

Le Webzine du Jeu de rôle

Numéro 18 - juillet/août/septembre 2005

"L'art" de la Guerre

Scénarios

D&D3 - Little Fears

D&D3 - Little Fears

Aides de jeu

2 génériques et Rêve de Dragon

Dossier «La Terre Creuse» Et les rubriques habituelles...

Et les rubriques habituelles...

A vos armes, prêts, plongez dans ce nouveau numéro d'EastenWest qui va vous entraîner vers l'Art de la guerre.

Deux scénarios vont vous emporter dans de terribles conflits et des aides de jeu vous présentent les acteurs de la guerre.

Loin de glorifier la guerre, le JDR peut, à travers des scénarios mettant en scène des conflits armés, amener nos PJ à oeuvrer pour la paix, voir devenir de véritables héros.

En attendant notre prochain numéro qui abordera un sujet plus scolaire, «faites l'amour pas la guerre.»

Bonne lecture et bonnes vacances

Sommaire

- | | |
|----|---|
| 3 | SUR LE PONT, NOUS RÈGLERONS NOS COMPTES...
Scénario D&D3 par Mario Heimbürger |
| 17 | GAIRE ET PÉ
Scénario Little Fears par Benjamin Schwarz |
| 23 | LA GUERRE ET LES PJs
Aide de jeu générique par Olivier Dupuis |
| 27 | LES FIGURES IMAGINAIRES DU GUERRIER
Aide de jeu générique par Pascal Rivière |
| 31 | LA TRISTE TROUPE
Aide de jeu Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz |
| 37 | «LA TERRE CREUSE»
Présentation de ce jeu méconnu par xain-phax |
| 41 | LA SAGA DE LA TERRE CREUSE
Survolt du cycle de la Terre Creuse par xain-phax |
| 47 | INSPIRATIONS
Une sélection de livres et DVD par Armand Buckel |
| 49 | HERBIER, TOME 18
par Benjamin Schwarz |

Ont participé à ce numéro

Rédactrice en chef : Elisabeth Thiery

Auteurs : Jean-Marc Dumartin, Olivier Dupuis, Armand Buckel, Pascal Rivière, Benjamin Schwarz, Mario Heimbürger

Illustrateurs : Ghislain Thiery, Elisabeth Thiery, Benjamin Schwarz

Correcteurs : Yannick Le Bret, Olivier Dupuis

Tous les articles présentés dans ce webzine restent la propriété intellectuelle de leurs auteurs. N'hésitez pas à nous contacter pour nous raconter comment vous avez utilisé les articles présentés.

Pour participer au webzine, prenez contact avec nous pour connaître les thèmes en cours de préparation. Contact : EasteNWest@hotmail.com

Pour ne manquer aucun numéro, inscrivez-vous sur la liste de diffusion du webzine.

Prochain Numéro

«Ecoles et Lieux de Savoirs»

Sortie fin septembre 2005

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos propositions d'articles à l'adresse eastenwest@hotmail.com



Sur le Pont, nous réglerons nos comptes

La guerre civile a coupé Balague en deux. De part et d'autre de la rivière, les armées ont tenu bon. La paix les a prises par surprise. Mais avant qu'un nouveau pont ne puisse sceller la réunification des deux quartiers, il reste des comptes à régler.

Ce scénario s'adresse à des joueurs plutôt diplomates. Il fait suite à « La cathédrale des cimes », paru dans Eastenwest n°16 et continue à explorer les aléas d'une société déchirée par la guerre. Il se déroule dans un cadre fourni, mais peut aisément être adapté à tout environnement dans lequel deux royaumes se sont faits la guerre.

Ce scénario a participé au concours Ludocortex n°1 organisé par le site «Le Cerbère» (<http://www.cerbere.org>). Merci à toute l'équipe et à tous les visiteurs du site pour l'accueil qu'il a reçu.

SCENARIO D&D3



Auteur :

Mario Heimbürger

Illustrations :

Benjamin Schwarz

Elisabeth Thiéry

Bourmous :

Ghislain Thiéry

Ouverture

C'est à Lyphon, la capitale de l'Aubaine, que les personnages sont contactés par un conseiller du grand prêtre Théophraste, maître du conseil des Pieux qui regroupe toutes les religions du royaume. La fragile paix entre l'Aubaine et le royaume frère de Décimie a été conquise avant tout par la diplomatie entre prêtres. Les deux frères ennemis, Aubain et Décius, se sont pliés de mauvaise grâce à la paix des dieux.

Le conseil des Pieux est une des instances chargée de veiller au maintien de cette paix, même si nombreux sont les prêtres



dans le conseil qui verraient d'un bon œil une reprise des hostilités.

On demande aux personnages de se rendre à Balague, une ville qui a été divisée en deux par la guerre. Située sur les rives du fleuve Balafre, chaque royaume a annexé la partie de la ville qui se situait sur la berge la plus proche. Les négociations n'ayant pas permis de réunifier la ville, celle-ci fait office de « test » de bonne volonté entre les deux royaumes. Le pont qui a été détruit durant la guerre

a été reconstruit et l'inauguration doit sceller la paix. Le conseil suspectant une volonté de saboter la fête, demande aux

personnages de se rendre sur les lieux et de sécuriser comme ils peuvent l'événement.

Suivant leur statut, ils seront de simples mercenaires (avec un salaire, mais peu de pouvoirs) ou des plénipotentiaires (sans rémunération, mais avec un édit leur donnant des pouvoirs d'enquête sur la rive aubainoise).

Une fois sur place, les personnages sont accueillis par le père Jonsoy, grand prêtre du dieu de la justice (voir plus bas, partie « protagonistes »). L'accueil est plutôt froid et Jonsoy fait tout pour que les personnages s'occupent dans la ville plutôt que de traîner dans ses pattes. Il faut dire que Jonsoy est très affairé : c'est lui qui dirige la ville en attendant de nouvelles décisions royales et c'est donc également lui qui ira à la rencontre du représentant de l'autre rive pour la poignée de main de l'amitié, au milieu du pont.

Suivant le temps dont vous disposez, vous pouvez dépeindre l'ambiance de la ville et plonger vos personnages dans leur mission de sécurisation. Sinon, passez directement à la journée de la réunification.

De part et d'autre du fleuve, la foule s'est assemblée. Le pont, terminé depuis des semaines et déjà fortement utilisé par les villageois a été pour l'occasion nettoyé et vidé de tous ses occupants. Les militaires sont toujours très présents de part et d'autre pour marquer leurs territoires mais l'ambiance est plutôt festive. On s'apprête à accueillir symboliquement tous les amis qui sont devenus maintenant « les étrangers d'en face ». Jonsoy s'avance. De l'autre côté du pont, Cardenaux fait de même. Les deux représentants se rejoignent au milieu. Cérémonieusement, ils se tendent la main et au moment où leurs paumes se rassemblent, ils sont tous deux transformés en statues !



La stupeur est à son comble. Les gens paniquent devant cette malédiction. Une inspection du milieu du pont montre que les deux hommes se sont figés alors que leurs visages exprimaient une joie immense. À côté des deux statues, le pont a subi un affaissement, une encoche de forme carrée qui laisse penser à un emplacement pour une troisième statue.

Les militaires sont évidemment furieux. La population ne sait plus quoi penser. Déjà, dans la foule, on entend des imprécations à l'encontre du royaume voisin. Les murures vont bon train.

Les personnages se trouvent face à une énigme. Que s'est-il passé ? Aucun indice, aucune piste. Un sacré défi !

Histoire

Désolé, mais avant de replonger dans le présent, il faut se remémorer les racines de ce drame. Dans cette partie, nous décrivons en détail ce qui s'est passé avant que ce scénario ne commence.

Nous vous invitons aussi à consulter l'historique figurant dans le scénario « La cathédrale des cimes » et qui présente les deux royaumes fratricides.

Ce que l'Histoire a retenu

Cette première section décrit l'histoire officielle, celle que tout le monde ou presque pense être vraie. Les informations les plus générales sont accessibles aux personnages (déroulement de la guerre, conditions de la paix, etc.). Les informations plus locales peuvent être glanées auprès de n'importe quel villageois, même si elles peuvent être déformées en fonction de l'appartenance à une faction ou une autre.

Avril 761 : La tension entre les deux frères ennemis conduit Aubain à décider une action militaire éclair : il dépêche son armée sur plusieurs fronts afin d'enfoncer les lignes ennemies qu'il espère peu protégées et insuffisamment préparées.

Mai 761 : Un régiment de l'armée d'Aubain, dirigé par le général Lionçot, passe par Balague, dernière ville en territoire aubainois. Comme toute armée, elle se sert abondamment en ravitaillement, laissant la ville dans un triste état. Heureusement, les champs sont ensemencés et la récolte de l'automne devrait permettre d'éviter une trop longue famine.

Août 761 : L'armée progresse en territoire décimien, mais se heurte à une résistance plus forte que prévue. Les soldats décimien luttent pour bloquer le régiment, afin de permettre à l'arrière garde d'arriver. La stratégie est payante, puisqu'après avoir été bloquée jusqu'à la fin août, les renforts repoussent le général Lionçot.

Septembre 761 : En plein repli, l'armée de Lionçot retourne vers Balague. Afin de freiner la progression de l'ennemi, elle met le feu aux champs. Puis, après avoir traversé le pont, elle fait détruire celui-ci. Les deux armées prennent position de part et d'autre. La famine commence côté décimien.

Octobre 761 : Le général Lionçot réquisitionne les hommes valides. Il les fait travailler à la construction d'un fort situé à l'extérieur de la ville. Ce fort, adossé à une ancienne mine, doit devenir une fortification permettant de reprendre l'avantage après l'hiver. Les villageois souffrent de ce travail forcé. L'armée confisque une bonne partie de la nourriture. Le père Avord, grand prêtre de la ville, proteste contre Lionçot qui le fait emprisonner.

3 Décembre 761 : Le père Avord est tué dans sa cellule par un autre prisonnier décimien. Jonsoy, un

jeune novice, prend sa succession de fait. La population devient de plus en plus hostile aux militaires.

Deux jours plus tard, l'assassin d'Avord est exécuté en place publique. Jonsoy préside le jugement. Le général n'assiste pas à la mise à mort : la population lui en veut trop d'avoir laissé commettre ce crime.

Février 761 : Jonsoy, après d'âpres négociations avec le général, parvient à obtenir la libération des villageois enrôlés de force. Jonsoy est conforté dans son rôle de porte-parole du peuple de Balague.

Mars 761 à Avril 763 : La situation se banalise : les deux armées tentent bien quelques escarmouches, mais la guerre se joue désormais sur d'autres fronts. Des renforts sont arrivés des deux côtés, mais l'absence de ponts empêche des attaques efficaces.

Le fortin est terminé. Balague devient un point d'appui et un centre d'extraction de minerai. Ce sont avant tout des criminels qui sont assignés à cette tâche.

Jonsoy est l'interlocuteur privilégié entre les militaires et la population. Il parvient à obtenir des avantages pour Balague, notamment une plus grande part de la nourriture produite.

Mai 764 : La nouvelle tombe : les deux royaumes ont signé un armistice. Les deux armées restent sur leurs positions, mais des contacts discrets se nouent entre les officiers.

Jonsoy est chargé par le général de mettre en place la nouvelle organisation de la ville. Jonsoy devient bourgmestre de fait de Balague-Est.

Les militaires assurent la sécurité et font office de gardes-frontières.

Juin 764 : Des travaux pour la reconstruction du pont sont lancés spontanément par la population avec l'autorisation des militaires.

23 Mars 765 : Le nouveau pont est officiellement inauguré en présence des personnages.

Ce dont l'Histoire pourrait se souvenir

Nous dévoilons ici la vérité en ce qui concerne l'un des crimes commis durant la période de l'occupation. Ces événements doivent se dessiner au fur et à mesure des indices trouvés lors de l'enquête. Le récapitulatif fourni ici est avant tout destiné à permettre au meneur d'improviser sur la trame et fournir des indices supplémentaires en cas de blocage.

