



Liaisons dangereuses

le jeu de
rôle



PRÉLUDE Z'AU JEU

« *Les romans ont-ils besoin d'une morale ? Je laisse à mes lecteurs le soin de se condamner eux-mêmes.* »

En 1782, Pierre Choderlos de Laclos publiait *Les Liaisons dangereuses*, roman épistolaire dont les héros, marquises et vicomtes, manient l'art de la manipulation comme d'autres manient le sabre. Deux siècles plus tard, l'humble opuscule que vous tenez entre vos mains tente de restituer cet esprit libertin, cruel et raffiné, sous forme de jeu de rôle (parodique, bien entendu).

Liaisons Dangereuses, le Jeu de Rôle

« *Ce roman est si immoral qu'il devrait être interdit d'y jouer... ce qui, bien sûr, nous donne envie d'en faire un jeu.* »

Ce jeu vous permettra d'incarner ces héros et héroïnes d'une époque où la réputation valait plus que la vie, où les lettres pouvaient tuer plus sûrement qu'un duel, et où l'amour se confondait avec le calcul social. Munissez-vous de deux dés à 10 faces (ou, à défaut, d'un dictionnaire de rimes XVIII^e), de papier jauni, de plumes, d'un flacon d'encre (ou de vin bon marché), d'une perruque poudrée, d'un éventail, et, pour les plus téméraires, d'un exemplaire des *Œuvres complètes du Marquis de Sade*.

Ceci est un jeu parodique ; nous rappelons à nos jeunes lecteurs qu'il est dangereux d'écrire de vraies lettres compromettantes, et qu'il ne faut pas défier en duel son voisin de table sans la surveillance de ses parents.

Le jeu de rôle

« *Je suis absolument opposée à la pratique du jeu de rôle.* »
— La duchesse du Maurier à sa cousine

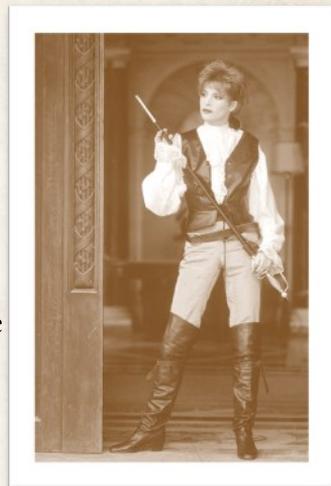
Pour ceux qui croiraient encore qu'un jeu de rôle consiste à échanger des cartes Pokémon ou à réciter des vers de Corneille en toge, nous conseillons de consulter un club de JdR local, de feuilleter Casus Belli ou Backstab, voire de relire les petites annonces de *Libertin Magazine*.

En gros, le but du jeu est de créer un personnage, marquis ou marquise, et de le plonger dans un tourbillon de séduction, de lettres, de trahisons et de chutes sociales. Le meneur de jeu, appelé ici le **Libertin**, tisse les intrigues : les joueurs décident des actions de leurs personnages, jusqu'à la ruine, au couvent ou, pour les plus habiles, à la victoire sociale.

Remarque

« *Sachez, cependant, qu'il est convenable qu'une femme écrive dix lettres par jour, mais qu'aucune ne doit parvenir à son véritable destinataire.* »
— *Épître apocryphe aux marquises*, verset apocryphe

Tout au long de ce jeu, nous alternerons le genre masculin et féminin pour les exemples de règles ; cela peut paraître artificiel, mais c'est surtout une occasion supplémentaire d'écrire n'importe quoi avec des liaisons grammaticalement douteuses.





RÈGLES GÉNÉRALES

Le système de dés

Toute action incertaine se résout avec 1d100.

Assumer une caractéristique : réussir si le jet est inférieur à sa valeur.

Exemple : séduire avec Galanterie, briller en société avec Bel Esprit.

Vaincre une caractéristique : réussir si le jet est supérieur à sa valeur.

Exemple : résister à une tentation, se retenir d'un mot cruel.

Échec total : un jet égal à la caractéristique → réussite, mais catastrophique (séduction du mauvais destinataire, trait d'esprit qui ridiculise en public, etc.).

Les quatre caractéristiques

Semblance : Votre apparence, votre maintien, le paraître que vous imposez aux autres.

Assumer : paraître éclatant au bal.

Vaincre : passer inaperçu malgré un ruban criard.

