



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Appel de Cthulhu > Inspirations > Inspirations Directes >  
**Régions pittoresques**

## Régions pittoresques

vendredi 29 avril 2005

Comment vivent les habitants, à quoi ressemble le paysage ? Que trouveront les investigateurs qui ne manqueront pas de s'acheter un guide touristique ? Vous n'avez pas le temps, ou pas l'envie, d'approfondir, et un minimum de vraisemblance vous suffira, mais vous ne savez pas par où commencer ?

Pour commencer, un simple coup d'oeil dans un atlas vous fournira les bases indispensables. Si vous n'avez pas de type d'ouvrage chez vous il vous suffira de vous rendre dans n'importe quelle bibliothèque pour en trouver. Cependant ces informations sont toujours un peu minces, et trop récentes. Si vous avez la chance d'avoir accès à un atlas de 1920, tant mieux pour vous !

Il va donc falloir trouver autre chose pour décrire de manière vraisemblable les moeurs des habitants de ces régions, la monnaie courante, l'accueil réservé aux étrangers, etc. Dans un premier temps, restons dans la bibliothèque où nous nous trouvons pour parcourir les ouvrages de géographie et/ou sociologie. Avec l'aide (incertaine) de la base de données informatique de votre bibli, vous pourrez sûrement amasser quelques infos supplémentaires, en moins d'une heure.

Si toutefois vous avez raté votre jet de Bibliothèque, et même si vous l'avez réussi, direction la maison de presse la plus proche. En farfouillant dans les divers magazines tels GEO, vous trouverez votre bonheur, pour une trentaine de francs, et bourré d'illustrations et de splendides paysages. Dans le dit

GEO, vous ne trouverez d'ailleurs pratiquement que des illustrations (j'exagère un peu ;o) Je recommande chaudement Grands Reporges, qui se rapproche d'un guide du routard très illustré, parfait pour décrire un pays ou une région de manière vivante et réaliste. Enfin, avec plus de texte et en anglais, National Geographic se prête plus à des descriptions approfondies ce qui n'est pas notre sujet. Reste que ces magazines paraissent régulièrement, et vous n'êtes pas assurés de trouver ce que vous désirez dans le numéro du mois. Il est donc conseillé de se constituer une petite collection, au cas où.

Pour continuer sur votre lancée, vous aimeriez décrire ces régions de manière vivante. Vous avez recueilli les informations nécessaires, inventé celles qui vous manquaient, vous voudriez maintenant des conseils sur la manière de présenter ces informations à vos joueurs, afin de ne pas avoir l'air de réciter un guide touristique ? Le maître mot dans ce cas est point de vue. Vous devez présenter les informations du point de vue des investigateurs, qui découvrent une nouvelle culture et de nouveaux paysages.

Selon les régions évoquées, vous pourrez prendre exemple parmi les grands écrivains. Pour les régions d'Europe de l'Est, les premiers chapitres de Dracula de Bram Stoker s'imposent. Pour le Tibet, l'Amérique du Sud ou la Chine, essayez donc les albums de Tintin, vous serez exactement dans le contexte historique et c'est très bon !