27 mai 761 : Suivant l'armée depuis la capitale, Mercenier et quelques disciples arrivent à Balague. Ce suivant d'un dieu chaotique a été dépêché par son clergé pour étudier les manières de semer un chaos durable. La guerre devrait l'y aider.

Constatant la stratégie de Lionçot, il décide de rester à Balague, qu'il perçoit, à juste titre, comme allant devenir une position clé.

13 septembre 761 : La ville est coupée en deux. D'un côté, le père Avord occupe le temple de la Justice avec son suivant, Jonsoy et un novice du nom de Byrien. De l'autre côté de la rivière, Cardenau, un prêtre en disgrâce, reste seul maître de l'oratoire qui se trouve dans les bas quartiers.

Dès qu'il se rend compte de la situation, Cardenau tente de se mettre dans les bons papiers de l'armée décimienne. Celle-ci garde ses distances.

12 octobre 761 : Lionçot organise la rafle de tous les hommes valides du village. Rares sont ceux qui parviennent à se cacher. Les prêtres et les artisans de première nécessité font partie du nombre.

Ces hommes sont traités comme du bétail par le général. Ils travaillent dur.

14 octobre 761 : Le père Avord demande à être reçu par le général. Celui-ci refuse de manière grossière. Avord se tourne alors vers les villageois et les encourage à désobéir aux militaires. Il est immédiatement arrêté et mis en prison. Les militaires annoncent que ceux qui appliqueront les ordres du prêtre ne recevront pas leur nourriture.

16 octobre 761 : Jonsoy, resté seul maître à bord, est désemparé. Il n'est pas prêt à assumer la succession d'Avord (comme ce dernier l'avait justement deviné en lui refusant d'accéder au rang de sage). Mercenier profite de son désarroi pour lui proposer ses conseils. Il lui indique qu'il doit gagner la confiance de la population à tout prix.

Octobre 761 : Durant tout le mois, Mercenier va implanter, grâce à ses pouvoirs de persuasion, une vision faussée de la réalité. Il va convaincre le prêtre que tous les moyens sont bons pour arriver à la justice. Pour libérer les villageois, il faut contenter Lionçot en lui fournissant une main d'œuvre docile. Il lui propose également de servir d'intermédiaire avec un fournisseur qui pourrait la procurer. Il faut également calmer le général en écartant le père Avord.

Petit à petit, le plan se met en œuvre : l'orgueil de Jonsoy est brossé dans le sens du poil. Mercenier lui permettra d'entrevoir un statut de vrai prêtre, artisan de la paix.

1er novembre 761 : Jonsoy demande à voir le général. Ce dernier ne renouvelle pas son erreur et reçoit le prêtre. Durant toute une soirée, les deux hommes marchandent : Jonsoy propose des hommes que le général pourra utiliser sans justifier de leur sort.

Jonsoy refuse de dire d'où provient cette main d'œuvre (et pour cause, il ne le sait pas encore) et avoue clairement au général que le père Avord est une gêne. Le général promet de le garder à distance.

3 novembre 761 : Mercenier traverse discrètement le fleuve et va trouver Cardenau. Il comprend très vite que le prêtre est à la hauteur de sa (mauvaise) réputation.

Mercenier lui propose un marché au nom de Jonsoy : Cardenau se débrouille pour trouver des gens qui sont prêts à retourner en Aubaine (personnes

recherchées par le pouvoir décimien, pauvres gens qui souhaitent retrouver leur famille, idéalistes souhaitant regagner leur patrie). En échange, Cardenaux recevra en paiement des œuvres d'art (l'argent est rare en temps de guerre) qu'il pourra revendre au marché noir.

Durant la semaine qui suit, Cardenaux et Jonsoy sont mis en relation : découvrant qui est l'interlocuteur, ils se sentent rassérénés.

Mercenier se met alors en retrait et laisse les deux hommes décider des détails du marché. Au final, il n'aura joué qu'un rôle d'entremetteur. Jonsoy propose à son acolyte les œuvres d'art du temple et les deux hommes s'entendent sur la procédure : le passage des hommes par des barques discrètes, la nuit.

Lorsque les réfugiés arrivent, ils sont conduits dans une cave, où ils sont enfermés.

17 novembre 761 : Des hommes du général viennent chercher les « réfugiés ». Ils sont entraînés au fortin et mis au travail, à l'écart des autres travailleurs.

3 décembre 761 : Le prêtre Avord est tué dans sa cellule par deux hommes du général. L'un des travailleurs nouvellement arrivé (et un peu trop forte tête pour être mis au pas) est torturé et accusé du meurtre. Pour éviter qu'il ne parle, on lui coupe la langue.

Deux jours plus tard, il est exécuté publiquement.

Dès l'accomplissement de cet acte, Jonsoy perd tous ses pouvoirs de prêtre. Il ne se rend pas compte tout de suite de la signification de ce fait. Après, il sera trop tard pour faire marche arrière. Et finalement, les pouvoirs de prêtre ne sont pas indispensables...

Décembre 761 : D'autres livraisons se font avant que le général se décide à libérer les autres villageois. Lionçot joue le jeu en donnant le beau rôle à Jonsoy. Ce dernier devient une personnalité importante. Les villageois sont trop heureux de leur libération pour pointer du doigt les zones sombres des tractations.

762 à avril 764 : Le camp militaire devient une zone secrète. De nombreux travailleurs, poussés à bout, meurent dans le fortin. Le général devient le dictateur de cette petite zone de non droit. Ses collègues, trop heureux de recevoir un apport en minerais, ferment les yeux. Jonsoy organise le pouvoir en ville, s'assurant que personne ne remarque son trafic.

22 mars 762 : Byrien le novice s'étonne de la disparition progressive du patrimoine du temple. Il est rapidement porté disparu. En fait, Jonsoy l'a amené dans la zone du port et lui suggérant de regarder sous une bâche contenant des objets volés, l'a assommé à coup de rame avant de le noyer. Son corps a ensuite dérivé dans le fleuve, finissant par s'échouer sur l'île située en aval de la Balafre.

3 janvier 764 : Eloise, une jeune villageoise, tombe sur le cortège des « réfugiés ». Les soldats l'arrêtent et l'emmènent. Son corps sera retrouvé deux semaines plus tard, au bord de la rivière. Le meurtre est évident, mais l'affaire n'aura jamais de suites.

3 au 7 mai 764 : Le fleuve entre en crue. Beaucoup de caves sont immergées. L'île est elle-même engloutie. Le cadavre de Byrien – ou ce qu'il en reste – est emporté et finit accroché dans un des arbres de l'île.

12 mai 764 : A cours d'œuvres d'art pour son échange, Jonsoy fait charger dans une barque la statue du dieu de la Justice, enlevée du temple. Hélas, la statue est trop lourde. La barque sombre à 6 mètres du rivage décimien. Elle y gît toujours : la nouvelle de la paix a pris tout le monde de court.

Jonsoy devient trop occupé à cacher toutes les traces.

13 mai 764 : Le général Lionçot fait tuer tous les travailleurs restants. Les corps sont entassés au fond d'une galerie qui est alors sabotée. Certains sont même enterrés agonisants. La mine est fermée.

Depuis... : La statue est restée dans l'eau. Impossible de la remonter discrètement. Jonsoy et Lionçot se sont mis d'accord pour taire tout ce qui s'est passé.

De son côté, Cardenaux, en tant que prêtre de la justice, devient l'aide de Jonsoy. Il obtient de fait un statut injustifié que beaucoup de villageois désormais décimien ne comprennent pas.

Beaucoup d'entre eux ont perdu des proches qui se sont enfuis en Aubaine : ils s'attendaient à les revoir lors de la réunification... Certains se sont réunis en une association pour demander des comptes aux autorités décimien et aubainoises. Le silence de la Décimie est pour eux un aveu : les réfugiés ont été arrêtés et exécutés.

La tension reste forte. La ville est brisée.

Apropos des protagonistes

Continuons la mise en place en dressant le portrait des différents personnages qui planent sur ce drame.

Le père Jonsoy, Défenseur de la Justice

Jonsoy est le fils cadet d'une famille de marchands. N'ayant pas l'étoffe d'un militaire, il est envoyé dans un monastère pour y faire son apprentissage de la prêtrise. Jonsoy vécut cela comme une injustice : une mise à l'écart d'une vie fastueuse de riche bourgeois.

Soucieux de regagner une certaine notoriété, il poursuit toutefois ses études avec âpreté. Mais sans âme... plutôt que de comprendre les leçons, il se contentera de les apprendre.

Le monastère décidera tout de même de l'encourager sur la voie de la prêtrise. Il fut recommandé au père Avord, un vieux prêtre d'une excellente réputation, qui accepta le jeune apprenti en pensant pouvoir rapidement faire de lui un sage.

Hélas, malgré le fait que Jonsoy ne put jamais être pris à défaut, Avord ne lui fit jamais suffisamment confiance pour envisager de faire de lui son successeur. Sans jamais le dire à quiconque, il plaçait beaucoup plus d'espoir dans Byrien, plus timide mais aussi plus réfléchi.

Mais le temps passa et Jonsoy commença à comprendre que son mentor n'avait pas l'intention de lui donner le statut de sage. Peu à peu, son orgueil l'amena à mépriser son maître plutôt que de se remettre en question. La cohabitation entre les deux hommes devint froide et austère.

Quand Avord se plaça en situation d'opposition avec l'armée du général Lionçot, Jonsoy éprouva une certaine exaltation devant le courage du vieux prêtre, mais la couardise l'empêcha de poursuivre son œuvre après qu'Avord fut emprisonné. Là encore, il préféra enfouir cette blessure au fond de lui plutôt que de reconnaître ses faiblesses.

C'est grâce à toutes ces bassesses que Mercenier pu aussi facilement manipuler le prêtre jusqu'à le détourner de son dieu. Car Jonsoy était devenu aveugle à ses propres actes, ne voulant y voir que les étapes qui le mèneraient à regagner son statut public qu'il n'aurait jamais dû perdre.

En effectuant une « enquête de moralité » sur Jonsoy, les personnages pourraient entendre une bien curieuse histoire. Il y a quelques temps, un homme s'est sévèrement blessé sur un chantier de reconstruction d'une maison : une chute l'a précipité sur un outil pointu, mettant sa vie en danger.

Les ouvriers sont immédiatement allés trouver le père Jonsoy pour lui demander des soins urgents,

en faisant appel à la miséricorde de son dieu. Jonsoy s'est alors recueilli, a entamé une prière, puis a déclaré que son dieu estimait que l'homme ne pouvait être guéri en raison d'injustices dont il a été la cause. L'ouvrier est mort sans se réveiller de son inconscience.

La famille de l'ouvrier est bien évidemment prête à jurer que ce dernier a toujours été un homme juste...

Le diacre Cardenau, Soutien de la Justice

Autre échec du père Avord, Cardenau n'a même pas franchi le seuil de la prêtrise. Orphelin, Cardenau s'est présenté de lui-même au temple après qu'il ait été chassé par le boucher auprès duquel il effectuait un apprentissage.

Désireux de laisser une chance au gamin, Avord le fit entrer au service du temple en qualité de garçon de courses. Mais déjà à ce moment, son penchant pour la vie facile lui fit préférer les détournements d'argent des courses ou pire, le vol d'objets de valeur, à un travail honnête et juste.

Avord lui pardonnait presque tout, manquant à plusieurs reprises de mécontenter son dieu qui réclamait une justice plus sévère à son encontre. Le vieux prêtre finit par convenir d'une solution médiane : conscient que le rayonnement du temple avait une portée limitée, il demanda à Cardenau de s'occuper d'un oratoire qui devrait prendre place au milieu des quartiers pouilleux, sur l'autre rive du fleuve.

Cardenau prit donc ses quartiers au milieu de la faune interlope qui avait beaucoup de choses à apprendre au jeune homme en matière d'illégalités... et pour la première fois de sa vie, Cardenau apprit quelque chose sérieusement.

Mais difficile pour lui d'accéder à des affaires réellement juteuses. L'oratoire était devenu une sorte de refuge pour tous les voleurs en cavale, un lieu d'échange pour les receleurs, bref, un lieu de perdition.

