare en deux, se trouve le cœur de la civilisation goréenne : Ar l'impériale, plus puissante ville de Gor, et ses dizaines de citées vassales et alliées, une région incroyablement civilisée et organisée, qui concentre toutes les sciences et tout le commerce de Gor.

Du delta du Vosk à Ar, le long du fleuve, se trouve la Confédération de la Ligue du Vosk, une alliance militaire et marchande de 19 villes qui protège la région contre les pirates, les hors-la-loi et les assauts de légions de cités-état indépendants.

6- DELTA DE VOSK

À l'embouchure du fleuve Vosk, où il se jette dans le golfe Tamber et la mer au-delà, se trouve un marais, vaste de milliers et de milliers de pasangs carrés, en immense partie sauvage et inhospitalier.

Les marais peuvent être traversés en petites embarcations rapides via des chenaux, toujours changeants. Il faut bien s'y connaître et être natif du pays pour ne pas s'y perdre ou s'ensabler. Survivre dans le delta plus de quelques heures quand on ne le connaît pas tient de la chance. Les prédateurs, comme les sleen et les tharlarion y pullulent... et ce ne sont pas les plus effrayants monstres qu'on peut y croiser.

Tout le delta est revendiqué par la puissante cité de Port-kar, la capitale des pirates et des voleurs. Mais en fait, la ville n'en contrôle réellement que très peu. Le delta est habité par quelques communautés de pêcheurs-cueilleurs et de producteurs de rence.

7- JUNGLES DE SCHENDI

Au niveau de l'équateur, se trouvent les vastes étendues des Jungles du fleuve Schendi (qui a tendance à changer de noms selon les régions qu'il traverse). La jungle et ses lisières est habitée par

des hommes à la peau noire, qui ont leurs propres langues et ne parlent pas le goréen sauf dans les grandes villes.

Port-Schendi est la capitale de la région. Ville portuaire gigantesque, où règnent les maitres-marchands et la redoutée Ligue des Esclavagistes Noires, elle est aussi étendue qu'Ar, bien que moins peuplée et moins riche. La ville est dirigée par l'Ubar Noir (son surnom) souvent décrié, Bila Huruma.

Le reste de la région est un pays de villages côtiers épars, et de cultures malaisées par le climat. On y parle quantité de dialectes.

La jungle, particulièrement dangereuse et hostile, est le refuge des Talunas (des sortes de panthères du sud), des pygmées et des tribus cannibales.

8- PLAINES DE TURIA

Les vastes et sauvages plaines de Turia se trouvent sous l'équateur et les Jungles de Schendi, à l'ouest. On appelle aussi cette région la Terre des Peuples des Chariots.

Ces peuples revendiquent les prairies depuis la mer, et la frontière du Schendi oriental, qu'on appelle le fleuve Cartius, et à l'Extrême-Orient les contreforts sud de la chaîne des Voltai.

Les Peuples des Chariots se composent de quatre grandes tribus distinctes : les Paravaci, les Kataii, les Kassars et les Tuchuks. Tous sont avant tout des nomades éleveurs de bosks, et vivent de leur viande et de leur lait. Ils ne cultivent que très peu et on prétend qu'ils refusent tout aliment qui viendrait de la terre (racines, bulbes, etc.). Tous ces peuples sont très fiers et considèrent les citadins comme des rats vivants dans des trous sales.

9 TAHARI

Loin au sud d'Ar, par-delà les plaines de Turia se trouve le vaste Tahari, au pied des monts du Voltai. C'est un désert, gigantesque, pratiquement aride, qui barre le continent sur une longueur de plus de 1000 pasangs.

Le désert est principalement rocheux et abrupte, excepté les sables sans fin du pays des dunes. Il est presque constamment balayé par un vent brûlant qui dessèche tout.

Il y a cependant des oasis, alimentées par des rivières souterraines prenant leur source dans le Voltai. Mais pour atteindre ces sources, les puits doivent souvent faire plus de 60 mètres de profondeur,

Le Tahari compte cependant plusieurs grandes cités, toutes verdoyantes et bâties autour des oasis, ou au nord, sur les berges du Cartius. Les plus connues sont Tor et Kasra. Toutes sont des villes marchandes très dépendantes du commerce par caravane.

