



LES REGLES DE MORALITE

Par Hirwen HARENDAL

POINT DE DEPART

Les Indiens PAWNEES avaient pour habitude de torturer leurs prisonniers. Les femmes étaient « violées » sur les poteaux totems, et les guerriers étaient lacérés au couteau dans d'atroces souffrances suivant un rituel bien particulier. Seuls les enfants étaient épargnés et adoptés par la nouvelle tribu. Lorsque les tourmentés étaient des européens, il va s'en dire qu'ils trouvaient ces pratiques bien barbares. C'est pourquoi on retrouva des enfants européens qui vivaient parmi les Indiens ou l'adoption était assez commune et qui racontèrent les événements. Les religieux trouvèrent là un prétexte de plus pour favoriser les guerres indiennes. Torturer des prisonniers sans défense n'était-il pas là l'ouvre du mal ? Les Indiens n'étaient-ils pas des créatures démoniaques en violentant hommes et femmes de la sorte et gardant prisonniers des enfants afin de les pervertir ? Pourtant, pour les Indiens PAWNEES, ces pratiques étaient bonnes. Les femmes n'étaient pas violées mais ensemencées. Leur rôle était de servir de messagères de vie vers les domaines de la grande prairie céleste. Les guerriers vaincus quant à eux pouvaient se racheter dans la souffrance aux yeux du père des pères et ainsi accéder aux terres de la grande chasse. Ne pas accomplir ces rituels était une condamnation pour les étendues obscures.

La notion du bien et du mal est alors sujette à controverse puisque tout dépend du côté où l'on se place, de l'éducation que l'on a reçue et de sa culture.

Au sujet des religions, prenons comme exemple la religion catholique. Par définition nous devons considérer qu'elle est loyale et bonne. Mais en ce qui concerne ses pratiquants, combien sont-ils de la même moralité ? Les préceptes qu'elle enseigne sont-ils suivis par tous de la même manière ? Pourtant, dans leur comportement, il existe une différence entre mère Thérèse et un inquisiteur...

SYSTEME

La moralité doit être considérée comme une ligne de conduite et un comportement global face aux diverses situations que rencontrent les personnages. De plus, afin de les rendre plus cohérentes et éviter certaines confusions, les religions ne sont pas alignées. Certes il est possible de lui désigner une ligne de conduite générale. Toutefois, cela ne doit pas être considéré comme une moralité. Cette dissociation fait la différence entre comportement et conviction. En d'autres termes, la moralité adoptée par un personnage désigne son comportement, les cultes quant à eux sont repartis parmi des sphères originelles (entropie, énergie, temps, esprit, matière et création). Ils éditent des préceptes de foi qui leur sont propres, associés à une image symbolique. Ainsi dissocié, il est plus facile de comprendre qu'il existe des divergences d'interprétation de ces préceptes évangéliques au sein d'un culte. Mais cela explique aussi par exemple la différence qui existe entre les druides de l'ombre et ceux d'azur. Les premiers pensent que la nature doit être défendue par tous les moyens y compris la force et une opposition systématique à tout ce qui

pourrait lui nuire. Les seconds pensent quant à eux que le meilleur moyen de la défendre est de communiquer et d'instruire les gens pour mieux comprendre son fonctionnement et la respecter. Dans les deux cas c'est la nature qui est révérée et pas son côté bon ou mauvais car sinon cela est un non-sens. A moins bien sur que cela est un intérêt dans une campagne, il est plus intéressant de jouer sur les opinions, les divergences ou autres.

LES MORALITES

Les moralités est un bon moyen pour donner plus de réalisme au monde fantastique dans lequel ils évoluent, et permettre au joueur d'assurer un "rôle". La classe choisie peut parfois restreindre le choix de la moralité, mais gardez à l'esprit que globalement c'est une ligne de conduite pour aborder les événements ou prendre des décisions.

LE BIEN : Le bien est dans l'altruisme où chacun œuvre pour l'action commune. La force morale reprend le principe de l'union et de la coopération afin de remporter des défis contre l'adversité. Le bon s'appuie sur la sagesse et un jugement avisé pour prendre sa décision. Le profit n'a d'intérêt que s'il est partagé par tous. Le bon est ouvert et ses actes sont gratuits. Il est d'un naturel tolérant et serviable, et admet le fait que tout le monde ne peut avoir sa conception des choses. La loi ou le chaos n'ont d'importance que dans ce qu'ils amènent de bon à tous.

LE MAL : Le mal est dans l'individualisme où la personne prime sur le groupe ou tout le reste. La force morale est trouvée en soi. Elle permet à celui qui veut s'en sortir de faire le nécessaire pour cela. Plus que jamais l'adversité permet de prouver ce que l'on vaut. Pour prendre sa décision, un personnage mauvais s'appuie sur ce que cela lui apporte ou ce qu'il peut en tirer. Le mauvais est fermé et ses actes sont calculés. Il est très difficile de croire que le mauvais puisse respecter quelque chose, du moins tant que cela ne lui nuie pas à ses ambitions. L'ordre et le chaos ne sont que des comportements secondaires qui sont destinés à préserver son intégrité.