Mais Cardenau était loin d'être riche. Quand la guerre fut déclarée, il crut devoir dire adieu à ses ambitions de pouvoir et de richesse... jusqu'à ce que Mercenier vienne le trouver pour lui suggérer d'utiliser ses relations pour monter une petite opération juteuse.

Le plus drôle dans toute cette affaire est que les deux protagonistes ne voulurent jamais savoir toute la vérité. Ainsi, Cardenau essayait de se convaincre qu'il faisait passer des réfugiés contre des objets d'art que son ancien compagnon de temple était prêt à payer pour cela... sans jamais vouloir savoir ce qu'il adviendrait de ces transfuges.

Et Jonsoy ne voulut jamais savoir qui étaient ces hommes et ces femmes qui étaient livrées en pâture aux militaires, sachant que c'était pour sauver la vie des villageois de Balague !

C'est donc dans un aveuglement mutuel que les deux hommes agissaient, sans jamais vouloir envisager la nature monstrueuse de leur trafic...

Général Lionçot, commandant des forces aubainoises

Reste un véritable monstre, heureusement une anomalie dans l'armée aubainoise. Le général Lionçot est le genre d'hommes pour qui la fin justifie les moyens. Et la fin, c'est la victoire militaire. Dans sa conception hiérarchique, en dessous du roi, il y a les soldats, puis les prêtres et ensuite, tous les autres. Même l'ennemi a finalement une meilleure place que les paysans dans cette conception de la vie.

Lionçot a très mal digéré la retraite qu'il a dû ordonner. Il a ensuite cherché par tous les moyens à regagner son efficacité.

Dans toute cette affaire, il est le dernier ennemi qui peut encore se trouver dans les pattes des personnages durant leur enquête. Il se montrera d'abord coopératif, mais strict, distant. Puis, au fur et à mesure que les personnages vont s'intéresser à l'affaire, il finira par leur devenir franchement hostile.

Sa réaction dépendra alors du statut des personnages : simples mercenaires, ils finiront sans doute aux arrêts (l'occasion de mettre encore une fois en scène une évasion, puis de terminer l'enquête dans le maquis). Plénipotentiaires, ils seront plus vraisemblablement la cible d'un attentat ou d'une tentative d'assassinat.

Le jeu diplomatique sera alors beaucoup plus tendu, même si le général tentera de garder sa dignité de militaire jusqu'au bout. S'il est publiquement mis en cause et accusé avec preuves, il pourrait même être capable de se suicider. Mais il est peu probable qu'il faille en arriver là...

Caractéristiques du général Lionçot
Guerrier niv. 9

Mercenier, dirigeant du Cercle Carmin

Mercenier est un homme intouchable. En tant que suivant accrédité du dieu du Chaos, il est de son devoir de semer le trouble partout où il passe. Aussi longtemps qu'il n'agit pas personnellement dans un acte illégal, il est protégé par sa charge... et n'hésite pas à le faire savoir.

Mercenier est joueur. Il sait qu'en attirant l'attention sur lui, il provoque une réaction en chaîne qui amènera une plus grande déstabilisation encore...

Bref, Mercenier est fou, chaotique, mesquin, bouffon, énervant. Il a quelques suivants mais ceux-ci ne lui serviront qu'à espionner les personnages.

Il sait presque tout sur l'affaire. Il le fera savoir aux personnages mais ne leur révélera rien d'autre que ce qu'ils savent déjà.

Mercenier est la mouche du coche du groupe. Servez-vous en pour exaspérer les joueurs.

Caractéristiques de Mercenier

Roublard niv. 9

Capacité spéciale : sorts et pouvoirs mentaux altérés. A chaque fois qu'un sort est destiné à dépister les pensées de Mercenier, lancez 1d20. En cas de résultat pair, il fonctionne normalement. En résultat impair, il donne une réponse fausse mais plausible. Sur un 10 ou un 20, le lanceur du sort reçoit deux réponses. Cela fonctionne aussi sur les sorts de divination prenant pour cible Mercenier.

Balague : tour d'horizon d'une ville déchirée

Comment mettre en scène une ville qui a connu presque quatre ans de guerre et seulement une année de paix relative ? Imaginez une cité marquée par les privations et où la vie reprend tout doucement son cours. On essaie de retrouver les habitudes d'antan, mais certains bouchers et boulangers ont disparu, la relève tarde à se mettre en place. Il faut beaucoup de travail pour réparer les maisons qui ont été endommagées (incendies punitifs de l'armée, exercice de tirs de catapultes depuis la rive d'en face, etc.).

Les vivres sont encore assez rares. On assiste de-ci de-là à la création d'établissements de quartiers (four communal pour cuire le pain mais aussi les tuiles, laveries, centres de « soins » pour les indigents et les blessés, etc.). On pourrait penser que l'en-traide est devenue une norme mais il n'en est rien.

En effet, toute guerre laisse ses marques dans le tissu social. On se souvient alors de ceux qui ont collaboré avec les occupants, ceux qui ont préféré cacher lâchement un fils pour ne pas risquer de le perdre à la guerre. On se souvient aussi de ceux qui ont profité de la situation pour exercer un monopole

(certains boulangers sont devenus des parias) ou pour ne pas partager une ressource nécessaire.

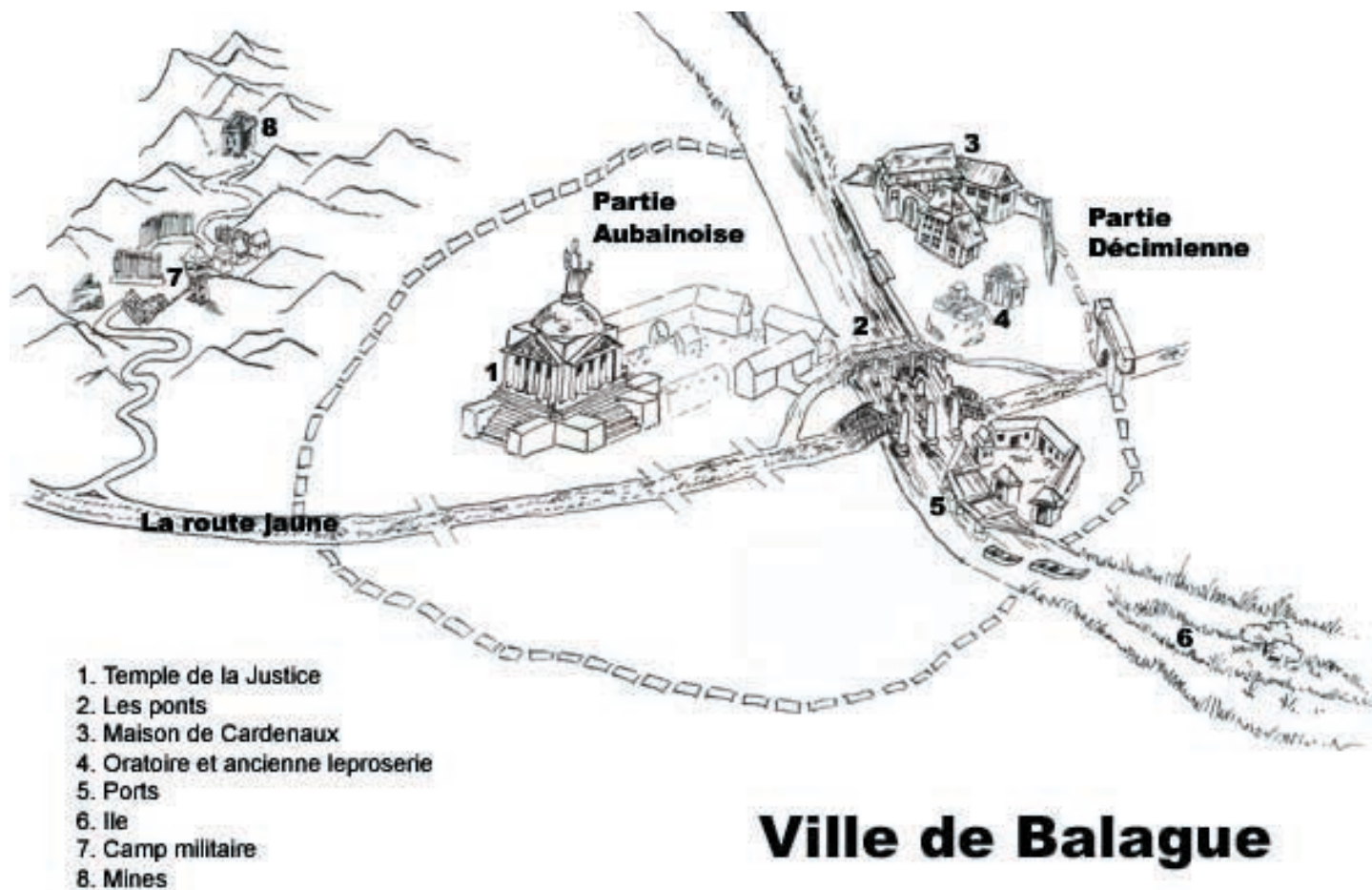
On se souvient de ceux qui ont refusé d'accueillir sous leur toit ceux qui n'en avaient plus. Ceux qui ont insulté un pays en se croyant pour toujours en guerre et qui ont du mal à faire oublier leurs dires après. Ceux qui ont renié leurs dieux. Ceux qui ont renié leurs pairs.

Il y a entre les habitants des silences pénibles, des secrets invouables, des souvenirs pesants qui entravent la spontanéité et retardent les réconciliations. Cette tension aussi devrait rejaillir sur l'enquête des personnages. Certains iront même jusqu'à proférer de fausses accusations à l'égard d'un ennemi, pourtant bien innocent.

Pour simuler cet état de fait, vous pouvez consulter l'encadré «Rencontres en ville», page suivante.

Vue générale

Balague est construit sur le fleuve Balafre. Ce fleuve prend sa source dans le massif de Kerco, situé loin au nord et s'écoule vers le sud-est en direction de l'océan. A la hauteur de Balague, il mesure 90 mètres de large. Le pont qui enjambait le cours d'eau était un monument architectural, bâti par les nains. Sa destruction a nécessité l'intervention de



RENCONTRES EN VILLE

L'attitude des villageois rencontrés dépend donc de plusieurs facteurs : leur camp (sont-ils du côté décimien ou du côté aubainois) mais aussi leur vision de la situation, qui peut avoir été altérée par des drames personnels. Pour simuler cet état de fait, nous vous proposons la table suivante. A chaque fois que les personnages rencontrent quelqu'un, jetez 1d6 sur la table suivante. Du côté aubainois, rajoutez 2 et retranchez 2 du côté décimien.

Si vous le souhaitez, vous pouvez lancer un dé par colonne pour obtenir des résultats plus nuancés.