A noter que c'est loin, à l'est du Tahari, de l'autre côté du Voltai, qu'on trouve le peuple d'inspiration japonaise des Pani.

Les conseils essentiels du jeu de rôle

Je ne suis pas peu fière de cet article, car il m'a pris beaucoup de temps de rédaction et de documentation. Et je pense qu'il aidera tous les joueurs adeptes de jeu de rôle dans les univers virtuels, qu'ils soient MMORPG ou sims sur second life. Voici donc !

En attendant le prochain article de fond sur les Archives Goréennes, dédié à la manière dont les goréens s'amuse et font la fête (et ce sont de sacrés fêtards... flippants, parfois, mais en général de sacrés fêtards), nous allons aborder ici un sujet un peu plus généraliste :

COMMENT GÉRER LES PRINCIPES DU JEU DE RÔLE

Ici, nous allons revenir à tous les écueils liés au fait d'une part d'être un être humain avec les aléas sa vie privée et qui incarne un rôle qui n'est pas lui, d'autre part d'incarner un rôle qui interagit avec d'autres rôles, mais qui sont aussi, derrière l'écran, des êtres humains avec les aléas de leur vie privée. Tout ceci va vous être proposé sous forme de conseils, principalement orientés pour le cadre du jeu de rôle dans le monde de Gor.

1- Votre rôle, c'est un personnage

Commençons par défricher le sujet du personnage que vous incarnez sur Gor SL, et ce qu'il peut ou ne peut pas faire, si on se place dans l'idée d'un simple individu dans un monde de fiction :

- Votre personnage se réfère aux romans du monde de Gor

Ou à toute autre référence de l'univers dans lequel vous jouez. Une succube ou un cyborg dans l'univers d'Harry Potter, ça ne le fait pas. Pour le monde de Gor, c'est pareil : une révolutionnaire féministe militante en armes ou un homme pleutre, lâche et vil à la manière d'Alfrid dans le Hobbit, ce n'est pas adapté. Découvrez l'univers où vous allez jouer, choisissez un rôle parmi ceux qui sont proposés ou adaptés. N'inventez pas sans vous baser sur de solides références de cet univers. L'originalité des personnages est dans leurs détails, non dans une idée farfelue.

- Votre personnage n'a pas le pouvoir de lire les profils SL

C'est une évidence, qui peut être cependant, modérée. Certaines informations sur le personnage, dans le profil du joueur que vous consultez, sont faites pour en tenir compte, par exemple dans des détails visuels, comme des traits, l'origine ethnique, etc., qui ne se voient pas forcément sur l'avatar du personnage, pour cause des différentes limites de SL. Mais sinon, un profil contient des informations qui s'adressent à la personne, au joueur, non au personnage. Faites invariablement la part des choses, et n'exploitez pas ce que votre personnage ne pourrait savoir, même si, vous, donc, vous venez de le lire.

- Votre personnage ne peut pas se servir du radar et autres outils de localisation

Ok, tout le monde le fait ; moi compris. Ça aide à aller à la rencontre des gens, à repérer ses amis, etc. Mais c'est un outil pour le joueur, pas pour le personnage. Exemple, lors d'une attaque, quelqu'un se cache au fond d'une maison, votre personnage ne peut le trouver qu'avec ses yeux, c'est-à-dire l'écran de jeu et ce que vous voyez directement ainsi. Le radar peut bien vous dire à vous, joueur, où il se trouve, votre personnage n'a pas de raison de le savoir, jamais. En fait, se servir du radar dans ses conditions, c'est un peu une bonne grosse forme de tricherie. Et cet exemple fonctionne pour tous les cas de figure similaires !

