

Identifier une maison : tables aléatoires pour *Kosmos*



En l'absence de numérotation des édifices dans les rues dans l'Antiquité grecque, on identifiait l'adresse que l'on voulait atteindre en s'aidant d'indications très pratico-pratiques, par exemple : « C'est au bout du chemin qui monte... », ou : « C'est juste en face de... », ou bien : « Près de l'entrée, vous verrez... » ou encore un détail architectural de la demeure en question.

Voici quatre tables où vous pouvez puiser l'inspiration. En général, plus le résultat est élevé, plus l'endroit est fortuné.

Situation de la maison (choisissez ou lancez 1d10)

1. Caché derrière un autre bâtiment et plongée dans son ombre.
2. Dans un creux de terrain.
3. Juste au pied d'une falaise ou d'un plateau rocheux.
4. Tout près d'un cours d'eau.
5. Jouxte par une autre maison quasi identique habitée par un parent éloigné de la famille.
6. Dans un chemin en impasse.
7. Donne directement sur une rue en escalier.
8. Sur un terrain en pente dans la largeur de la façade, qui n'est pas entièrement de plain-pied.
9. A l'écart des autres maisons, au milieu d'un espace non construit.
10. Au bout d'une montée assez longue.

« C'est juste en face de... » (choisissez ou lancez 1d20)

1. ... d'une colline entière faite de rebus de céramique, tessons, poteries cassées et ratés de cuisson, que les potiers du coin et les citadins entassent là.
2. ... d'un atelier de tanneurs, d'où l'odeur pestilentielle dans la rue.
3. ... d'un large fossé servant de latrines improvisées.
4. ... d'un bâtiment en ruines récemment dévasté par un incendie.
5. ... d'une maison inhabitée aux issues condamnées par des briques et du torchis.
6. ... d'une petite friche où les animaux des voisins viennent brouter et s'ébattre.
7. ... d'un atelier de potier contre la façade duquel des amphores sont alignées.
8. ... d'un arbre très grand et très vieux qui sert de point de repère dans le quartier.
9. ... d'une petite place où se tient souvent un marché.
10. ... d'une maison en construction.
11. ... d'une forge dont émanent des vagues de chaleur et d'étincelles.
12. ... d'un lavoir où coule un ruisseau utilisé par les femmes du voisinage pour laver le linge.
13. ... d'un petit sanctuaire dédié à une divinité mineure ou à un-e ancêtre héroïque de la ville, avec une clôture, un autel, une statuette en bois abritée par un auvent, et quelques buissons.
14. ... d'un petit temple en pierre et en bois.
15. ... d'une butte coiffée par un bosquet d'arbres.
16. ... du tumulus funéraire d'un noble personnage, chose rare en pleine ville (autrefois bâti à quelque distance des dernières maisons, il a été englobé par la ville au fil de son expansion).
17. ... d'un portique (une colonnade servant de point de rendez-vous, où l'on peut s'asseoir à l'ombre).
18. ... d'une majestueuse statue de divinité en bronze peinte de couleurs vives, dorée par endroits.
19. ... d'un grand jardin d'arbres fruitiers enfermé par un mur aveugle, appartenant à la même famille.
20. ... du palais royal.

« Près de l'entrée, vous verrez... » (choisissez ou lancez 1d20)