Ce que l'interlocuteur pense de...				
D6	.. des militaires Aubainois	...des militaires Décimien	...du clergé de la Justice	...des personnages
1	Ils ont tout fait pour empêcher la Décimie de prendre la ville. Hélas, ils ont échoué.	Ils ont occupé la ville, nous ont interdit nos habitudes. Et pire que tout, on raconte qu'ils auraient exécutés tous ceux qui voulaient rejoindre leur famille de l'autre côté !	La justice ? Quelle justice ? Elle est restée de l'autre côté, la justice !	Ils pourraient peut-être nous aider à faire la lumière sur les crimes commis par les Décimien. Je vais discrètement les aiguiller sur cette piste !
2	Ils nous ont mis dans une situation insupportable en brûlant les champs. Tout ça pour les beaux yeux d'un roi !	Ils ont finalement été assez discrets. Ils ne nous ont pas trop fait de mal, même s'ils nous faisaient bien ressentir qu'on était d'anciens Aubainois.	Cardenaux, suivant de la justice ? Ha ! Il a surtout gagné beaucoup d'argent en trafics... Mais on raconte qu'il l'aurait fait aux dépens des Décimien, alors...	Les Aubainois ne nous ont pas aidé pendant la guerre. Pourquoi aiderions-nous des Aubainois maintenant ?
3-4	Ils ont fait leur travail. Pour rien au monde je voudrais avoir à faire à eux.	Les Décimien sont moins cruels que les Aubainois, mais tout aussi efficaces.	Le clergé est le pouvoir. Il a sans doute poursuivi ses propres buts. C'est un hasard si certaines actions étaient bénéfiques pour nous.	Ce sont des gens importants. Moins je passerais de temps avec eux, mieux ce sera. Mais poliment.
5	On aurait préféré se retrouver de l'autre côté du fleuve !	Au moins, les Décimien ne faisaient pas travailler leurs gens à la mine...	Si la Justice n'avait pas été là, tout aurait été bien pire ! Loué soit le père Jonsoy.	Et voilà, les Aubainois veulent savoir qui sont les traîtres et qui est resté fidèle. Après les militaires, voici les espions !
6	Quatre ans pendant lesquels ils nous ont mené la vie dure. Maintenant on a enfin l'espoir qu'ils s'en aillent.	Si ces maudits Décimien n'avaient pas été là, on n'en serait pas à ce point. Oui, je sais, Aubain a attaqué le premier.	Il faudrait mettre les prêtres de la Justice à la place du Roi. Tout irait mieux !	Il y a des tas de saloperies à découvrir. Beaucoup de comptes à régler. Il faut que je vide mon sac, mais sans m'impliquer personnellement. Facile : « on m'a raconté que ... »

nombreux soldats armés de pioches. Deux d'entre eux ont péri lors de l'effondrement.

La rive ouest (Aubaine) abrite la plus grande partie de la ville en terme de surface. On y trouve tous les bâtiments officiels, la halle du marché (désormais bien vide), les temples dont le plus important est celui de la Justice et les maisons désormais désertes de marchands bourgeois.

La route jaune qui relie le pont à la capitale régionale, Akor, doit son nom aux collines glaiseuses qu'elle traverse immédiatement à la sortie de la ville. Ces collines qui prennent de l'altitude vers le nord-ouest, abritent également des gisements de minerais, inégalement exploités avec le temps. C'est non loin de Balague que le général Lionçot a choisi de construire son fortin et de rouvrir les mines.

Sur la rive est, la surface occupée est plus petite, mais la densité beaucoup plus élevée. On a relégué ici les indigents et autres villageois peu fréquentables du fait de leur pauvreté.

A l'origine, il n'y avait ici qu'une léproserie (dont les murs sont encore visibles au centre de la seule place du quartier), mais avec

la fin des épidémies de 612, la berge fut à nouveau conquise. Les maisons sont sales, construites sans réel respect de la notion de « rues » et certaines menacent de s'effondrer. Pour beaucoup d'habitants de ce quartier, la vie s'est améliorée avec l'arrivée de la Décimie, qui a commencé par organiser la vie et à faire détruire/construire des bâtiments. Pour d'autres, ceux qui vivaient déjà de rapines et de débrouille, le passage d'un régime à un autre fut plus rude.

A côté des 4 piliers de l'ancien pont qui n'ont pas été détruits mais qui ne peuvent plus servir (fragilisés par les actions des soldats), c'est maintenant un pont flamant neuf qui a été bâti à 10 mètres au nord du premier. Si des piliers de pierre forment toujours la base (ils sont maintenant 8, car les humains construisent moins bien que les nains), beaucoup de bois a également servi dans sa construction.

On prévoit d'ores et déjà de bâtir un poste frontière de chaque côté, voir de concéder des concessions de vente à des marchands souhaitant s'installer sur le pont.

A l'extrême sud de la ville se trouvent les deux ports de la ville (en fait, de part et

d'autre du fleuve). On y trouve surtout des embarcations de pêcheurs et de péniches, mais la plupart des navires sont hors d'état pour le moment. De temps en temps, une péniche traverse la ville, signe que le commerce reprend tout doucement.

Enfin, au sud-est de la ville, au centre de la Ba-fafre, se trouve une petite île d'alluvions de taille modeste (30 mètres de large sur 100 mètres de long). Elle est périodiquement recouverte d'eau lors des crues et à part une faune riche et quelques arbres supportant bien l'humidité, elle est déserte. De part son existence même, elle attirera l'attention des personnages. S'ils sont peu réceptifs aux anomalies géographiques, vous pouvez toujours parler de disparitions récentes de pêcheurs ou encore d'un monstre aperçu dans l'île.

Celle-ci est en effet habitée depuis quelques temps d'un Babélien (cf. Manuel des Monstres p. 26). Et les personnages pourraient avoir envie de l'affronter...

Dans ce cas, récompensez-les en leur permettant de retrouver le corps de Byrien, bien coincé dans un des arbres de l'île, complètement décomposé. Sa robe de clerc est cependant reconnaissable et le crâne enfoncé indique qu'il a reçu un choc violent avant de mourir.

(NB : si vous ne possédez pas le manuel des monstres, placez-y n'importe quelle créature sauvage ou une abomination vivant dans les marais. La puissance dépend bien sûr comme toujours du niveau des personnages).

Le temple de la Justice

Le temple du dieu de la Justice se trouve juste en face de la halle du marché. Il est principalement composé d'une vaste salle de prières qui se prolonge, derrière l'autel, par les appartements des prêtres.

Tout le long du côté gauche de la salle, des ouvertures mènent à deux salles qui servent pour les rares décisions juridiques. La première fait office de tribunal, la seconde, plus petite, sert aux délibérations et aux règlements diplomatiques des conflits.

Derrière le temple, un escalier s'enfonce vers une petite crypte qui abrite les tombes des anciens prêtres du temple. La crypte n'est pas fermée à clé et les fleurs fraîches qui décorent la tombe du père Avord montrent qu'il y a beaucoup de passage.

A l'intérieur du temple, ce qui frappe surtout, c'est le dénuement de la décoration. D'habitude, les temples sont le lieu d'exposition d'œuvres d'arts, exé-

tées par des artistes ou commandées par de riches mécènes en signe de piété. Ici, rien de tout cela.

Pourtant, un œil attentif (Détection DD15) permettra de voir des marques sur les murs, à l'emplacement où se trouvaient jadis des tableaux. Plus inquiétant, il n'y a aucune représentation du dieu de la Justice dans ce lieu. On repèrera toutefois facilement le lieu où devait se trouver la statue et un observateur qui posera la question comprendra aisément que le socle de la statue disparue correspond aux dimensions de l'emplacement désigné sur le pont.

Le temple n'est plus très fréquenté. Jonsoy était le dernier prêtre en exercice et il avait beaucoup de responsabilités. Il n'ouvrait le temple que lors des cérémonies hebdomadaires. Le reste du temps, le bâtiment était fermé.

Certains villageois peuvent témoigner de la présence de la statue jusqu'à un mois avant la fin de la guerre. Et le temple était déjà très souvent fermé à clé avant. Pourtant, Jonsoy répétait à qui voulait l'entendre qu'il fermait le temple pour le protéger des voleurs.

Parmi les autres indices trouvable dans le temple :

- Dans la cheminée du quartier des prêtres, un morceau de papier brûlé s'est coincé, soulevé par un courant d'air chaud. On y reconnaît une écriture, preuve que des documents ont été brûlés. En fait, il s'agit du journal d'Avord (certaines ouailles pourraient reconnaître l'écriture) où il parlait de ses doutes quant aux capacités de Jonsoy. Ce dernier a préféré le détruire. Il n'y a rien de compréhensible sur le morceau retrouvé.

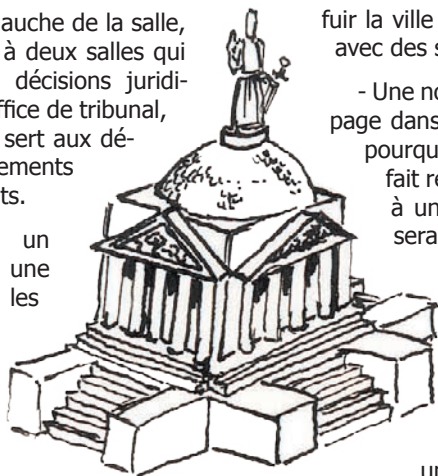
- une chambre contient encore les affaires de Byrien. Ce dernier a disparu, mais n'a emmené aucune affaire. L'attitude officielle de Jonsoy par rapport à la disparition de Byrien était de souligner le manque d'audace du jeune novice qui a sans doute préféré fuir la ville plutôt que de risquer une confrontation avec des soldats.

- Une note de la main de Jonsoy sert de marque-page dans un livre : elle indique « demander à F. pourquoi les murs ne sont pas étanches ». Elle fait référence à la cave que Jonsoy a rachetée à un pêcheur du nom de Fieron (mais qu'il sera impossible de retrouver). Cette cave est en effet partiellement inondée en cas de crue du fleuve, ce que Jonsoy a découvert tardivement.

Le fortin de Sardoin

On accède au fortin de Sardoin par un embranchement de la route jaune. Un chemin de terre mène au bout d'un kilomètre à un portail gardé par deux soldats.

Derrière le portail s'étend le campement militaire de l'armée de Jonsoy. Plusieurs murs de pierre sont là pour arrêter une charge. Des baraquements sont construits à flanc de colline pour abriter les soldats



et un grand bâtiment sert de quartier général. Ajoutons à cela un mitard, creusé à même le sol et couvert par des dalles de pierre et nous aurons un bon aperçu des lieux.

Le chemin de terre se poursuit plus loin vers l'entrée des mines. Ce chemin, comme celui qu'ont emprunté les personnages, est marqué par les ornières de chariots lourdement chargés.

En aucun cas, les personnages ne pourront se déplacer seuls dans le campement. Ils sont toujours accompagnés d'au moins un officier fidèle au général, qui s'occupera de leur interdire l'accès à des zones trop sensibles (mitard et mines).

L'accueil du général est strict et froid. Il fait rapidement comprendre que le territoire sur lequel les aventuriers se trouvent est le sien et qu'il n'a de comptes à rendre à personne.

Il n'est toutefois pas difficile pour les personnages de revenir de nuit et de s'introduire assez discrètement dans le camp. Ils ont alors plus de latitude pour découvrir différents indices.

Dans le mitard, un officier est maintenu prisonnier depuis plus d'un an. Très faible, il est à peine capable de murmurer. Sévèrement rationné, il ferait peur à voir s'il était visible, mais pour cela, il faudrait déplacer la lourde dalle de sa prison. Or, c'est impossible sans donner l'alerte. La communication devra donc se faire à travers la pierre. L'homme, le colonel Huppert, a fait l'erreur d'informer son supérieur qu'il allait faire un rapport défavorable sur sa gestion du camp.

Il a en effet été témoin de l'arrestation, puis du viol et enfin du meurtre d'Eloïse, une villageoise. Huppert sait que certains proches du général ont pendant toute la guerre effectué des déplacements nocturnes en ville mais il ne sait pas pourquoi.

Huppert décrira le général comme un tyran, un monstre de détermination qui ne respecte pas la vie, à part celle des soldats fidèles.

La mine est désormais à l'abandon. Il ne reste plus de travailleurs, ce qui peut étonner les personnages. Lionçot a compris qu'avec le retour de la paix, il lui faudrait bientôt retourner à la capitale. Il a pris le soin d'effacer les traces.

Ainsi, le baraquement vétuste qui a servi d'habitat aux prisonniers a été brûlé. On peut toutefois repérer dans la terre glaiseuse – désormais figée par la chaleur de l'incendie – de nombreuses traces de pas, preuve de l'activité intense de la mine. On retrouvera aussi dans les décombres des anneaux de fer qui servaient à attacher les travailleurs forcés.

Mais c'est en s'enfonçant dans la mine qu'on aura le plus de surprises : l'un des boyaux dégage une odeur insupportable de pourriture. Il se termine par un éboulis (Artisanat/Bois ou Profession Mineur DD 15 ou Détection DD20 pour repérer les traces de sabotage sur les poutres).