Ardeur : Votre vitalité, vos passions, votre capacité à résister aux excès.

Assumer : succomber à la fatigue ou s'évanouir à propos.

Vaincre : tenir jusqu'à l'aube, supporter un duel épuisant.

Galanterie : Votre art de séduire, flatter, manipuler et compromettre.

Assumer : séduire par un sourire, un mot doux ou une lettre enflammée.

Vaincre : refuser une avance, éviter de tomber dans les bras d'un rival.

Bel Esprit : Votre vivacité intellectuelle, votre subtilité, votre talent épistolaire.

Assumer : briller par une réplique cruelle, écrire une lettre assassine.

Vaincre : se taire pour éviter la réplique de trop.





LES FEMMES SÇAVANTES.

J. Punt delin. et fecit 1740.

Les Fautes de langue

Dans Les Liaisons dangereuses JdR, le sel du jeu n'est pas seulement dans les intrigues et les duels de salon : il réside aussi dans la manière de mal parler.

Le XVIII^e siècle raffole des bons mots, mais ici, ce sont les fautes de liaisons, les grammaires boiteuses et les citations malmenées qui font tout le sel.

Principe

Chaque joueur est encouragé à parsemer ses répliques de fautes de langue :

- ⇒ liaisons mal t' à propos ("*Vous z'êtes mon unique amoures*"),
- ⇒ accords désastreux ("*Mes cheveux est poudré*"),
- ⇒ tournures absurdes ("*Dieu vous entende, mais je mourirais si je viendrais t'avec toi*").

Effet en jeu

Quand une faute est jouée avec panache ou pertinence :

Le Libertin (MJ) peut accorder un coup de pouce immédiat : relance d'un dé, bonus de +10%, ou désavantage infligé à l'adversaire.

Mais il peut aussi décider que la faute choque ou fait rire aux dépens du personnage, entraînant une perte de Réputation.

Ainsi, la faute de langue est un pari social :

- bien placée, elle brille et devient mode,
- mal placée, elle ridiculise et précipite la chute.

Travers associés

Certains personnages sont condamnés à trébucher sur les mots :

Confusion linguistique : le joueur doit placer au moins une faute de liaison par scène.

Préciosité ridicule : chaque tirade doit être enrobée de métaphores bancales.



Réputation

Votre Réputation est votre jauge de vie sociale.

Elle commence à un niveau choisi (voir Création de personnage).

Elle monte par les succès publics (séduction, esprit, maintien en société).

Elle baisse par les échecs, les rumeurs, les scandales.

Si elle tombe à 0, vous êtes socialement détruit-e → tirage immédiat sur la Table des Chutes.

Rang social

Chaque joueur choisit son Titre et rang de départ (Prince, Duc, Marquis, Comte, Vicomte, Baron, Chevalier, Abbé, Bourgeois, etc.).

Plus le rang est élevé, plus vous gagnez en prestige initial... mais vous devez prendre des travers supplémentaires (voir Création de personnage).

Plus on monte, plus la chute est spectaculaire.

Mini-glossaire (pour éviter les quiproquos)

Semblance = Apparence, paraître extérieur.

Ardeur = Vigueur, énergie et passion.

Galanterie = Séduction, art social de plaire.

Bel Esprit = Esprit, finesse, lettres et répliques.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Étape 1 — Vos Caractéristiques

Munissez-vous de deux dés à 10 faces (ou, à défaut, d'un dictionnaire de rimes et d'un boulier chinois).

- * Lancez $2d10+42$: c'est votre Semblance (beauté, prestance, perruque qui tient en place).
- * Lancez $2d10+42$: c'est votre Ardeur (santé, endurance aux fièvres et aux duels).
- * Lancez $2d10+42$: c'est votre Galanterie (l'art de manipuler, plaire et compromettre).
- * Lancez $2d10+42$: c'est votre Bel Esprit (vivacité, cruauté verbale, talent épistolaire).

Rappel cruel : un jet égal à la valeur de votre caractéristique entraîne un *échec total*. Oui, vous séduisez, mais par erreur votre lettre part chez l'évêque.