- Votre personnage ne peut jamais agir à la place des autres

Employons un exemple très concret. Votre personnage a une apparence de gars très fort, genre le guerrier grosse brute qui ne s'en laisse pas conter. Il met une baffé à un autre personnage, pour quelque raison (on espère que c'est une bonne raison, ceci dit). Vous pouvez décrire la puissance de la gifle, l'élan pris, vos muscles saillants et les veines de vos biceps gonflés, la vitesse terrible du coup... Mais vous ne pouvez pas décider de ce qui va se passer pour la personne ciblée par la gifle. Le simple fait que vous touchiez ou non ne dépend pas de votre volonté. Dans ce cas-là, la meilleure solution, car la plus neutre, est d'employer un système aléatoire, comme un hud pour lancer des dés : le gifleur ne réussit à toucher que s'il fait le plus haut score au dé. Dans tous les cas, c'est à la personne ciblée de décider comment réagir à ce que décrit notre baffeur. Le joueur qui incarne ce dernier n'a aucun droit de décider pour son vis-à-vis. Bien sûr, le fair-play (voir le lien plus haut sur les principes du jeu de rôle) recommande de tenir compte de ce que chacun fait, avec cohérence et bon esprit. Mais chaque joueur est maître de son personnage ; donc, aucun personnage ne peut décider de comment réagit l'autre. Même si la réaction ne lui plaît pas. Ceci dit, encore une fois, cohérence, et esprit de fair-play évitent alors toute mésentente.

- Votre personnage a les valeurs morales du monde de Gor, pas de la Terre du 21^e siècle

Les principes moraux d'un univers dépendent de ses valeurs sociales, éthiques et religieuses. Ce qui fonctionne dans notre civilisation judéo-chrétienne marquée d'humanisme et d'athéisme ne fonctionnerait pas plus dans l'empire de Rome que dans celui de Charlemagne ou de la Chine des Royaumes combattants. Et donc, encore moins sur Gor, au sujet duquel Norman s'est longuement étalé pour en parler. Gor est un monde patriarcal, machiste à l'excès, qui prône la loi du plus fort et le respect de l'honneur individuel. Paradoxe parmi tous, le plus fort n'est pas le plus costaud, mais le plus compétent, le plus apte à un rang ou une fonction, indépendamment du genre, souvent. C'est un monde civilisé, mais aux coutumes cruelles et barbares à nos yeux. Un monde où nos notions du bien et du mal n'ont aucun sens. Enfin un monde qui considère parmi les biens et les marchandises de valeur, les femmes, enlevées et asservies, où l'esclavage est une institution telle qu'il entretient des codes, concepts et pratiques qui nous effraieraient aisément. Bref, pour jouer dans cet univers, commencez avant tout par vous familiariser avec ces codes.

- Votre personnage est seulement un personnage

Dans un univers fictif, il va arriver des crasses à votre personnage, tôt ou tard. Il sera piégé, mis en danger, blessé, commettra un crime ou sera mis au pied du mur d'une manière ou d'une autre. Il

se peut même que cela conduise à sa fin. Mais c'est un personnage, une création fictive qui, même si vous y êtes attaché n'est pas vous, le joueur et dont l'histoire peut mal tourner, ou mal finir. Bref, votre personnage peut souffrir, mais il n'est pas vous. Conserver une distance émotionnelle claire entre vous et votre personnage est une nécessité, car, quand vous renoncez à cette distance, vous concluez faussement que c'est vous qui souffrez ou êtes atteint, et vous réagissez alors en tant que joueur à cette atteinte, parce que vous vous sentez agressé personnellement. Et ces réactions créent toujours des drames, parfois irréparables. Acceptez que votre personnage puisse mal finir, qu'il puisse mourir, qu'il puisse tout perdre, qu'il puisse avoir une fin. Acceptez dès le départ l'idée que votre personnage est une création, temporaire, qui peut ainsi disparaître et arriver au bout de son histoire. Acceptez, si cela doit survenir, d'aller au bout de cette histoire : elle est celle d'un personnage de fiction, elle n'est pas la vôtre. Conservez toujours cette idée en tête et, quand vous sentez que vous ne le pouvez pas, faites une pause de jeu et soufflez.

2- Votre vie n'est pas un rôle

Oui, pour résumer : ce que vous êtes, qui vous êtes, n'est et ne sera jamais votre personnage. Et vous êtes humain, un joueur ou une joueuse, comme tout le monde, ce qui implique de respecter des conventions sociales, même sur SL !

