

PROMITERRA ©

Introduction

Présentation

Avant d'introduire le jeu, permettez-moi de me présenter. Je m'appelle Gauthier Robitaille mais tout le monde m'appel "Gaut", je suis un programmeur et analyste de Québec. Toute ma vie j'ai eu une grande passion pour les jeux de rôles, autant pour les jeux de table, que les jeux en grandeur nature ou les jeux vidéo. Cette passion m'a poussé à créer mon propre jeu de rôle de table que j'ai nommé Promiterra, la terre promise.

Promiterra est un projet que j'ai débuté en 1999 pendant mes études universitaires et que j'ai raffiné à travers les années à temps perdu. C'est le fruit de plus d'un millier d'heures de travail et de jeu entre amis pour tester le système. Bien sûr, un jeu n'est rien sans ses joueurs, voici la liste de tous ceux qui m'ont aidé à construire Promiterra, soit en testant le système, en corrigeant les erreurs d'orthographe ou en support moral :

Les Keldar (2000 à 2003)

Daniel Paré	Éric Latulippe	Louis-Martin Paré
Jean-François Rodrigue	Sébastien Rodrigue	

Les Belfus (2003 à 2011)

Annie Rodrigue	Claude Veilleux	Claudya Busque
Éric Brousseau	Jean-Marc Poulin	Jean-Pier Fortin
Gabryel White	Genevieve Rodrigue	Guillaume Michel
Jimmy Larochelle	Michael Laplante	Patrice Larose
Simon Coutu	Valérie Doiron	

Les Flauribert et les Terzini (2005 à 2014)

Alexandre Carignan	Daniel Fecteau	Isabelle Carignan
Martin Desbiens	Mélanie Girard	Michel Létourneau
Réjean Sicotte	Sandra Latulippe	

La révolution Komeidai (2013 à 2014)

Annie-Claude Taillon	Éric Boivin	Éric Desbiens
Éric Gaboury	France Terrien	Isabelle Cantin
Mathieu Landry	Sébastien Boisvert	

Et tous les autres, j'espère ne pas oublier personne

Andrée Roy	Lucas Bolduc	Maxime Thibault
Paule Roy	Stéphanie Drolet	

Inspirations

Promiterra est inspirée de l'histoire humaine, de dizaines d'autres jeux, de livres, et de films dont Donjons & Dragons, Warhammer, Rolemaster, Le Seigneur des Anneaux, les jeux Final Fantasy et particulièrement Final Fantasy Tactics.

Jeu de rôle de table

Promiterra est un jeu de rôle de table, similaire aux autres produits de ce genre, avec un monde et un système totalement uniques. Le jeu requiert idéalement de 4 à 8 participants mais peut également être joué par 2 à 16 participants au besoin.

Maître de jeu

L'un des participants doit être le maître de jeu, c'est celui qui décide de l'histoire et incarne tous les personnages qui ne sont pas joués par les autres participants. Le maître de jeu va décrire le monde aux joueurs, proposer des quêtes, imposer des énigmes et incarnera tous les ennemis qui feront face au groupe pendant les batailles.

Joueurs

Les autres participants seront des joueurs, ils incarneront chacun un personnage qui vivra sa propre vie dans l'histoire racontée par le maître de jeu. Chaque joueur aura sa feuille de personnage qui conservera l'évolution et les choix de carrières effectués. À chaque fin de partie, le joueur gagne de l'expérience et son personnage devient plus puissant.

Une partie

Une partie de Promiterra dure en moyenne de 3 à 5 heures. Les joueurs devraient idéalement être présents sur place mais il est également possible de participer par caméra internet au besoin. La partie peut être une simple quête sans lendemain, une aventure qui va se poursuivre pendant quelques mois ou une campagne épique qui peut s'échelonner pendant plusieurs années. Les joueurs et le maître de jeu devraient idéalement s'entendre d'avance sur la durée de la quête ou de la campagne à entreprendre.

Choix de l'univers

Avant de commencer, les joueurs et le maître de jeu doivent choisir les bases de l'aventure à vivre. Le jeu Promiterra inclut un monde qui se marie évidemment très bien avec le système. Par contre, il est possible d'inventer votre propre univers et utiliser les règles de personnage et de combat sans jouer dans le monde de Promiterra. Un autre choix intéressant pour une aventure est la terre à l'époque de la Renaissance, en autant que vous acceptiez que la magie existe sur terre.

Choix de l'histoire

Une fois l'univers choisi, les participants doivent décider de leur place initiale dans celui-ci. Dans le monde de Promiterra, les joueurs peuvent créer leur propre maison ou famille dans une grande hiérarchie féodale. Un concept de base facile est que tous les joueurs appartiennent à cette même maison et qu'ils travaillent ensemble pour le bien commun de leur famille. Voici des maisons typiques et la campagne associée :

- Militaire** Une campagne combative qui s'orientera vers le champ de bataille.
- Navale** Une campagne axée vers la mer, l'exploration ou la piraterie.
- Clérical** La chasse aux créatures et la découverte de l'occulte et du mal.
- Commercial** Moins de combats, basée sur le commerce, l'influence et la fortune.

Préparer une aventure

Pour le maître de jeu, préparer une aventure peut être simple s'il utilise le monde de base ou très complexe s'il choisit d'inventer son propre univers. Voici les facettes typiques d'une aventure de Promiterra, vous pouvez décider de suivre celles-ci ou de les ignorer.