Étape 2 — La Réputation

La Réputation est votre jauge de vie sociale. Plus vous commencez haut, plus la chute sera cruelle. Par défaut, chaque personnage commence à 50. Vous pouvez choisir une Réputation initiale plus haute (jusqu'à 80), mais chaque palier ajoute des travers supplémentaires :

- 60–69 : +1 Travers
- 70–79 : +2 Travers
- 80 : +3 Travers

Règle sociale (optionnelle, façon XVIII^e siècle) :

- Les hommes gagnent automatiquement +10 Réputation (le monde est fait pour eux).
- Les femmes peuvent obtenir +5 si elles prennent d'office le travers Hypocrisie mondaine.

Titre & Rang social

Votre Titre reflète votre statut officiel : c'est celui que vous choisissez à la création, et il ne change pas au cours de la partie (sauf cas exceptionnel de Dérogeance).

Liste des titres possibles :

- Prince / Princesse
- Duc / Duchesse
- Marquis / Marquise
- Comte / Comtesse
- Vicomte / Vicomtesse
- Baron / Baronne
- Chevalier / Demoiselle
- Abbé / Religieuse
- Bourgeois-e ou inférieur

Effet à la création :

- Prince / Duc : +2 travers obligatoires
- Marquis / Marquise : +1 travers obligatoire
- Comte / Vicomte / Baron / Chevalier / Abbé : pas de travers supplémentaires
- Bourgeois-e ou inférieur : retirez 1 travers (la médiocrité protège parfois)



Échelle du Rang social (0 à 5)

Le Rang social représente votre place effective dans le monde mondain. Il commence aligné sur votre Titre, mais il évolue au gré des intrigues, de la Réputation et des scandales.

Palier de base du Rang social selon le Titre

- Prince / Duc : 5
- Marquis : 4
- Comte / Vicomte / Baron : 3
- Chevalier / Abbé : 2
- Bourgeois-e ou inférieur : 1

Ajustement par la Réputation de départ

- Si la Réputation initiale est $\geq 70 \rightarrow +1$ palier (max 5).
- Si la Réputation initiale est $\leq 40 \rightarrow -1$ palier (min 0).

Exemple : *Un Marquis commence au Rang social 4. S'il a une Réputation de départ très haute (75), il monte à 5 \rightarrow "Arbitre des salons". S'il a une Réputation basse (35), il tombe à 3 \rightarrow "En vue, mais fragile".*



Gagner ou perdre du Rang social ne modifie pas votre Titre, mais crée un décalage cruel entre le prestige officiel et la réalité.

Exemple : *un Marquis dont la Réputation s'effondre peut se retrouver avec un Rang social équivalent à celui d'un bourgeois méprisé.*

Le Rang social traduit la place réelle du personnage dans la société mondaine du XVIII^e siècle.

Contrairement au Titre, qui est fixe et officiel, le Rang social est mouvant : il reflète l'opinion des salons, des cercles et des rumeurs.

Le Rang social est noté de 0 à 5, chaque palier ayant une valeur mécanique et une coloration narrative.

5 — Arbitre des salons Vous êtes au sommet de la pyramide mondaine. Tout le monde veut vous voir, vous citer, vous imiter. Vos lettres circulent comme des modèles, et vos avis font et défont les réputations.

Effet : vous gagnez +2 à tous les jets publics (Semblance ou Galanterie).

4 — Très en vue Votre nom est sur toutes les lèvres, vous êtes invité-e partout, vos liaisons font jaser et vos moindres gestes sont remarqués.

Effet : +1 à tous les jets publics.

3 — En vue Vous comptez, sans être central-e. On vous invite régulièrement, vos lettres circulent, mais on peut aussi vous oublier si vous ne brillez pas.

Effet : normal (aucun bonus/malus).

2 — Accepté-e Vous êtes toléré-e dans les cercles, mais rarement mis-e en avant. On se souvient de vous par convenance, pas par admiration.

Effet : -1 à tous les jets publics.

1 — Marginalisé-e Vous êtes la cible des railleries. On vous invite parfois par pitié, souvent pour se moquer de vous.

Effet : -2 à tous les jets publics.

0 — Oublié-e Vous n'existez plus socialement : vos lettres ne sont pas lues, vos mots ne sont pas répétés, on ne vous invite plus.

Effet : tirage immédiat sur la Table des Chutes.

Ainsi, le Titre indique ce que vous êtes officiellement, mais le Rang social dit ce que vous valez réellement aux yeux du monde. C'est ce décalage qui nourrit la cruauté du jeu.