Si les personnages ont le cœur assez accroché pour dégager le couloir, ils tomberont sur un charnier d'une cinquantaine de cadavres. Un jet de Sens



de la Nature DD15 permettra de remarquer que huit d'entre eux sont moins décomposés que d'autres. Les personnages seront moins surpris de les voir se relever et les attaquer ! La haine et leur lente agonie les ont transformés en zombies

Caractéristiques des zombies (8)
Zombie de taille M, Manuel des Montres, p. 191

Les aventuriers n'auront aucune difficulté à leur échapper : au pire, ils peuvent appeler l'armée en renforts. Mais jouez tout de même cette scène comme une scène d'horreur avec combat dans des boyaux étroits, lumière qui s'éteint sous l'impact d'un coup, fuite dans le noir, etc.

Récompensez les joueurs en leur offrant quelques indices :

- Détection DD10 : les habits des cadavres indiquent une origine modeste ;
- Détection DD15 : l'un d'eux porte autour du cou squelettique un médaillon indiquant son appartenance à une guilda de voleurs ;
- Détection DD20 : les bottes de l'un des cadavres ont subi un passage prolongé dans l'eau. On peut même trouver du limon accroché sous les semelles (en fait, il s'agit d'un des derniers arrivés, juste avant que la paix soit signée. Il a subi le passage du fleuve, puis l'enfermement dans une cave partiellement immergée en raison d'une crue du fleuve).

Chez Cardenaux

Difficile de trouver où logeait Cardenaux. En fait, le meilleur point de départ est l'oratoire du dieu de la Justice qui se trouve au cœur du quartier le plus défavorisé de Balague.

Le bâtiment est en fait une sorte de cahute en bois coiffée d'un toit d'ardoise. Elle est située en face de l'ancienne léproserie, à la place d'un ancien jardin potager vendu au temple. Une taverne jouxte ce terrain à droite.

L'intérieur de l'oratoire ne révèle rien. Le lieu est horriblement sale. Visiblement, il n'est que rarement utilisé.

C'est finalement à la taverne voisine qu'on pourra, moyennant beaucoup de négociations et de pots de vins, apprendre les éléments suivants :

- L'oratoire servait de point de rencontre nocturne. Très souvent, on voyait Cardenau vite rejoint par quelques individus au plus profond de la nuit. Une fois un groupe constitué – généralement 4 ou 5 personnes – il se mettait en route et se perdait dans le village.

- Cardenau était une personnalité trouble : il avait de nombreux contacts un peu partout et arpentaient toutes les tavernes. Il était beaucoup à l'écoute.

- Le diacre avait beaucoup d'argent ces derniers temps. Il était en contact régulier avec un marchand décimien du nom de Plantier. Ce dernier a la réputation d'avoir de nombreuses relations parmi les nobles et même à la cour du roi Decius. Il est immensément riche.

- Cardenau avait également acheté une maison à la limite de la ville. C'est d'autant plus surprenant que le prêtre était dépendant du don des fidèles depuis que le lien avec le temple principal avait été coupé.

La maison de Cardenau est une des plus belles de la rive. Extérieurement, elle ne présente pas de luxe superflu. Mais l'intérieur est meublé avec soin.

On trouvera dans la maison :

- un tableau qui représente le jugement que le roi Kurgan (le père de Decius et d'Aubain) a rendu concernant la trahison de son vassal Karoux. Ce tableau correspond à l'emplacement laissé vacant dans une des alcôves du temple. Des fidèles du temple pourraient d'ailleurs le reconnaître formellement.

- Plusieurs contrats d'achats de propriétés dans des villes de Décimie.

- Une note concernant une somme assez faible versée pour « Mania ». Impossible de savoir à quoi cela correspond... mais cette information pourra servir par la suite.



Pistes et oppositions

Vous l'aurez compris, ce scénario est avant tout un puzzle. Evident quand on lit les différents indices, les joueurs risquent toutefois de patauger et de mettre un certain temps à comprendre tout ce qui se passe.

Cette dernière partie récapitule les différentes pistes, comment on y parvient, vers quoi elles mènent et se propose aussi de rajouter du piment et un peu d'action.

L'examen des statues

L'examen des statues sur le pont ne révèle pas grand-chose. Les personnages auront rarement eu l'occasion d'examiner des personnes d'aussi près et aussi longuement. Une chose tout de même : lorsque Jonsoy a été pétrifié, il était légèrement penché en avant. Entre son vêtement et son corps, il portait une chaînette au bout de laquelle pendait une clé. Il est possible de l'arracher en brisant la chaîne. La clé est évidemment pétrifiée aussi, mais rien ne la distingue d'une clé métallique.

Aucune serrure dans le temple de la Justice ne correspond à cette clé (la clé du temple se trouvait dans sa poche au moment de la pétrification et n'est donc pas accessible). En fait, elle ouvre la cave dans laquelle étaient enfermés les « réfugiés » dans l'attente de leur enlèvement par les militaires.

Le suspect usuel

Quasiment dès le début de l'enquête, Mercenier vient trouver les personnages. Il se présente, indique sa qualité de suivant du chaos (ce qui embrouillera certainement les joueurs) et annonce tout de go qu'il a quelque chose à voir dans toute cette affaire.

Evidemment, il ne peut pas en dire plus, mais serait heureux d'être accusé d'une quelconque responsabilité.

Mercenier joue évidemment avec les personnages. Vous constaterez que cela amènera beaucoup de confusion dans le groupe en ce qui concerne les théories que les aventuriers seront amenés à échauffer.

Durant tout le reste de l'histoire, Mercenier ou ses sbires surveilleront les actions des personnages, essayant de les pousser à bout de nerfs. Bien sûr, une action violente contre le chef du Cercle Carmin serait une catastrophe, mais des joueurs plus filous chercheront peut-être un moyen plus discret de se débarrasser de l'individu.

Quoiqu'il en soit, Mercenier cherche à survivre, mais finalement, sa mort ne présente ni un frein, ni une solution au scénario... A vous de vous servir de ce personnage comme vous le souhaitez, mais souvenez-vous qu'il est totalement chaotique. Il

pourrait aider les personnages s'il estime que cela rajoute au chaos ambiant, ou au contraire les amener sur une fausse piste juste pour s'amuser de la déconvenue des enquêteurs ou pour faire accuser un homme innocent.

Chez les pétrifiés

L'enquête débutera vraisemblablement par la fouille des domiciles des deux pétrifiés du pont. Reportez vous aux sections correspondantes dans la partie « Balague : tour d'horizon d'une ville déchirée ».

Résistance enfouie

En tâtant de l'ambiance en ville, les personnages finiront alors par entendre parler d'attentats dans la partie décimienne de la ville. En effet, un groupement clandestin organise des assassinats ou des actions contre les soldats décimiens (jusqu'à jeter des charognes dans le puits du camp militaire à l'est de la ville).

En fouillant un peu, en gagnant (difficilement) la confiance des villageois, les personnages apprendront que les Décimiens sont accusés d'avoir exécuté de nombreux habitants qui souhaitaient simplement rejoindre le reste de leur famille resté de l'autre côté.

Du côté de l'état major décimien, on ne souhaite pas répondre à ces accusations. Il est vrai que plusieurs bandits recherchés en Décimie ont été interceptés à la frontière et finalement exécutés, mais l'armée n'a pas de comptes à rendre à des civils.

En fait, le meneur aura compris que les criminels cherchant à fuir et les réfugiés du village même se sont mélangés dans le trafic, ajoutant à l'incertitude quant au devenir des transfuges.

Un personnage habile dans les relations interlopes pourrait apprendre qu'il existait bien une filière de sortie du pays occupé. Le prix à payer était modeste (oui, Cardenaux se servait des deux côtés !) et les risques faibles. Pourtant, personne ne pourra en dire plus : Cardenaux s'assurait du silence des volontaires en insistant sur le fait que moins les gens connaissaient les détails, moins les soldats décimiens avaient de chance de les connaître aussi !

Comment faisait-on pour se déclarer volontaire ? Il suffisait d'en parler dans les tavernes et on finissait par être contacté. C'est en tout cas ce qui se disait.

Eloise

L'affaire d'Eloise pourra être mise sur le tapis de deux façons : soit les personnages interrogent les villageois sur ce qui s'est passé d'étrange dans la ville ces dernières années, soit les parents d'Eloise, de modestes artisans, viennent voir les personnages pour leur demander de l'aide, puisque les militaires n'ont rien fait.

En réalité, cette affaire ne mènera pas loin. Tout ce que les parents d'Eloise savent est qu'elle avait, au moment de sa mort, un petit ami pêcheur qu'elle allait voir le soir avant de rentrer au petit matin. Jusqu'au jour où elle n'est jamais revenue.

Le pêcheur en question, Silfand, a entre temps refait sa vie avec une autre femme. Il confirme sa version : le jour de la disparition d'Eloise, elle l'a quitté le matin comme toujours.

Les personnages pourraient être amenés à suspecter une fausse piste, voir un crime passionnel de la nouvelle épouse. Mais Silfand dit exactement la vérité.

L'affaire rebondira peut-être plus tard lors de la visite du camp militaire.

La disparition de Byrien

La piste de Byrien est tout aussi hasardeuse. Si sa disparition est avérée, impossible de retrouver un quelconque indice probant. Finalement, ce n'est qu'auprès de fidèles de la Justice que l'on pourra apprendre que Byrien était au départ bien plus aimé que Jonsoy qui lui était un peu trop « administratif » dans son attitude au quotidien. D'ailleurs, Avord avait prévu de lui donner le rang de prêtre très bientôt.

Sa fuite est une immense déception pour tous les villageois, mais tous sont heureux de voir que Jonsoy a repris une place importante dans le temple. Dommage par contre qu'il célèbre si peu d'offices...

A moins qu'ils n'aient l'idée saugrenue d'aller explorer l'île au sud, cette piste ne mènera à rien d'autre.

La piste du fortin

Que ce soit pour demander des comptes sur l'enquête bâclée d'Eloise ou pour demander des précisions quand aux événements concernant le père Avord, les personnages finiront forcément par vouloir rencontrer le général Lionçot.

L'accueil froid est destiné à les rendre plus curieux. Ils se rendront rapidement compte que les militaires ont des choses à cacher, ne serait-ce que parce qu'ils refusent de laisser inspecter la mine ou le mitard...

De quoi les encourager à revenir plus tard.

Si les personnages reviennent de nuit, discrètement, laissez-les trouver ce qu'il y a à trouver (sauf s'ils sont vraiment trop mauvais) mais arrangez-vous pour qu'ils finissent par être repérés. Ils auront droit à une fuite à travers les collines, poursuivis par les militaires de garde cette nuit-là.

De quoi déclencher les hostilités...

Quand on est trop curieux...

Car tôt ou tard, Lionçot finira par trouver ces enquêteurs trop encombrants. Qu'ils soient engagés

pour maintenir l'ordre dans la ville était déjà un camouflet pour les forces militaires. Qu'ils se mêlent de la façon dont Lionçot a géré la crise est définitivement un pas de trop.

Comme évoqué précédemment, la riposte du général peut prendre deux formes : soit une arrestation en bonne et due forme (ce qui sera une occasion de rencontrer l'officier Huppert dans le mitard), soit une tentative d'assassinat nocturne.

Dans cette dernière hypothèse, ce sont quelques-uns des soldats les plus fidèles qui viendront exécuter les basses œuvres du général. Démunis de tout signe de reconnaissance (armure « banalisée » sans symboles, épées démarquées, aucun papier sur eux), ils seront toutefois trahis par leur attitude martiale, très efficace en combat.

La bataille sera difficile, mais tous les soldats préféreront mourir plutôt que d'être pris. Si la situation est vraiment défavorable, ils chercheront toutefois à fuir en prenant le large avant de retourner vers le campement militaire porteurs de la nouvelle de leur échec.

Interrogé, Lionçot cachera derrière des sarcasmes son implication dans la tentative. Désormais, les personnages et le général sont ennemis. Le commandeur de l'armée aubainoise ne cherche plus à cacher son hostilité.