- Les règles de politesse dans la vie ne changent pas sur SL

Si les relations entre personnages peuvent inclure d'être malpoli, rustre ou carrément odieux, les règles de bienséance, de fair-play et de politesse entre les joueurs, elles, n'ont jamais disparu parce que vous êtes sur un média sur internet. Saluer les autres joueurs, se présenter à vos camarades de jeu, dire bonjour, être respectueux des personnes, derrière leurs personnages, qui vous entourent, ne pas user d'injures ou de menaces en vous croyant légitime à le faire, agir de manière fair-play avec les autres joueurs, c'est-à-dire être juste, cordial, équitable, bon joueur, bon gagnant, bon perdant si besoin, admettre vos erreurs quand les faits confirment que vous en avez fait une, présenter vos excuses afin de pouvoir discuter sereinement, discuter et écouter avant de juger, sont les normes les plus essentielles de nos rapports humains dans la vie de tous les jours. Sur SL, rien ne change. Vous devez respecter ces normes vis-à-vis des autres, si vous souhaitez qu'on les respecte avec vous. Cela ne veut pas dire devoir tolérer une personne qui vous déplaît, un type de jeu qui vous déplaît. Il y a une différence entre ne pas être d'accord et l'exprimer, et ne pas être d'accord et se sentir obligé de le dire avec irrespect, agression et injure. La solution pour ne pas faire d'impairs ? Ne faites pas aux autres ce que vous ne voudriez pas qu'on vous fasse. Ne jugez pas, sans connaître les faits et avoir entendu chaque partie. Et ne croyez pas que l'injure ou la grossièreté règle tout et qu'elle est sans conséquence.

- C'est mieux de lire les règles des sims et des groupes, et les profils avant de jouer

Pour jouer, il faut connaître les règles. Dans le jeu de rôle sur Second Life, il y en a 4 genres : Le ToS de Second Life, que vous devez de respecter en tous lieux au risque de vous faire virer du jeu. Les règles du fair-play, que je définis ici : *Le fair-play, c'est d'être honnête avec quelque participant que ce soit, où que ce soit et dans quelque circonstance que ce soit. C'est de respecter chaque participant sans aucune autre considération qu'il participe, hors de son genre, de sa sexualité et de ses origines. Le fair-play c'est d'être maître de soi, digne, amical et respectueux en toute circonstance. Dans le jeu de rôle, nous admirons les codes légendaires de la chevalerie courtoise, les règles de l'honneur du guerrier. Le fair-play, c'est son incarnation moderne.* Ensuite, ce

sont les règles de la sim où vous allez jouer, que vous devez lire avant de participer. Celles-ci indiquent quel genre de jeu se pratique, ce qui est permis ou pas, dans quelles limites, etc. Ne pas les lire, c'est prendre le risque d'être totalement hors-jeu et donc, de vous voir refuser l'accès au jeu de la sim. Enfin, il y a le profil de chaque joueur avec qui vous allez jouer en incarnant votre personnage : celui-ci contient parfois des indications sur les limites que le joueur ne souhaite pas franchir dans une interaction de jeu de rôle. Il peut aussi contenir des informations de jeu destinées à être lues.

- Vous pouvez avoir plusieurs personnages (y compris les jouer en même temps)

Je contreviens à une idée courante, qui impose souvent qu'on ne puisse jouer plusieurs personnages dans un cadre de jeu de rôle et sur une sim. Rien ne l'interdit et ne devrait l'interdire. Ce qui est déconseillé, c'est d'user d'un personnage que vous jouez pour altérer avec les connaissances de ce personnage, une péripétie en cours en usant d'un autre personnage. Par exemple, vous servir d'un personnage pour en sauver un autre que vous incarnez, alors que la logique indique qu'il n'y a aucune raison valable ou cohérente à cet agissement. Ce dernier point est souvent surnommé métagaming : « métagaming » est le terme en jeu de rôle, issu de la dialectique anglaise, qui désigne l'action d'agir en fonction d'une information ou d'un contexte connu hors de son personnage (OOC) en exploitant cette donnée dans son interprétation et ses actions de jeu de rôle. C'est-à-dire quand votre personnage utilise une information ou un objet qu'il ne pourrait connaître ou dont il ne pourrait disposer. Si vous évitez cet écueil, qui est une tricherie, un manque total de fair-play, et qui vous attirera des ennuis dont vous ne pourrez venir vous plaindre, rien ne peut s'opposer à jouer plusieurs personnages dans un même lieu de jeu, y compris en même temps ! Pour ce dernier point, ceci dit, la limite est surtout qu'il est compliqué d'incarner plusieurs rôles à la fois. Croyez-moi, cela m'est arrivé. C'est très amusant, mais pas sur la durée !