Table des pertes de Rang social (1d10)

À utiliser lors d'un scandale ou d'un échec majeur. Chaque résultat entraîne une baisse d'un palier de Rang social, sauf indication contraire.

1 - Scandale épistolaire : une de vos lettres circule. -1 Rang social

2 - Duel perdu : honneur blessé et réputation écornée. -1 Rang social

3 - Rumeur calomnieuse : amplifiée par les salons. -1 Rang social

4 - Accident mondain : chute, tenue déplacée, maladresse. -1



Rang social

5 - Amour découvert : une liaison interdite est éventée. -1

Rang social

6 - Péchés dévoilés : confession ou hypocrisie révélée. -1

Rang social

7 - Défaite sociale : humiliation publique lors d'un bal. -1

Rang social

8 - Trahison d'allié : un complice vous livre en pâture. -1

Rang social

9 - Exil forcé : chassé-e d'un cercle prestigieux. -1

Rang social

10 - Bévue impardonnable : vous commettez en public une maladresse qui choque l'étiquette (propos inconvenant devant un prince, maladresse politique, geste déplacé). -2



La Dérogeance (optionnelle)

Dans les cas les plus extrêmes, si un noble commet trop d'actes dérogeants et perd toute Réputation, le Libertin (MJ) peut déclarer une Dérogeance : le personnage perd alors aussi son Titre, réduit à l'état de bourgeois.

Cette règle est rare, cruelle, et doit être utilisée avec parcimonie.

Étape 3 — Les Travers

Lancez 1d10 ÷ 2 pour savoir combien de travers vous avez (arrondissez toujours au résultat qui désavantage le plus).

Puis tirez dans la Table des Travers (1d100) autant de fois que nécessaire.

Ajoutez les travers supplémentaires imposés par votre Réputation et votre Rang. On peut aussi inventer un travers, avec l'accord du Libertin (MJ).



Étape 4 — Nom, accessoire et liaison

Choisissez un nom pompeux, ridicule ou trop long.

Exemple : *Vicomte Théophile-Gaston-Balthazar de la Gesse-Lendre.*

Décrivez un accessoire mondain indispensable (ruban, éventail, canne, crucifix ostentatoire).

Définissez une liaison dangereuse avec un autre PJ ou PNJ (amour interdit, vengeance, correspondance compromettante, etc.).

Bonus si vous la formulez avec une faute de liaison grammaticale.

Exemple de création

Marquise Hortense-Charlotte de la Rouffe Sodrée

Semblance : 64

Ardeur : 42

Galanterie : 77

Bel Esprit : 81

Réputation initiale : 75 (+2 travers)

Rang Social : 5, Marquise (+1 travers)

Total : 6 travers (tirés : Bouderie enfantine, Jalousie maladive, Obsession épistolaire, Dévotion excessive, Ridicule sentimental, Addiction au jeu).

Accessoire : éventail trop grand.

Liaison : « *Je mourirais si je viendrais t'avec toi* »



Lancez 1d10 pour chaque colonne.

1er dé → Prénom principal

2e dé → Second prénom

3e dé → Nom de terre

1d10 — Prénom principal

1 - Théophile

2 - Hortense

3 - Ambroise

4 - Jacinthe

5 - Philibert

6 - Éléonore

7 - Prosper

8 - Isabeau

9 - Gaspard

10 - Clotilde

1d10 — Second prénom (optionnel)

1 - Gaston

2 - Charlotte

3 - Louis

4 - Victoire

5 - Jean

6 - Marie

7 - Auguste

8 - Sophie

9 - Ange

10 - Amélie

1d10 — Nom de terre

1 - de la Gesse-Lendre

2 - de la Rouffe-Sodrée

3 - de la Balde-Foroide

4 - de la Sevre-Blaive

5 - de la Brigue-Cendère

6 - de la Touvre-Moraide

7- de la Brande-Norielle

8 - de la Serre-Vériande

9- de la Blaive-Feraude

10- de la Crauve-Norilles

La Réputation en cours de partie

Valeur de départ fixée à la création (par défaut 50, ajustée selon choix du joueur/joueuse).

Peut monter ou descendre tout au long de la partie. Si elle tombe à 0, le personnage est socialement mort → tirage immédiat sur la Table des Chutes.