Caractéristiques des soldats
Guerriers niv. 2

Les quartiers des ports

A un moment où à un autre, il faudra bien amener les personnages dans les quartiers des ports, situés de part et d'autre de la rivière. Il y a plusieurs façons de les y emmener :

A partir du moment où les personnages suspectent un trafic (quelque soit celui qu'ils suspectent en premier, humain ou objets d'art), il faut bien que les trafiquants aient trouvé un moyen de faire passer les objets. Or, en l'absence de pont (le plus proche est à plusieurs jours au nord), il n'y a guère que l'usage de barques.

Ensuite parce qu'ils vont peut-être aller trouver Silfand (voir plus haut, rubrique « Eloise ») et qu'ils pourraient vouloir poursuivre leur enquête dans le quartier.

D'ailleurs, côté aubainois comme côté décimien, certains témoignages confirment de bizarres activités nocturnes. Mais ce n'est que côté aubainois que les personnages pourront en apprendre davantage.

En effet, on leur indiquera peut-être une grande cabane, située au bord de l'eau et qui aurait été au centre de certaines de ces activités nocturnes. La cabane est fermée par un simple loquet. De la terre battue recouvre le sol et elle ne contient absolument rien. Un œil avisé (Détection DD15) permettra toutefois de repérer une répartition inégale de la terre. En déblayant un petit coin, on révèle une trappe munie d'une serrure. Elle est assez difficile à crocheter,

mais la clé récupérée autour du cou de Jonsoy colle parfaitement !

En bas, la trappe révèle une cache relativement basse de plafond. Des marques sur le sol indiquent qu'elle a été occupée à de nombreuses reprises. Enfin, sur le mur, des marques indiquent que la cave a été au moins partiellement inondée. Elle est désormais sèche, mais l'eau est montée jusqu'à vingt centimètres.

Le problème est qu'avec tout ça, les personnages ne savent toujours pas quel moyen de transport a été utilisé. Côté aubainois, on finira par leur dire qu'un bateau venait de l'autre côté et repartait la plupart du temps aussitôt. Aucune autre information.

Côté décimien, par contre, c'est le silence total : on est trop habitué aux manigances et aux affaires louches pour donner des informations au premier venu... Les personnages sont donc livrés à eux-mêmes.

Or, s'ils ont trouvé le mot mentionnant « Mania » au domicile de Cardenax, ils pourront avec de la chance (Si le meneur les estime prêts et s'ils réussissent un jet Détection DD20) trouver un petit hangar étroit au bord de l'eau, dont l'entrée porte la mention « Mania » écrite à la peinture noire.

Mais le hangar se révèle vide. On y trouve juste un vêtement visiblement enlevé à la hâte, froissé et moisi. Il s'agit d'une tige de prêtre... On y trouve aussi deux rames : l'une des deux est brisée (elle s'est brisée quand l'embarcation a chaviré et que Cardenax a tenté de prendre appui sur le fond de l'eau pour la redresser). L'autre est intacte, mais une partie de la rame a visiblement absorbé du sang, voilà longtemps : une tache qui ne pourra jamais être totalement nettoyée (c'est la rame qui a jadis permis d'assommer Byrien).

Reste la question : où se trouve le bateau ? Là, il faudra que les joueurs mettent bout à bout les éléments pour le deviner !

« Mania »

Et il leur faudra surtout prendre un peu de temps pour explorer le fond de l'eau entre les deux rives du fleuve. Et c'est là, en fouillant du regard le fond assez clair de la rivière qu'elle est découverte : une statue, couchée comme un gisant au fond de l'eau, dardant de son regard juste l'observateur dans sa barque. Et sous la statue, une frêle embarcation à fond plat qui porte le nom de Mania.

Restera à remonter la statue (ce qui devrait être assez facile pour peu que quelqu'un sache nager et que le groupe dispose d'une corde assez longue pour arriver jusqu'au rivage situé non loin) et à la nettoyer, avant de la faire porter jusqu'au pont pour la scène finale.

Le jugement

Ce scénario peut se terminer de deux façons différentes. Dans les deux cas, les conditions préalables sont :

1. que la statue du dieu de la Justice soit placée à l'emplacement prévu sur le pont.
2. que les personnages aient compris la trame générale du trafic et le rôle des différents protagonistes (sauf Mercenier).

Si vous avez joué ce scénario en deux séances ou si vos joueurs sont encore bien frais, nous vous proposons de mettre en scène le procès. La statue du dieu s'anime et les deux « accusés » reprendront leur forme charnelle. Le dieu distribuera alors les rôles, prenant la place d'un juge dans un tribunal : une partie des personnages interpréteront l'accusation, l'autre partie les avocats des accusés.

Le jugement doit être le plus juste possible. C'est pourquoi les personnages subiront des dégâts égaux à un dé de vie à chaque fois qu'ils vont à l'encontre de leur rôle (manquer de défendre un accusé pour les avocats ou accuser à tort ou faire preuve de mauvaise foi pour un procureur). Ainsi, un guerrier subira d10 points de dégâts à chaque fois qu'il sera pris en faute, tandis qu'un prêtre ne subira qu'un d8. Chaque camp peut appeler des témoins à charge ou à décharge, ces derniers étant obligés par injonction divine d'obéir à l'invitation.

C'est vous, meneur, qui jugerez non pas en connaissant les faits (qui accusent assez clairement les suspects), mais en fonction de la manière dont vos personnages agiront et présenteront les faits. Il est possible que les deux hommes soient acquittés ! Mais dans tous les cas, ils sont définitivement exclus du clergé et ne retrouveront jamais toute leur réputation.

L'autre alternative est plus expéditive : la statue du dieu s'anime, se tourne vers les personnages et leur demande d'une voix impérieuse d'énoncer l'acte d'accusation. Puis, la statue dégainé son épée de pierre et d'un geste net décapite les deux statues avant de s'immobiliser à jamais.

Dans tous les cas, une certaine justice doit être rendue. Les personnages y auront contribué et mériteront bien quelques récompenses (à votre discrétion) et surtout l'inimitié éternelle du général Liongot...

Les conséquences pour la ville seront difficilement prévisibles. Une chose est sûre : la Décimie sortira grandie de cette affaire puisque contrairement aux soldats aubainois, elle n'a rien à se reprocher.

Il est même possible qu'un mouvement populaire naisse avec l'intention de demander le rattachement complet de la ville à la Décimie. L'instabilité politique risque donc de durer encore longtemps, à la grande joie de Mercenier et des siens. Encore un pas supplémentaire pour les adorateurs du chaos vers un retour à la guerre...



Gaire et pé

L'avenir appartient au passé

La tête pleine de rêves, gonflée à l'héroïsme et au patriotisme bon marché, le jeune Lee Sanderson ne savait pas réellement ce qui l'attendait lorsqu'il s'engagea dans l'armée le jour même de son quatorzième anniversaire. Libérer son pays, défendre sa famille, trouver la gloire ! Quelques mois plus tard il mourait dans la boue d'un champ de bataille. C'était son premier combat, et un de ceux perdus d'avance dans lequel un vieux général impotent n'hésite pourtant pas à sacrifier toutes ces vies qu'on a arbitrairement placées entre ses mains.

Touché au ventre dans les premières salves de l'assaut, Lee eut tout loisir d'observer le spectacle surréaliste de ces gens marchant à la mort. De ses yeux d'enfant il contempla la danse macabre de ces corps mis en pièces par les obus, déchiquetés par les shrapnells et la mitraille. Alors que sa vie le quittait lentement, il ressassa ses griefs, ses espoirs et ses amertumes. Il regretta maintes fois de ne pas pouvoir vivre encore pour se battre comme il l'avait voulu, et regretta plus encore de n'être pas simplement resté à la maison au milieu de ceux qui l'aimaient et le chérissaient. Il pensa enfin à cette statue de femme qui, dans le cimetière de son village, orne le monument aux morts d'un conflit passé. Il eut encore le temps de se demander si lui aussi aurait son nom au pied de cette femme triste et magnifique. Puis il mourut.

SCENARIO LITTLE FEARS



Auteur :
Benjamin Schwarz
Illustrations :
Benjamin Schwarz

Bourmouss :
Ghislain Thiéry

À tous les petits Lee à qui on a fait croire que la guerre était un art

Rentrée mouvementée

A chaque rentrée des classes c'est la même chose, les « anciens petits » testent leur nouvelle autorité sur les nouveaux arrivants, ces « petits » qui ne connaissent encore ni les lieux, ni les gens. Quant aux grands, il est assez rare qu'ils daignent même lancer un regard vers le bas, préoccupés par les soucis cryptiques certainement liés à leur âge avancé. Il n'en reste pas moins que pour eux aussi la rentrée est le lieu où l'on se forge

sa place dans le groupe, bien souvent en remettant en question l'autorité d'autrui.

Mais cette année les choses sont un peu différentes, et l'on assiste rapidement à l'édification de deux camps au sein de la cour de récréation.

Le but de cette première partie est d'emporter les joueurs dans le maelström de la montée en puissance d'un conflit. On pourra aussi s'arranger pour introduire Lee Sanderson, un petit nouveau que les personnages pourront souhaiter prendre sous leur aile et qui se distinguera par une rapide prise de position dans l'un des deux camps.

Le conflit pourra débuter de manière anodine, le vol d'un goûter ou d'un jouet, une bagarre inégale ou encore des menaces ou des mensonges proférés à l'égard d'un PJ. Rapidement, un petit groupe se forme pour régler le problème. En réaction, un second groupe se forme pour faire entendre raison au premier. Puis c'est l'escalade. Lee, passablement exalté, sera parmi les premiers volontaires pour rejoindre un camp. Quant aux joueurs ils ne pourront pas rester neutres très longtemps, d'ailleurs, ils sont certainement eux-même au centre du problème.

Il est probable qu'une première escarmouche prévue dans la cour de récréation soit évitée pour cause de cafetage auprès des surveillants, les deux parties s'entendront alors pour se retrouver dans un lieu plus discret pour régler leur différend : le grand terrain vague.

Il semble assez naturel de considérer l'opposition d'une faction de petits contre une faction de grands avec de possibles transfuges de part et d'autre, mais toute autre solution fera aussi parfaitement l'affaire.

Il sera certainement préférable de limiter le nombre de factions à deux, d'une part parce que cela sera bien plus gérable en terme de jeu, et d'autre part pour des raisons de vraisemblance. Le but étant en effet de coller au maximum aux concepts manichéen à l'origine de toute guerre, en particulier à celle à laquelle Lee a participé.

La suite de la journée verra la tenue de la plus grande campagne de recrutement que l'école ait jamais connue. Des billets échangés en cour montent les uns contre les autres, exhortent les copains à s'allier avec une faction ou l'autre. Des erreurs d'acheminement permettent de se rendre compte de la trahison d'untel, ou tout simplement d'obtenir les dernières nouvelles du camp adverse. On tente d'infiltrer les ennemis en retournant l'un ou l'autre de ses opposants, on se rend compte que son propre camp est infiltré.

Dans la cour de récréation on tente de convaincre les amis de se joindre à nous, on essaie d'infléchir les ennemis d'hier, on noue des alliances à grand renfort de diplomatie, de promesses ou de menaces. On se rend compte que les autres en font autant. Bref, au milieu de toute cette effervescence la brouille à l'origine du conflit est rapidement oubliée pour laisser uniquement place à la sensation que la menace et l'agression vient du camp adverse, ceux qui ont bafoué le bon droit.

La fièvre augmente ainsi jusqu'à la date prévue pour la bataille, probablement un soir après les cours ou plus certainement un après-midi de libre.

Champ de bataille

Le grand terrain vague en question est situé en bordure de l'agglomération. Les plus vieux se souviendront du cinéma qui se trouvait à cet emplacement il y a de cela deux ans et de sa destruction, mais pour la plupart des enfants, les palissades sont là depuis toujours. De fait, les travaux sont retardés par des analyses de sol. Tous les bâtiments ayant été édifiés à cet endroit précis ont en effet rapidement présenté des lézardes, et l'on voudrait apporter les réponses les plus adaptées en terme de traitement du sol avant d'entreprendre la construction du grand centre commercial. Or toutes les analyses réalisées jusque là révèlent inexplicablement une nature géologique des plus saines. Ces informations précises ont peu de chances d'être connues des enfants, mais la succession rapide des bâtiments sur le terrain et la stagnation des travaux actuels ont contribué à nimer le lieu de mystère. À ces on-dits s'ajoutent encore les rumeurs concernant la disparition récente d'un vieux clochard qui avait établi ses quartiers à l'abri des regards derrière la longue palissade de tôle. Mais pour les enfants, ce lieu est le terrain de jeu privilégié des plus aventureux.