- Vous avez toute liberté pour ne pas aimer d'autres joueurs et de refuser d'interagir avec eux

C'est une évidence de l'affirmer, mais nul n'a autorité pour vous forcer à jouer avec qui vous ne voulez pas. J'ai vu des sims imposer des règles comme l'interdiction d'ignorer des joueurs et l'obligation de devoir interagir en jeu avec leurs personnages. Ces règles n'ont aucun sens et contreviennent aux règles du ToS de SL qui permet, en quelque circonstance que ce soit, de bloquer/ignorer un joueur afin de cesser toute forme d'interaction. Ces règles du Tos ont été établies afin de permettre à tout un chacun d'éviter les interactions houleuses, les harcèlements et toute autre raison qui pousserait un joueur à souhaiter ne pas interagir avec un autre. Ainsi donc, et quel que soit le rôle que vous incarnez et en toute circonstance, il ne peut jamais vous être imposé de devoir jouer avec qui vous ne voulez pas. Il est possible de discuter afin de trouver un compromis ou un terrain d'entente. Mais aucunement vous forcer à jouer avec qui vous ne voulez pas jouer.

- Vous pouvez aller où bon vous semble sur SL

Autre droit qui ne peut souffrir aucune restriction ou aucun reproche, vous pouvez aller et venir à travers SL, y compris sur d'autres sims de jeu, à votre libre convenance et de la manière qui vous plaît. C'est un point qui est souvent dénoncé, car chaque sim de jeu de rôle tient à conserver ses joueurs ; cette préoccupation est légitime, mais alors, il est de la responsabilité des animateurs et

propriétaires de la sim de donner envie à leurs joueurs de rester, non de leur reprocher d'aller et venir ou encore décider d'aller voir ailleurs. Aucun joueur ne peut avoir le pouvoir d'imposer cette restriction à un joueur. À ce sujet, je conseille d'ailleurs la plus grande prudence aux joueurs utilisant le RLV, un outil censé simuler le pouvoir des doms sur leurs soumis dans une relation BDSM. Dans une relation BDSM, le pouvoir du dom existe, car le soumis décide de lui accorder ce pouvoir. Ce dernier peut le lui retirer à tout moment. Confier l'usage du RLV à autrui, sans en garder le contrôle soi-même, en premier lieu, c'est abandonner tous ses droits de joueur, droits qui sont inaliénables selon les principes du ToS de Second Life.

- Ce qui arrive hors de votre rôle de personnage reste hors de votre rôle de personnage

Votre vie privée, non seulement vous appartient, mais ne regarde personne d'autre que vous. Vos ennuis personnels, vos doutes, vos angoisses et vos stress, vous ne pouvez pas vous en défaire quand vous venez jouer. Mais ils ne doivent pas s'incarner dans votre rôle et votre personnage. Justement, le but de ce loisir est de pouvoir vous évader de votre vie privée ! Essayez de laisser vos soucis et votre stress de côté, et vous concentrer uniquement sur le plaisir de vous amuser avec vos camarades de jeu. Et si vous anticipez que vos soucis rejailliront sur votre manière de jouer et sur votre personnage, prévenez simplement vos camarades de jeu, afin de demander leur sollicitude, histoire de ne pas ajouter à vos tensions personnelles d'autres tensions nées de l'interprétation de chacun. Et si vraiment la tension est trop forte pour vous permettre de jouer sereinement : ne jouez pas. Détendez-vous autrement, pour retrouver un peu de calme, plutôt que d'insister et finalement, n'engranger qu'encore plus de tension, au risque de créer une dispute, une mésentente ou un drame.