Gains de Réputation (+)

Réplique brillante (Bel Esprit assumé) : +1 à +3

Succès mondain (bal, salon, dîner réussi) : +1 à +5

Séduction éclatante (Galanterie assumée, cible prestigieuse) : +3 à +5

Duel remporté : +5 (même si c'est pour un motif ridicule)

Alliances opportunes (mariage, appui d'un puissant) : +5 à +10

Pertes de Réputation (-)

Lettre interceptée : -3 à -10 (selon gravité du contenu)

Rumeur infamante : -1 à -5 (et cumul possible)

Échec public (Bel Esprit raté devant témoin) : -3

Séduction maladroite (échec total) : -5

Duel perdu : -5 à -10

Scandale religieux (confession révélée, hypocrisie démasquée) : -10

Oscillation naturelle

La Réputation n'est jamais stable. À la fin de chaque Acte (ou session de jeu) :

Chaque joueur fait un jet sous Semblance ou Bel Esprit (au choix).

Réussite : la Réputation reste stable.

Échec : -1d5 de Réputation (rumeur, oubli, rivalité banale).

Échec total : perte de 1 Rang social + -1d10 de Réputation.

Interaction avec le Rang social

Plus le Rang est élevé, plus les variations de Réputation sont spectaculaires :

Prince/Duc : tous les gains et pertes sont doublés.

Marquis/Marquise : gains normaux, pertes +50 %.

Comte/Vicomte/Chevalier/Abbé : gains/pertes normaux.

Bourgeois et en dessous : pertes réduites de moitié (on tombe de moins haut).

Tables essentielles

Table aléatoire d'événements sociaux (2d10), à utiliser entre deux scènes ou en fin d'Acte, pour simuler la rumeur, les échos de salon et les rebonds mondains. Chaque événement donne un petit ajustement de Réputation (\pm).

Table des événements sociaux (2d10)

2. Poète de foire vous éreinte en rimes. $\rightarrow -2$ Réputation
3. Conversation brillante en salon (Bel Esprit). $\rightarrow +2$ Réputation
4. Lettre mal adressée circule. $\rightarrow -5$ Réputation
5. Tenue admirée au bal. $\rightarrow +3$ Réputation
6. Rival colporteur de rumeur perfide. $\rightarrow -3$ Réputation
7. Bonne compagnie : protégé-e par un grand. $\rightarrow +4$ Réputation
8. Confession qui fuit vers le couvent. $\rightarrow -4$ Réputation
9. Modèle de vertu... à tort : on vous cite partout. $\rightarrow +2$ Réputation et +1 travers
10. Duel bien géré (remporté ou évité avec grâce). $\rightarrow +5$ Réputation
11. Santé fragile émouvante : on compatit. $\rightarrow +1$ Réputation (mais -1 Ardeur temporaire)
12. Liaison dévoilée au grand jour. $\rightarrow -5$ Réputation
13. Mot cruel qui circule : choisissez +2 (esprit) ou -2 (cruauté).
14. Valet indiscret raconte vos habitudes. $\rightarrow -3$ Réputation
15. Sauvetage mondain : vous protégez la réputation d'autrui. $\rightarrow +3$ Réputation
16. Accessoire en vogue (ruban, éventail, canne). $\rightarrow +2$ Réputation
17. Dette de jeu révélée en public. $\rightarrow -4$ Réputation
18. Lecture publique d'un de vos écrits : succès. $\rightarrow +3$ Réputation
19. Nom rayé d'une invitation prestigieuse. $\rightarrow -6$ Réputation
20. Petit coup de théâtre en votre faveur. $\rightarrow +1d3$ Réputation



Table des Travers (1d100)

Les défauts, obsessions et contradictions typiques des personnages du XVIII^e siècle.