1. ... des immondices puantes qui forment un haut tas près de la porte et grouillent de mouches.
2. ... une énorme flaque boueuse qui remplit une crevasse dans le sol. Des porcs viennent souvent s'y rouler.
3. ... des nids de poule sur toute la largeur de la rue.
4. ... une haute pile de bois de chauffe rangée contre le mur.
5. ... des amphores vides empilées contre le mur, certaines brisées et coupantes.
6. ... deux oliviers aux troncs entrelacés.
7. ... de mauvaises herbes et des fleurs sauvages (jolies) qui poussent tout autour de la maison.
8. ... il y a toujours un mendiant ou une mendicante qui quémande un peu de nourriture.
9. ... un vieux chien au poil gris et pelé sommeille toujours près de la porte.
10. ... un bassin de pierre fendillé rempli d'eau de pluie, d'où provient le ruisseau qui coule tout le long de la rue.
11. ... un puits avec un pot de céramique accroché à la poulie en guise de seau.
12. ... des buissons épais qui peuvent dissimuler deux personnes et qui portent des baies comestibles.
13. ... un vieil autel en pierre abandonné (on ignore à quelle divinité il était consacré).
14. ... un piédestal portant la statue d'un ou d'une ancêtre noble de la ville ou d'un athlète victorieux.
15. ... un étal provisoire en tréteaux de bois derrière lequel un marchand vend des bijoux, des statuettes de divinités et des amulettes qu'il dit protectrices, tout en observant les passants.
16. ... la caisse d'un grand char à quatre chevaux, rangée verticalement contre le mur d'entrée.
17. ... une élégante fontaine sculptée avec un jet d'eau.
18. ... une grande treille adossée à la façade, avec vigne, lierre et des bancs de bois au-dessous.
19. ... deux sentinelles, des mercenaires payés par les gens du quartier pour chasser les fauteurs de trouble.
20. ... un ou une courtisane élégante jouant de la musique pour le prestige du ou de la propriétaire des lieux.

Détail architectural (choisissez ou lancez 1d20)

1. Un pan de mur de la façade s'est écroulé ; le trou a été colmaté à la va-vite avec de la terre-paille et quelques planches.
2. Les murs sont ventrus et donnent l'impression que l'ensemble va s'affaisser bientôt.
3. Une partie du toit est effondrée et n'a pas été réparée ; il pleut en partie dans la maison.
4. Il n'y a pas de porte mais un simple rideau avec un chien de garde à côté.
5. La cheminée est bizarrement tordue.
6. Il y a une peinture à demi effacée au-dessus de la porte.
7. Une famille d'hirondelles a fait son nid dans un trou du mur sous le toit, au point qu'elles peuvent entrer et sortir de la maison par la brèche ; on entend leurs pépiements de l'intérieur.
8. Il y a une peinture fraîchement peinte au-dessus de la porte (choisissez ou lancez 1d6 pour savoir ce qu'elle représente : 1. une plante, 2. un animal, 3. une figure humaine, 4. une créature mythologique, 5. un bâtiment, 6. un symbole abstrait).
9. Une belle enseigne, reste d'un ancien atelier, est suspendue près de la porte (épées croisées en métal pour un atelier de forgeron, tout petit vase pour un atelier de potier, vraie sandale en cuir pour un cordonnier...).
10. Il n'y a pas de porte, mais un étroit couloir, prolongement de la rue, qui s'enfonce et donne accès aux portes de plusieurs maisons entassées les unes contre les autres.
11. Une niche dans le mur abrite une statuette de divinité ou de créature mythologique.
12. Une toute petite fenêtre en œil-de-bœuf, juste à gauche de la porte, sert aux habitants à observer les nouveaux venus qui se présentent à l'entrée.
13. La porte et les fenêtres sont pourvues de tentures diaphanes et moirées.
14. Le toit est plat et aménagé en terrasse avec un jardin suspendu, au point qu'on voit des arbres et des fourrés qui dépassent par-dessus la balustrade.
15. L'étage s'avance plus sur la rue que le rez-de-chaussée et forme ainsi un porche qui abrite et ombrage la porte d'entrée.
16. La porte est assez grande pour faire entrer un attelage et elle est flanquée de colonnes.
17. La maison est en belles pierres de taille avec des moulures élaborées.
18. Un grand balcon porté par des caryatides de pierre et orné de fleurs s'ouvre à l'étage.
19. Il y a des vitres en verre, un luxe rare.
20. Au bas du mur de façade, un soupirail émet de la vapeur, signe que la maison est dotée d'un système de chauffage par hypocauste, un luxe rarissime.