- Votre vie est plus importante que le jeu

C'est une dernière évidence, mais elle est ici un rappel : rien ni personne ne peut vous forcer à être présent et participer en jeu, quand vous avez quelque chose à faire dans votre vie. Que ce soit aussi bien aller regarder un film que de vous occuper de votre enfant malade, il n'y a aucun impératif à rester en jeu, pour quelque raison que ce soit. Vous pouvez avoir des responsabilités sur un jeu (vous êtes administrateur, modérateur) ou des responsabilités à travers votre personnage (vous êtes un chef, ou un haut dignitaire), ceci ne constitue en rien ni la moindre raison ni la moindre excuse pour que qui que ce soit insiste à vous demander d'être présent. Là encore, il s'agit avant tout de trouver un terrain d'entente au besoin (des remplaçants en cas de poste à responsabilité, par exemple) et des arrangements qui satisferont tout le monde. Mais jamais le jeu ne doit se faire au détriment de votre vie privée et personne n'a le moindre pouvoir ou la moindre légitimité pour l'exiger de vous.

3- Ce qui doit être interdit !

Ce qui suit, c'est ce qu'on ne devrait jamais ni faire, ni accepter de subir en jeu de rôle et ce qui devrait être clairement proscrit et indiqué clairement dans toutes les règles d'une sim de jeu de rôle, pour rappeler que tout ceci constitue de la triche, du harcèlement ou un manque flagrant de fair-play.

- le Godmodding

C'est assez simple : il s'agit, en gros, de décider d'ignorer, en jouant son personnage, les actions des autres personnages ou d'imposer ses actions aux autres sans leur laisser l'opportunité de décider pour leur personnage. Plus largement, il s'agit aussi de décider d'ignorer les simples lois de la cohérence à un univers ou les lois de la physique, dans le but de parvenir à ses fins, au détriment de toute vraisemblance. On peut citer quelques exemples :

- Contrôler comment un autre personnage agit ou réagit, à la place du joueur.
- Ignorer les actions d'un autre personnage et décider que celles-ci n'ont aucun effet.
- Ignorer la description d'un personnage qui se défend, esquive ou fuit.
- Inventer des connaissances, moyens et objets pour favoriser sa situation, par exemple, s'inventer le talent de crocheter n'importe quelle serrure avec une tige cachée dans ses cheveux (ou ailleurs)
- Ignorer les conséquences physiques d'une action, par exemple, sauter du haut d'un rempart pour partir en courant, alors que la chute devrait au moins causer des dégâts.
- Tuer un personnage sans jamais consulter l'avis du joueur concerné (cela peut arriver en circonstances exceptionnelles, suite à des situations et contextes qui ne peuvent que découler sur la mort du personnage. Mais le joueur doit alors en être clairement informé, et l'action doit se faire avec l'accord des deux parties, ou l'accord des administrateurs et modérateurs de la sim de jeu)

- Les attaques sans interprétation

C'est très simple : il s'agit de frapper un personnage en usant des outils de combat en jeu, sans préalablement décrire son action ou son attaque, bref, sans aucune interprétation. Si c'est toléré pendant un raid, puisqu'ici il s'agit d'une scène et animation de combat, et parfois admis dans des duels réglés avec ces outils, c'est totalement inapproprié en dehors de ces deux cas, sous quelque condition que ce soit. On peut aussi ajouter :

- Décider de la mort d'un personnage d'un autre joueur, en le tuant sur place, sans tenir compte ni du contexte, ni de l'avis du joueur concerné et sans accord entre les deux parties ou accord des administrateurs de la sim.

- Le metagaming

Le « metagaming » est le terme en jeu de rôle, issu de la dialectique anglaise, qui désigne l'action d'agir en fonction d'une information ou d'un contexte connu hors de son personnage (OOC) en exploitant cette donnée dans son interprétation et ses actions de jeu de rôle. C'est-à-dire quand votre personnage utilise une information ou un objet qu'il ne pourrait connaître ou dont il ne pourrait disposer. C'est, clairement, une tricherie, la plus flagrante avec celles du Godmodding. Voici quelques autres exemples :

- Donner publiquement des informations privées sur un joueur, à travers son personnage.
- Utiliser ou inventer des informations sur un joueur ou qui sont hors-jeu pour inciter autrui à prendre des décisions sur son personnage (par exemple, colporter des rumeurs, révéler ou inventer des informations privées, etc. pour que le joueur visé soit écarté en jeu).

- Agresser ou dénoncer un personnage en se basant sur les relations entre joueurs.