On accède au terrain par quelques brèches pratiquées dans la muraille en des lieux où la rouille et l'opiniâtreté d'un squatter ont eu raison de la résistance de quelques boulons. En ces rares endroits il suffit de forcer un peu la tôle pour se frayer un passage.

La surface inégale du terrain vague présente quelques portions bien planes sur lesquelles les grues et les bennes se sont succédées. Actuellement, on peut seulement observer le camion de forage chargé de prélever des échantillons de sol. Sa forme intrigante liée au tube de forage n'est d'ailleurs pas sans rappeler un lance-missiles.

Partout ailleurs, le terrain se compose de bosses et de remblais pouvant atteindre les deux mètres de haut, sans compter la taille des mauvaises herbes qui ont rapidement colonisé les lieux. De nombreuses cabanes y ont été établies par des générations d'explorateurs en culotte courtes, et toutes contiennent quantité de ces trésors dont la terre regorge. Pour ceux qui ne veulent pas se fatiguer à creuser la terre, il est aussi possible de farfouiller parmi les petites pyramides que des gens peu scrupuleux se sont sentis autorisés à constituer en jetant leurs immondices par-dessus la palissade : vieux matelas, vieilles télévisions, vieille machine à laver, cadavres de vélos... Autant de mines dans lesquelles les belligérants pourront piocher pour constituer leur armement.

En début d'après-midi, en raison du faible nombre de protagonistes on s'observe de loin ou on se mesure en petites escarmouches disparates. Dans ces premières heures de la bataille les personnages auront peut-être fortifié une position, peut-être auront-ils acculé un petit groupe ennemi, ou au con-

traire été eux-même repoussés. À eux la gloire passagère d'une action d'éclat comme l'espionnage à haut risque camouflé dans un baril de lessive.

L'heure avançant, les rangs grossissent et la situation change. Les personnages peuvent tout à coup se rendre compte qu'ils sont en terrain ennemi et tenter de rallier leurs rangs. Peut-être devront-ils fuir sous les coups de nouveaux arrivants, ou seront-ils au contraire sauvés in extremis par l'arrivée providentielle de renforts. Auront-ils fait un prisonnier ? Ou au contraire abandonné un des leurs derrière les lignes ennemies. Essaieront-ils d'aller le libérer ? Là encore les alliances se font et se défont à grand renfort de trafic d'images et de bonbons. Les esprits s'échauffent et d'horribles drames ponctuent ces premières heures, on observe par exemple le rapt de plusieurs nounours ou des maltraitements de doudous. Mais quoi, c'est la guerre...

Dans ces conditions chaotiques il sera bien difficile de mener une stratégie, mais il est très probable qu'après un moment de flottement les deux camps s'établissent nettement de part et d'autre du terrain vague. Ce sera alors le moment des grandes manœuvres et des charges héroïques. Rapidement, les bosses et les horions découragent bon nombre de petits soldats qui préfèrent rentrer chez eux, souvent en pleurant. Une attitude qui déplaira fortement au jeune Lee qui, totalement transfiguré, se moque des bleus et des écorchures et monte au front avec un courage et une fougue qui en étonnera plus d'un.

Mais le champ de bataille se vide petit à petit. Les opposants sont de moins en moins nombreux à chaque retour dans leurs camps respectifs, et l'on commence à prendre conscience de ces phénomènes surnaturels (voir encadré) auxquels on avait pas prêté attention jusqu'à présent, trop pris qu'on était dans le feu de l'action.

Les phénomènes prennent rapidement une ampleur effrayante et les enfants se retrouvent coincés au milieu d'un authentique champ de bataille partiellement visible. La boue est maintenant omniprésente, et parfois on sent un crachin invisible caresser la peau. D'ailleurs une quantité importante de nuages d'un gris menaçant se sont amassés au-dessus du terrain vague où ils forment une spirale en rotation constante. Partout on entend le sifflement des obus, et le bruit de la mitraille. Des explosions assourdissantes soulèvent d'énormes mottes de terre qui retombent en pluie épaisse contenant parfois des membres humains. Un cheval agonise en répandant ses tripes dans la glaise, un obus dans le ventre. Au détour d'un recoin on rencontre un homme dans un uniforme antique, est-ce un blessé, un simple soldat à la défroque merdeuse, réfugié derrière un illusoire abri et récitant des je-vous-salue-Marie, ou bien un officier hargneux qui hurlera ses ordres aux personnages ? Au milieu de ce carnage le petit Lee est resté en arrêt, bien droit, comme paralysé, si les joueurs tentent de le sauver il n'opposera aucune résistance, l'enfant n'est en fait plus qu'une écorce vide et son double qui l'animait jusque là est maintenant à l'œuvre sur le champ de bataille. Les personnages pour-

ront d'ailleurs rencontrer ce grand épouvantail d'os et de chairs séchées affublé de nombreuses médailles, d'un monocle et d'une belle moustache amidonnée se promener sabre au clair au milieu de la bataille, à moins que le meneur ne préfère le réserver pour le chapitre suivant.

Dans leur fuite vers la palissade qu'ils observent au loin, les PJs pourront rencontrer certains de leurs camarades d'école plongés dans la même angoisse qu'eux. Peut-être en perdront-ils d'ailleurs un ou deux, fauchés dans leur course par une mitraille invisible. La mort, elle, est réelle. Mais la palissade est enfin en vue avec ses immondes rassurants et sa faille salvatrice. Encore quelques pas et il sera possible de la franchir.

On pourra parsemer ces scènes d'éléments étranges et anodins qui prendront toute leur ampleur dans la dernière bataille. Les personnages pourront par exemple entendre des ordres guerriers hurlés d'une voix adulte particulièrement autoritaire ; ont-ils rêvés, serait-ce une radio, ou un de leur camarade de classe à la voix forte ? Une explosion particulièrement violente soulèvera une motte de terre à quelques pas d'eux, vraisemblablement un énorme pétard ! On entend des cris et des râles de blessés, mais on n'en trouve pas l'origine. Petit à petit le sol du terrain vague se transforme en gaillarde sans pour autant qu'il n'ait plu...

Il convient d'introduire ces détails au compte-gouttes et sans trop insister dessus, l'essentiel étant que les joueurs n'aient jamais le temps de se focaliser dessus.



Quelque chose sous les feuilles.

Le spectacle n'est cependant pas fini, car derrière la palissade ce ne sont pas les rues dont ils ont l'habitude que les personnages trouveront, mais une immense et dense forêt automnale. Avec un peu de jugeote, il sera possible de remarquer que la topographie des lieux épouse en tout point celle de la ville connue. C'est juste comme si la ville n'avait jamais existé.

Un sentiment de paix et de sérénité presque palpable émane des bois, et les joueurs devraient préférer tenter leur chance dans cette direction plutôt que de retourner sur le champ de carnage où la bataille bat toujours son plein. Au besoin, le spectre de la guerre émergeant de la palissade pourra les aider à faire leur choix.

La forêt meurtrie, en elle-même est assez rassurante, n'étaient ses quelques bizarreries. Les feuilles tantôt tombent sur l'épais tapis qu'elles constituent déjà au sol, tantôt suivent le chemin inverse et remontent lentement se fixer aux branches. Quant aux troncs d'arbres, un liquide noirâtre perle de leur écorce ; les personnages pourraient d'ailleurs bien se demander d'où provient ce sang qui leur macule les mains ou les vêtements. En dehors de cela la forêt s'avère être un lieu sûr où les personnages pourront rallier les quelques autres enfants qui comme eux auront quitté trop tard le terrain vague et se retrouvent en plein cauchemar. La petite troupe ne tardera pas à faire la surprenante rencontre d'un adulte.

Le vieux Neil n'est rien moins que le clochard disparu du terrain vague. Enlevé à ses certitudes dans les mêmes circonstances que les enfants, le vieil homme a vécu depuis à l'abri de la forêt, apprenant à se cacher de la présence malfaisante sous les feuilles et contre laquelle il commence par mettre les enfants en garde. Il leur parlera aussi de l'ange qui garde la colline voisine et dont « l'épouvantail tête de mort » ne peut pas s'approcher.

C'est la spirale nuageuse qui a attiré Neil en bordure des bois, car il pense qu'elle indique l'ouverture du portail qui lui permettra de rentrer chez lui. L'arrivée des mômes le conforte dans son opinion et d'après lui il n'y a qu'à attendre que la spirale commence à se dissiper en tournant dans l'autre sens pour retourner au terrain vague et que tout rentre dans l'ordre. Neil proposera de passer le temps en grillant quelques-uns de ces étranges marrons qu'on trouve ici, auxquels s'adjoindront quelques chamalow rescapés du quatre-heures des en-

fants. Mais le spectre de la guerre ne tardera pas à rompre la timide gaieté du campement improvisé par le clochard.

Cela commence par une impression de figement. Les feuilles ne tombent plus ni ne remontent aux arbres et le sang commence à perler un peu plus vite le long des troncs, formant de petites rigoles au sol. De loin en loin on pourra apercevoir la silhouette filiforme de la guerre. Dès qu'il en aura conscience, le vieux Neil, soudain blême, donnera le signal du sauve-qui-peut, à moins qu'il ne soit déjà embroché par un sabre d'abordage sorti soudainement de sous les feuilles mortes et tenu par une main squelettique. S'en suivra une course-poursuite en direction de la colline à l'ange.

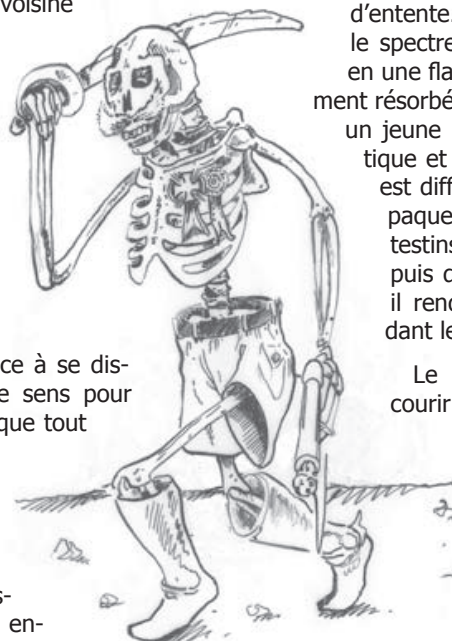
Gravir la butte ne sera pas aisé avec ces feuilles mortes glissantes, le spectre, lui n'a pas l'air gêné dans sa progression. À certains moments même, il semble flotter lentement à quelques centimètres du sol.

Enfin arrivés sur la hauteur, les personnages pourront contempler une statue de bronze juchée sur un socle de grès. Des inscriptions dans la pierre évoquent des dates lointaines et des noms inconnus. Une lumière sourde semble émaner de la femme ailée. Le spectre de la guerre ne pouvant s'approcher de la statue, il assistera presque impuissant à la scène qui suivra, ne pouvant que l'inquiéter de sa présence malfaisante et de ses couinements malsains.

La statue s'adressera aux enfants d'une voix triste et douce pour les exhorter à abandonner leurs querelles passées. Elle leur proposera de ratifier un traité à l'aide du papier, de l'encre et de la cire qui se trouvent au pied de son monument.

Après ce qu'ils viennent de vivre, il est très probable que les ennemis d'il y a peu ne se souviennent même plus avoir eu des griefs les uns envers les autres et trouveront rapidement un terrain d'entente... Or dès la signature du traité, le spectre de la guerre se met à fondre en une flaque gluante et brunâtre. Totalement résorbée, la substance laisse apparaître un jeune homme vêtu d'un uniforme antique et maculé de boue. Sa respiration est difficile et embuée, il tient un petit paquet rose contre son ventre, ses intestins. Encore quelques respirations, puis dans une expression interloquée il rend son dernier souffle en regardant les enfants.