- 01–02 : Naïveté confondante, croit chaque serment d'amour.
- 03–04 : Dévotion excessive, prie plus qu'elle/il n'agit.
- 05–06 : Hypocrisie mondaine, masque permanent de politesse.
- 07–08 : Vanité vestimentaire, chaque ruban est affaire d'État.
- 09–10 : Jalousie malade, soupçonne tous les regards.
- 11–12 : Plaisir du scandale, aime répandre rumeurs et billets doux.
- 13–14 : Fragilité malade, se dit toujours sur le point de mourir.
- 15–16 : Colère théâtrale, éclats publics disproportionnés.
- 17–18 : Fausse innocence, se fait passer pour victime.
- 19–20 : Amour interdit, attiré-e par un proche ou un rival inavouable.
- 21–22 : Goût du duel, provoque pour des riens.
- 23–24 : Cruauté subtile, aime voir autrui s'effondrer.
- 25–26 : Orgueil blessé, ne supporte pas l'humiliation.
- 27–28 : Avidé de reconnaissance, veut être célébré-e en tout.
- 29–30 : Obsession épistolaire, écrit sans cesse, au risque de se trahir.
- 31–32 : Piété hypocrite, sermonne et pèche dans la même soirée.
- 33–34 : Libertinage assumé, multiplie conquêtes et promesses.
- 35–36 : Sentimentalité ridicule, pleure en lisant ses propres lettres.
- 37–38 : Vanité académique, cite les auteurs de travers.
- 39–40 : Addiction au jeu, perd fortunes et réputations aux cartes.
- 41–42 : Ami-e des abbés, toujours flanqué-e d'un directeur de conscience.
- 43–44 : Plaisir cruel, séduit uniquement pour humilier.
- 45–46 : Vantardise amoureuse, invente des conquêtes imaginaires.
- 47–48 : Débauche sadienne, confond désir et destruction.
- 49–50 : Préciosité ridicule, parle en métaphores absurdes.
- 51–52 : Goût du secret, se compromet à trop cacher.
- 53–54 : Vanité littéraire, rédige un roman que personne ne lira.
- 55–56 : Enthousiasme excessif, s'enflamme pour tout et trop vite.
- 57–58 : Dépendance au vin, lettres écrites en état d'ivresse.
- 59–60 : Amour-propre démesuré, tout désaccord est une insulte.
- 61–62 : Compulsion du pari, mise tout, même ses amants.
- 63–64 : Rancune éternelle, n'oublie ni offense ni trahison.
- 65–66 : Ridicule religieux, psalmodie en latin fautif.
- 67–68 : Passion du déguisement, s'infiltré sous identité ridicule.

- 69-70 : Galanterie forcée, compliments lourds et interminables.
- 71-72 : Passion pour le théâtre, vit sa vie comme une scène.
- 73-74 : Obsession de l'honneur, vit et meurt pour sa réputation.
- 75-76 : Candeur dangereuse, parle trop librement en public.
- 77-78 : Confusion linguistique, fautes et liaisons douteuses en société.
- 79-80 : Vanité corporelle, exhibe sans cesse son corps.
- 81-82 : Rivalité obsessionnelle, veut toujours surpasser autrui.
- 83-84 : Duperie ratée, mensonges trop maladroits.
- 85-86 : Bouderie enfantine, change de camp par caprice.
- 87-88 : Vanité religieuse, se croit vertueux·se au-delà du doute.
- 89-90 : Ennui insupportable, séduit juste pour passer le temps.
- 91-92 : Promiscuité maladroite, se fiance partout par erreur.
- 93-94 : Vanité musicale, chante faux mais insiste.
- 95-96 : Obsession de la mode, suit toujours le goût du jour avec retard.
- 97-98 : Lettres compromettantes, conserve tout, jamais détruit rien.
- 99-00 : Désir nihiliste, ne croit qu'à la ruine de soi et des autres.

Table des Chutes / Punitons (2d10)

Quand la Réputation tombe à zéro, ou en fin d'Acte.

2. Envoi au couvent : grille, silence, correspondance strictement pieuse.
3. Mort en duel : un coup mal placé et rideau.
4. Fièvre fatale : le rhume mondain devient destin.
5. Ruiné·e : dettes, saisies, nom sali.
6. Mariage forcé : riche, terne, inévitable.
7. Exil : province morne ou disgrâce ridicule (au choix du MJ).
8. Réputation détruite : vos billets chantés comme complaintes.
9. Ridicule public : vous devenez proverbe.
10. Maladie honteuse : tout le monde sait, personne ne dit.
11. Démence : vous parlez seul·e en alexandrins.
12. Châtiment moral : vous vous découvrez... trop tard.
13. Mort grotesque : chute d'escalier, chandelle mal placée.
14. Cœur brisé : l'autre ne lit même pas vos lettres.
15. Conversion mystique : vous recopiez la Bible, pas vos aveux.
16. Destin sadien : séquestré·e, oublié·e.
17. Déshonneur familial : nom rayé des registres.
18. Exécution politique : mauvais camp, mauvais soir.
19. Chute sociale : vous servez un bourgeois sans goût.
20. Mort par ennui : une lecture de salon vous achève.