- Le mixage : la confusion joueur/personnage

En gros, oublier que le joueur n'est pas le personnage, et inversement. C'est-à-dire ne pas tenir compte pour les autres que leur personnage ne sont pas eux : par exemple la petite kajira soumise et docile ne représente en rien la personne qui l'incarne. Et oublier pour vous-même que votre rôle n'est pas vous et que, par conséquent, ce qui arrive à votre personnage ne devrait pas vous affecter, et ne vous vise pas vous, joueur. Quelques autres exemples :

- Mélanger votre vie réelle à celle de votre personnage de jeu
- Considérer un autre joueur en vous basant uniquement sur le rôle ou l'interprétation de son personnage
- Demander ou exiger des privilèges réels ou un accès hors du rôle du personnage (droit de localiser le joueur, éditer ses objets, demande d'accès exclusif ou privilégié à un RLV, demande de photo RL, d'informations privées, etc.) suite à une interaction ou un lien entre les personnages.

- Le Powerplay

Le Powerplay, c'est en gros le désir de dominer autrui à travers le jeu et ses outils pour quelque victoire illusoire ou le sentiment d'être le plus fort. Il s'agit ici d'un comportement qui tend à ne pas vouloir tenir compte des désirs et choix des autres joueurs, pour imposer son autorité ou sa vision des choses, de manière égoïste. Quelques exemples :

- User de brutalité ou de violence gratuite/injustifiée à travers son personnage.
- Invoquer sa supposée grande expérience de jeu ou ses prétendues compétences personnelles pour dominer, intimider ou brutaliser un autre joueur.
- Imposer ses propres désirs et règles aux autres joueurs, sans consulter leur avis.
- Ignorer les limites et souhaits des autres joueurs en ce qui concerne leur personnage.
- Abuser de la citation des sources (comme les romans de Gor), ou mieux, en inventer, pour justifier de conduites et comportements destructeurs de jeu.

4- Conclusion

L'angle choisi pour rédiger tous ces conseils de jeu est celui du jeu de rôle dans les sims basés sur le monde de Gor. Mais il s'avère que dans tous les cas, ces conseils sont parfaitement transférables dans tous les contextes de jeu de rôle. Il est important de les comprendre et de tenter de les suivre, de les appliquer et de les transmettre. Nombre de groupes de jeu et de sim ont explosé dans des conflits humains dramatiques à cause de l'irrespect ou de l'absence de connaissance de ces principes. Le troisième point, surtout, rassemble l'ensemble des comportements néfastes à proscrire de sa propre manière de jouer et à ne jamais tolérer de la part de n'importe quel joueur.

Souvent, les règles de jeu des sims sur second life font totalement l'impasse sur ces conseils et ces règles : soit parce que les créateurs de la sim les ignorent, soit parce que, bien plus souvent, ils pensent que cela n'est que du bon sens. L'expérience prouve que ce n'est pas du tout le cas. Les groupes de jeu ont tous eu affaire, et plus d'une fois, à des joueurs Powerplay, ou Mixeurs, et

encore plus souvent à des Métagameurs. J'espère que cet article saura ainsi vous aider et vous conseiller. N'hésitez surtout pas à vous en servir, pour informer vos joueurs et les conseiller !

La sécurité émotionnelle en JDR sur Gor

La sécurité émotionnelle pour les participants à du jeu de rôle sur SL concerne tout ce qui peut affecter les émotions des participants derrière les rôles qu'ils incarnent. Cela va de tenir compte de la peur panique des araignées pour un arachnophobe à la sensibilité d'un joueur à une scène déchirante qui éveille en lui de véritables flots douloureux : sans oublier toutes les formes d'agressions actives ou passives liés à de la discrimination ou de la violence.

À ce titre, il faut rappeler que le monde de Gor est non seulement violent et injuste, mais surtout sexiste et misogyne et cela peut devenir pesant. Qui créera un personnage féminin doit être parfaitement au fait des risques que prends son personnage dans le monde de Gor: on ne peut évacuer ce sujet de l'univers. Mais tout le monde doit s'amuser de manière égale, consensuelle et plaisante, sans se sentir opprimé soi-même par le rôle qu'il joue. Pour s'assurer de cette sécurité, il y a différents outils. Je vais en décrire ici deux adaptés au jeu de rôle sur SL, dans le monde de Gor.

Encart : jouer à fond ou pas ?