LA NEUTRALITE : La neutralité est dans ce qui est nécessaire et utile. La force morale est trouvée dans la discussion et les défis contre l'adversité sont remportés en prenant les mesures qui s'imposent ou jugées les plus adaptées. Le neutre s'appuie pour prendre sa décision sur l'intelligence et la réflexion. Le profit n'a d'intérêt que s'il est actualisé aux circonstances et aux besoins. Le neutre respecte les arguments qu'il juge les plus utiles ou appropriés. Le bien, le mal, le chaos et la loi sont pour lui des concepts comportementaux extrémistes qu'il se garde d'adopter pour ne pas nuire à son jugement.

L'ORDRE : La loi est dans l'organisation où chacun, à sa place œuvre dans une structure globale. La force morale est trouvée en s'appuyant sur des règles, des codes qui permet à tous de se situer et de trouver ce qu'il est nécessaire de faire. La décision est prise suivant le même principe et état d'esprit où règles de conduite, lois ou autre permettent de résoudre les problèmes rencontrés. Le profit est partagé suivant les Intervenants, leur fonction leur travail et leur importance. Le loyal à un comportement dicté, généralement basé sur un idéal qu'il s'efforce de suivre à la lettre où le courage et la bravoure sont des exemples à suivre. Le loyal respecte les structures et sait garder sa place. Tout en étant intolérant à la limite de l'intransigeance vis à vis de ceux qui ne suivent pas ses vues ou menacent par leur comportement ses idéaux, il sait aussi être magnanime et de compassion, surtout lorsqu'il a démontré sa force. Le bien et le mal sont des moyens pour sauvegarder les piliers fondamentaux de l'ordre.

LE CHAOS : Le chaos est dans le libre arbitre et la liberté en tout domaine et sans restriction. La force morale ou tout autre sentiment n'a de valeur que par l'importance qu'on lui accorde sur le moment. Le chaotique s'appuie sur son envie du moment et de l'intérêt qu'il porte au sujet pour prendre ses décisions. Le chaotique est changeant, imprévisible, et versatile. Il ne respecte que la force du plus fort qui seul peut le limiter. L'intimidation, le chantage, le dédain sont utilisés au même titre qu'un soutien déterminé ou l'amadoué, si cela correspond à ses désirs du moment. Le bien ou le mal ne sont que des instruments pour rester maître de sa liberté de penser ou d'agir.

L'ENTROPIE: Cette moralité est particulière et issue du mode de pensée de la sphère de l'entropie. Rappelons que le but de l'entropie n'est pas la destruction mais le contrôle de toutes les autres sphères. Sinon elle n'aurait plus lieu d'exister. Les méthodes qu'elle emploie sont directes, brutales et viles. L'essentiel est le résultat à atteindre, peu importe les moyens pour y arriver. Par la destruction de l'intégrité des autres sphères et à ses méthodes expéditives dénuées de sentiments, chaos et mal sont liés dans leurs degrés les plus extrêmes. La moralité entropiste empreinte le même cheminement et se retrouve dans les créatures des plans inférieurs, tel que les démons mais également dans leurs serviteurs les plus zélés.

LA CREATION: Bien que considérer comme une sphère à part entière, elle est avant tout l'union de la symbiose de toutes les sphères primordiales et s'oppose à l'entropie. De par ce principe elle ne génère pas de moralité particulière, ni autrement extrémiste, puisqu'elle est l'ensemble de tous les modes de pensée à la fois.

NOTE SUR LA SYMBOLIQUE DES CULTES

Les dieux d'Arkandis sont appelés Immortels pour ne pas froisser les sensibilités. Chacun d'entre eux est représenté par une image symbolique. C'est sur cette image symbolique et les préceptes évangéliques d'un culte qui en découlent, que se base la foi des croyants. L'image symbolique attachée à une divinité permet de faire l'inventaire des valeurs de cette dernière. Le langage des prêtres tourne autour de l'explication de toute chose en fonction de cette représentation.

C'est également une base pour le travail des prêtres et des personnages religieux en général pour diriger les âmes servantes ou les conseiller en tout problème de la vie quotidienne

NOTE SUR LES PRECEPTES DE FOI

Définir les préceptes de foi d'une religion est un travail important pour le MD. L'édition de préceptes de foi est une version des dix commandements pour chaque Immortel. Il arrive que ces écrits ne soient pas interprétés de la même manière et aboutisse à un schisme. Les vues philosophiques et préceptes évangéliques peuvent donc être une bien meilleure façon de jouer les religions dans un monde médiéval fantastique au-delà d'un système purement aligné, peu réaliste. L'opposition des églises sur ces bases a d'évidentes raisons d'exister et peut fournir de multiples aventures et scénarios...

Copyright (c) Arkandis Inc. Tous droits réservés.
harendalh@hotmail.com