Table des pertes de Rang social (1d10)

À utiliser quand un scandale éclate ou qu'une intrigue échoue.

- 1- Scandale épistolaire : une de vos lettres circule. -1 Rang social
- 2 - Duel perdu : honneur blessé et réputation écornée. -1 Rang social
- 3 - Rumeur calomnieuse : amplifiée par les salons. -1 Rang social
- 4 - Accident mondain : chute, tenue déplacée, maladresse. -1 Rang social
- 5 - Amour découvert : une liaison interdite est éventée. -1 Rang social
- 6 - Péchés dévoilés : confession ou hypocrisie révélée. -1 Rang social
- 7 - Défaite sociale : humiliation publique lors d'un bal. -1 Rang social
- 8 - Trahison d'allié : un complice vous livre en pâture. -1 Rang social
- 9 - Exil forcé : chassé-e d'un cercle prestigieux. -1 Rang social
- 10 -Bévue impardonnable : vous commettez en public une maladresse qui choque l'étiquette (propos inconvenant devant un prince, maladresse politique, geste déplacé). -2 Rang social

Option avancée (rare) : la DÉROGÉANCE (perdre vraiment son Titre)

Historiquement, la dérogeance désigne des actes “indignes” du noble qui faisaient perdre la noblesse et ses privilèges (professions lucratives subalternes, offices inférieurs, etc.)

Il y avait aussi la noblesse dormante (on déroge → on perd l’usage, puis on cesse de déroger et on peut retrouver sa qualité, parfois via des lettres de réhabilitation)

Comment l’utiliser en jeu (facultatif, dramatique)

- Déclenchement : si (a) votre Réputation tombe à 0 et (b) vous avez cumulé 3 “Actes dérogeants” (cf. mini-table ci-dessous), alors le MJ peut prononcer une Dérogeance :
- vous perdez votre Titre (réduit à Bourgeois-e),
- votre Rang social tombe à 0,
- vous pouvez tenter une Réhabilitation plus tard (quête, mariage, faveur royale, acte public édifiant).
- Réhabilitation : exige un Acte de grâce (victoire politique/duel notable/charité spectaculaire/confesseur influent), puis un test réussi de Bel Esprit ou Galanterie en grande assemblée. En cas de succès, vous récupérez votre Titre (noblesse “réveillée”, clin d’œil à la noblesse dormante)

Mini-table — Actes dérogeants (1d10)

1-2 : Tenez boutique (jeu, parfums, confiseries) vous-même.

3-4 : Officiez comme apothicaire/chirurgien contre paiement.

5-6 : Collectez des impôts ou tenez les livres d’un banquier.

7-8 : Exploitez un atelier (orfèvrerie, bâtiment, bouche).

9 : Servez comme commis domestique chez un grand.

10 : Endossez un office subalterne (procureur, huissier). (Toutes listées comme professions “dérogeantes” à l’état noble à l’époque.)

Néanmoins, il y a des exceptions admises, ou mêmes prévues : l’art du verre et la métallurgie (maître de forges) sont compatibles avec la noblesse. Une ordonnance de 1629 ouvre aux nobles le commerce maritime, et une autre de 1701 le négoce en gros. Ces ordonnances, qui visaient à faire entrer la noblesse dans le circuit économique, n’ont qu’un effet limité : les gentilshommes répugnent aux activités marchandes, considérant le métier des armes comme le seul digne d’eux, et les bourgeois ne sont pas davantage désireux de voir ces privilégiés qui ne paient pas l’impôt s’introduire parmi eux pour partager leurs gains.

Il y a aussi les cas de dérogation accordés par le roi : pour une période limitée, un gentilhomme peut obtenir l’autorisation d’exercer une activité lucrative ; ainsi ne perd-il que momentanément ses privilèges. Quant à la noblesse, puisqu’elle vient d’une qualité du sang, elle ne peut être définitivement perdue que par suite d’action infamante ou de crime inexpiable. Hormis ces cas, les descendants d’un homme qui a dérogué peuvent toujours demander le recouvrement de leur qualité, s’ils font la preuve qu’ils ont repris le genre de vie qui convient.