Une chose que j'ai souvent entendu sur Gor SL c'est : *ba mais moi je suis full RP...* Sous-entendu, j'ai aucunes limites. Ben si, tu en as, comme tout le monde. Elles sont peut-être plus vastes, peut-être es-tu plus apte que d'autres à te détacher des émotions que vivra ton personnage, des drames qu'il va endurer, des souffrances qu'il va expérimenter, mais tu as des limites. Tu es humain, donc il y a un moment où tu as des points de rupture, des hantises, des phobies, des contrariétés, des intolérances. Mais, SURTOUT, ce n'est pas parce que tu penses que tes limites sont larges et que tu peux tout encaisser, que les autres le peuvent. Et tu joues avec eux... alors si toi, tu penses que tu n'as pas besoin de sécurité émotionnelle, pense que les autres, si, et qu'elle dépend de toi... Sinon, autant que tu joues en solo. Dans un jeu vidéo c'est cool, les PNJS ne peuvent pas souffrir, seulement faire semblant !

1- Le contrat social

Le contrat social en jeu de rôle peut se résumer ainsi : ce qui va se passer pendant le jeu et autour du jeu pourra être innocent ou sans conséquences pour les uns, mais troublant, voir choquant, pour les autres. La règle est donc que tout le monde se mette d'accord à ce sujet ; d'autant que la nature du monde de Gor fait qu'on est vite confronté à ces problèmes.

On ne va jamais forcément apprécier que son personnage soit mutilé, tué, maltraité, violé ou torturé en jeu. Pareillement, un roleplay érotique peut être amusant pour certains, mais terriblement gênant pour d'autres. Tout ce qui concerne le sexe, la mort, le sang et la violence, comme la discrimination, peuvent parfaitement choquer des joueurs.

Le contrat social consiste donc à se mettre d'accord sur le niveau de sexe, violence et discrimination des intrigues et du décor de jeu. Que ce soit : c'est Gor, n'est PAS suffisant, ce contrat doit parfois se discuter en IM entre deux joueurs quand une scène va contenir des éléments pouvant poser problème et qu'on le sait d'avance. Ainsi on se mets d'accord sur les sujets et thèmes à éviter d'aborder en général. C'est un peu comme vérifier activement les limites de chacun... ça ne prend pas longtemps, mais c'est nécessaire, cela installe tout simplement une confiance mutuelle. Une

fois ces sujets vérifiés et discutés de manière consensuelle, une fois ce niveau décidé, ils seront acceptés et respectés par tous. Personne ne pourra dire ne pas être prévenu et ne pas avoir pu donner son sentiment...

2- La précaution émotionnelle

Le principe est très simple, et s'applique durant la partie quand les joueurs sont en train de jouer. Alors qu'une scène de toute évidence dure, impliquante émotionnellement, pouvant conduire à un trouble, se déroule, demandez en IM aux participants si cela va ? Prenez état de leur ressenti, en leur ouvrant la porte pour dire si cela va ou pas, et en parler. Ce simple geste permet d'instaurer une confiance, de ne pas se laisser submerger par les intensités négatives de la scène dramatique et, ainsi, d'éviter des incompréhensions et des malaises qui vont juste, s'ils sortent brutalement, mettre fin à tout plaisir de jeu pour tout le monde.

Ne prenez pas pour acquis que si une personne ne dit rien, c'est que tout va bien ! Demandez-lui ! Prenez de ses nouvelles, questionnez-la, simplement pour lui donner la possibilité de s'ouvrir à vous. Et n'oubliez pas que ce que vous pensez ne pas être troublant pour vous, peut l'être pour les autres... parfois c'est quelque chose qui vous serait insignifiant.

Bien sûr, avec une foule entière, ça devient difficile, donc, concentrez-vous, en tant qu'auteur ou acteur principal de la scène, sur celui ou celle dont le personnage est dans la posture la plus difficile, ou les joueurs dont vous savez qu'ils sont sensibles. Encore une fois, cette technique sert à créer un cadre de sécurité émotionnelle, une complicité entièrement basée sur la bienveillance et la bonne volonté qui, sommes tout, a comme qualité première, qu'entre joueurs qui se connaissent, bientôt, cela ne sera plus utiles, une confiance mutuelle s'étant forgée à l'emploi de cet outil.