Une seule race : les humains

De base, le système inclut une seule race pour les joueurs, les humains. L'engin de développement est suffisamment complexe pour créer des centaines de personnages différents sans l'utilisation des races comme les elfes et les nains. Même si ce n'est pas conseillé, le maître de jeu peut permettre aux joueurs de faire des personnages de différentes races avec des avantages et des désavantages s'il le souhaite. Notez que les stéréotypes de race sont souvent redondants et freinent l'évolution mentale et sociale des personnages. Il est beaucoup plus facile de se mettre dans la peau d'un humain.

Sexe neutre

Le sexe de votre personnage ne modifie pas ses caractéristiques et influence très peu ses actions et talents. Même si les hommes sont habituellement perçus comme des meilleurs guerriers que les femmes, le jeu se veut sexe neutre. Un personnage féminin possède les mêmes chances de devenir une grande combattante qu'un homme. Les civilisations du monde peuvent bien sûr percevoir l'homme et la femme différemment. La couleur de peau est également ignorée pour cette raison, le système ne fait pas de favoritisme.

Époque de la renaissance

L'évolution de la technologie et des mœurs peut être étroitement reliée à l'époque de la Renaissance. Les hommes ont découvert la poudre à canon mais ne la maîtrisent pas encore, c'est pourquoi l'arc et l'épée sont toujours des armes valides. La foi est extrêmement importante et les athées sont une infime minorité. La médecine est encore à ses débuts et il est encore impossible de diagnostiquer le Parkinson, l'Alzheimer ou le cancer, les gens meurent simplement de vieillesse. La Renaissance signifie également l'extravagance : la haute-couture et la musique classique enflamment les passions.

Le réalisme

Une aventure doit être un peu réaliste afin d'être plausible et que les joueurs puissent pleinement vivre leur personnage. Le réalisme signifie que l'or ne tombe pas du ciel, les personnages doivent travailler pour en obtenir et peuvent parfois même en perdre si la situation tourne mal. Ça signifie également que les personnages sont humains, ils ont des besoins à combler, des sentiments envers les autres, des mauvaises habitudes et qu'ils peuvent changer d'idée comme ils le souhaitent.

Le fantastique

L'aventure doit faire une bonne balance entre le réalisme et le fantastique. Les personnages vont devenir des héros avec le temps mais ne devraient jamais pouvoir conquérir une cité sans une armée derrière eux. La magie existe mais ne doit pas devenir surpuissante, les objets magiques devraient demeurer rare. Les monstres sont présents dans les régions sauvages mais les villes sont typiques de la Renaissance.

Comment conduire une campagne

Conduite du maître de jeu

Le maître de jeu est le participant le plus important pour le succès d'une partie ou d'une campagne. Sa responsabilité est grande car sans lui il n'y a pas d'événements. Ses pouvoirs sont illimités, c'est lui qui décide ultimement de tout ce qui passe autour des joueurs et il sera celui qui peut tuer des joueurs. Pour que la partie soit intéressante, le maître ne doit pas abuser de ses pouvoirs, il doit donner un défi intéressant aux joueurs sans rendre celui-ci impossible. Parfois il va blesser ou tuer des joueurs, le hasard en est ainsi, la mort est attristante mais une campagne est beaucoup plus intéressante si les joueurs sont conscients qu'ils peuvent mourir s'ils sont imprudents.

Constance du maître de jeu

Pour conduire une campagne amusante et mémorable, le maître de jeu doit être constant. Il doit donc tout faire pour être présent à chaque événement et remettre la partie au jour suivant s'il n'est pas disponible. Plus il y a de jours écoulés entre chaque partie, plus les participants vont oublier l'histoire et vont se détacher de leur personnage.

Conduite des joueurs

Les joueurs ont également un rôle primordial pour rendre une aventure mémorable. Ils doivent d'être présents à l'heure convenue et doivent tenter de demeurer dans la peau de leur personnage en tout temps. Pendant la période de jeu, le joueur n'est plus lui-même, il est son personnage. Il ne devrait pas parler d'internet ou de ce qu'il a vu à la télévision hier mais plutôt de sauver un village ou de traquer des orques. Vivre son personnage signifie également vivre ses émotions, si votre personnage est furieux alors criez, s'il est heureux alors célébrez et s'il est triste alors pleurez. Les personnages les plus intéressants sont souvent ceux qui sont le plus humain avec leurs qualités et défauts.

Garder le mystère

Le mystère est une facette difficile à maintenir mais qui peut rendre le jeu beaucoup plus intéressant. Le mystère signifie que le maître de jeu devrait montrer seulement les carrières, les villes, les armées et les monstres que les joueurs ont obtenus. Avec les moyens de communication modernes, il est facile pour les joueurs de trouver l'information mais ceux-ci devraient être disciplinés et ne pas tenter d'obtenir celle-ci.

Carrières Au départ de la campagne, le maître de jeu donne uniquement les carrières qui n'ont pas de pré-requis aux joueurs. Lorsqu'un joueur termine cette carrière, le maître de jeu peut donner la carrière suivante.

Armées L'armée d'une nation est donnée aux joueurs uniquement lors de la première guerre à grande échelle pour ou contre cette nation.

Villes La ville ne devrait pas être donnée immédiatement aux joueurs lorsqu'ils visitent celle-ci. Le maître de jeu devrait décrire la ville sans donner la fiche. Après un mois de jeu dans cette ville, la fiche peut être donnée.

Créatures La fiche des créatures devrait être donnée uniquement lorsque les joueurs ont vaincu cette créature précise à deux reprises ou plus.