Le meneur pourra souhaiter faire courir ses personnages au terrain vague alors que la spirale se dissipe, mais il sera aussi possible d'utiliser d'autres portes pour rentrer chez soi. Les feuilles par exemple pourront se mettre à voler de plus en plus vite et se coller aux membres



des personnages, ceux-ci auront alors l'impression d'être emballés dans un cocon végétal avant de s'enfoncer dans le sol. Ils se retrouveront emberlificotés dans les vieux journaux d'une poubelle à cartons dont il faudra s'extraire sous les injonctions courroucées d'un passant (les enfants, c'est bien connu, ne respectent plus rien de nos jours). À quelque pas de là sur le coin du parking, une statue de femme ailée commémorant depuis toujours les morts d'un conflit à moitié oublié observe la scène de ses yeux inertes.

Épilogue

À la suite de cette après-midi belliqueuse, la petite ville enregistrera une hausse significative des rendez-vous chez le pédopsychiatre ainsi qu'un nombre important de plaintes contre X pour coups et blessures. Les parents n'hésiteront souvent pas à accuser le fils du voisin des maltraitements subies par leur rejeton. Qu'importe d'ailleurs que leur propre fils nie catégoriquement l'identité du bourreau qu'on leur octroie, il ne fait aucun doute que le choc et la peur des sévices trop récemment subis les empêchent de dénoncer le coupable. D'ailleurs, cet empressement à vouloir l'affranchir n'est-il pas le plus clair des aveux ?

La nature des blessures observées laissera longtemps les adultes perplexes, jusqu'à la découverte du site archéologique à une profondeur importante sous le chantier du centre commercial. Il ne fera alors plus aucun doute que les enfants auront trouvé – par quel miracle ? – des sabres, des fusils et des grenades encore en état de fonctionner... Et qu'importe si certaines pièces trouvées dans le corps des petites victimes sont clairement anachroniques à cette bataille dont on vient de trouver les reliquats.

Les fouilles archéologiques permettront encore d'arracher quelques petits corps à la glaise du chantier, mettant un terme aux angoisses ainsi qu'aux espoirs de certains parents. Les hypothèses les plus farfelues seront avancées pour expliquer cet ensevelissement à près de trois mètres de profondeur, au beau milieu des dépouilles mortelles des protagonistes de cet ancien conflit. On exhumera en outre le cadavre en parfait état de conservation d'un adolescent vêtu d'une défroque de soldat.

Quant au chantier, il sera d'abord fermé pour enquête et prendra encore quelques mois de retard pour cause de fouilles archéologiques. Dans le même temps la société de construction déposera le bilan suite aux plaintes des parents, occasionnant un délai supplémentaire. Elle sera finalement remplacée par une autre dont le premier geste sera d'édifier une barricade autrement plus sérieuse et qui ne tiendra pas son rôle plus de trois mois.

Quelques « parce que » au bout des « pourquoi ? »

Il n'est pas nécessaire de connaître le fin mot d'une histoire pour la jouer, mais cela permet parfois plus de liberté. Ceux dont l'esprit rationnel a besoin de se sustenter trouveront ici confirmation de leur intuition : c'est bien le jeune Lee, qui par sa mort tragique et sa réticence à arpenter les sentiers de l'au-delà a happé les enfants dans les tréfonds de son âme tourmentée.

À l'instant de sa mort, près de cent cinquante ans plus tôt, les souffrances morales et physiques du jeune Lee ont ouvert en grand les écluses du ciel. À moins qu'il ne s'agisse de celles du monde du placard. Abreuvé de patriotisme mal digéré, apeuré par cette première expérience de bataille, il a créé un monde bipolaire antagoniste, entre guerre et paix dans lequel il joue le rôle omnipotent et schizophrène des deux opposés.

La nature exacte des conflits dont il est question dans ce scénario est laissée à l'appréciation du meneur. On pourra par exemple considérer que Lee a participé à la Première Guerre Mondiale, et que le monument aux morts de son souvenir commémore la guerre de 1870 ou la guerre de sécession suivant qu'on joue en France ou aux États-Unis.

Les constructions successives sur le lieu même de la bataille qui a vu le jeune homme mourir n'ont pas résisté à la rage larvée du spectre. Lee n'a pris conscience de son existence et de celle d'un monde extérieur que très récemment, lors des travaux de forage dans le terrain vague. Persuadé de sa normalité, la force de ses convictions s'est projetée dans un golem de boue modelé à son image, et dans la normalité d'une existence enfantine, il est naturellement allé suivre des cours dans la première école venue. Les personnages auront d'ailleurs pu sentir à plus d'une reprise une étrange odeur de boue dans la salle de cour, ou à la récréation.

La nature belliqueuse de cette rentrée scolaire et les combats dans le terrain vague ont malheureusement réveillé ses désordres, déclenchant



une parodie de l'antique bataille ainsi qu'un basculement de la réalité vers le monde du placard. Lee s'est alors incarné dans un spectre de la guerre empruntant physiquement aux représentations communes de la mort et des généraux dans l'imagerie populaire de son époque. Peut-être le meneur souhaitera-t-il y surimposer la vision des enfants modernes, ajoutant un peu de grotesque dans la défroque du personnage. Dans son incarnation de la paix, Lee a assisté les personnages dans la concrétisation physique de ce que la paix pouvait signifier pour lui à son époque : une signature sur un traité.

Et dès lors que l'acte rédempteur pour l'humanité fut accompli, son âme apaisée réintégra son corps, ou ce que l'on voudra. Gageons que le supermarché aura une meilleure longévité que les bâtiments qui l'ont précédé.

Quant au jeune Lee, on n'en entendra plus jamais parler après l'exhumation de son corps, si ce n'est une ou deux fois à mi-voix dans la cour d'école, ou après la découverte d'une flaque de boue sous une chaise – toujours la même – au beau milieu d'une salle de classe.

Ouverture

Le thème de ce scénario se prêterait bien à une campagne basée sur les quatre cavaliers de l'apocalypse. Resterait donc à traiter Mort, Famine et Pestilence. Entre campagne de vaccination, vols de goûters en série et empoisonnement alimentaire à la cantine, peut-être m'y attellerais-je à l'aube d'une autre nuit d'insomnie.



La guerre dans les règles de l'art

La guerre est une compagne habituelle des parties de jeu de rôle. Mais rarement les PJs se retrouvent aux postes de commande, là où on tire les ficelles ; la gestion stratégique des forces armées relève bien plus des wargames que l'on n'a curieusement jamais osé traduire en « jeux de guerre ». Au mieux, les personnages se retrouvent dans la position de deus ex machina, renversant le cours des événements par une action d'éclat. Plus souvent les PJs se trouvent englués, pris dans les événements, et l'aventure qui leur est proposée n'est qu'une péripétie parmi tant d'autres survenant dans un royaume en proie à la guerre. En effet, celle-ci génère un nombre important de situations dans lesquelles le scénario peut piocher allègrement pour proposer des intrigues, des rebondissements, de l'aventure.

Je vous invite ici à explorer plusieurs situations classiques que l'on retrouve dans un contexte de guerre, et voir pour chacune quel cadre peut être réexploité dans de futures aventures. Enfin pour terminer, je vous propose une bibliographie sommaire sur la tactique et l'art de la guerre.

AIDE DE JEU



Auteur :
Olivier Dupuis
Illustrations :
Elisabeth Thiéry

Bourmouss :
Ghislain Thiéry

Loi des combats

cher qu'un tel désordre ne survienne, ou, à l'inverse en être les auteurs, conscients ou non...

Renseignement

Diplomatie : alliances et discordes

Un conflit met rarement en jeu deux uniques parties ; le passé des protagonistes leur a souvent permis de se constituer des alliances, ou au contraire de se fâcher avec plusieurs autres partis. On peut donc rassembler les différents acteurs du moment en trois catégories, les alliés, les ennemis et ceux qui restent, momentanément, neutres. Contracter des alliances et atténuer les dissensions avec les pays non belligérants sont des tâches ardues mais indispensables pour une bonne politique, y compris en temps de guerre. Les alliés peuvent intervenir directement, mais aussi permettre le passage, offrir des renseignements, supporter la logistique, etc. Renouer le contact momentanément avec d'anciens ennemis peut apporter, souvent au prix fort, des ressources inattendues pour l'adversaire et tromper ses estimations ou ses plans. Enfin si le conflit déborde sur le terrain des pays neutres, il risque de s'enliser sérieusement. C'est rarement de l'intérêt des deux partis ; les PJs peuvent recevoir la mission d'empê-

Dans tout conflit, chaque partie déploie une grande énergie, souvent souterraine, pour connaître les ressources et les projets de l'adversaire. Du point de vue militaire, connaître l'état de ses troupes, le niveau de leur formation, les noms et les états de services de ses généraux est crucial pour estimer le rapport des forces. Mais connaître l'organisation de l'armée adverse, comment elle s'approvisionne en matériel, en nourriture sont des informations de premier ordre qui pourront permettre de mettre en place des stratégies de blocus ou d'affaiblissement. Enfin connaître l'état des alliances et l'état politique du pays, principalement des opposants au régime, ou tenter de se créer des alliés dans la place sont des travaux d'espionnage qui pourraient parfaitement servir de mission ou de cadre de mission pour des PJs habiles.

L'armée, ses besoins et ses contraintes

Formation

La formation est un chapitre quasiment incontournable des ouvrages militaires historiques ; or ce point est complètement oublié dans le milieu du jeu de rôle alors qu'il pourrait apporter des situations de jeu intéressantes. Selon le type de l'unité concernée le mode de formation change.

Par exemple, une milice est surtout constituée de bourgeois autoformés, qui ont le devoir dans leur semaine de passer un certain temps au pas de tir et sans doute de participer à certaines manœuvres groupées. Alors qu'une armée régulière gèrera le recrutement, la préparation physique, la formation technique et la discipline de camp (voir le livre I de Végèce [4] par exemple). Toutes ces préparations ne peuvent se faire à l'abri des regards qu'à condition de disposer d'énormes infrastructures. Seuls des états-nations peuvent se permettre de consacrer autant d'argent à des bâtiments dédiés à l'encadrement et à la formation des soldats.

Dans tous les cas, la formation nécessite des cadres, d'anciens soldats, des méthodistes ou théoriciens ; dans certains cas, il faut chercher très loin des formateurs de talent. Dans la prévision d'une guerre, acheter des formateurs hors pair, soudoyer les cadres de l'armée adverse ou ne serait-ce que connaître le contenu de leur formation font partie de ces stratégies dont la réalisation peut incomber à des PJs.

Éclaireur

Une armée a besoin d'un espace vaste pour manœuvrer, et en déplacement elle doit pouvoir prévoir son chemin pour éviter

d'énormes pertes de temps. Les éclaireurs devant l'armée, vérifient l'état des routes, et cherchent le chemin le moins mauvais. Leur rôle est aussi de trouver des points d'eau et de ravitaillement, de déterminer la position de l'ennemi. Les PJs peuvent accomplir ce travail fort dangereux, mais qui présente l'avantage de redonner aux joueurs une grande autonomie dans les prises de décision malgré leur intégration à une armée. D'un autre côté, les PJs peuvent ainsi être confrontés à des éclaireurs ou être dans l'obligation de les tromper, de masquer des informations cruciales.

Organisation, logistique

Comment imaginer qu'une armée de plusieurs centaines d'hommes sinon de plusieurs milliers puisse évoluer dans un environnement hostile sans une solide gestion de l'approvisionnement ? Sun Tzu [1] conseille aux généraux d'organiser son armée pour être au maximum autonome... mais déconseille encore plus de se lancer dans des opérations militaires trop longues... L'histoire montra que certaines armées savaient très bien avancer sans base arrière, ne vivant que sur le pays. Par exemple, certains peuples nomades disposent de l'autonomie suffisante pour se fabriquer le matériel permettant de conditionner la nourriture. Généralement les généraux ont la prudence ne pas compter uniquement sur les ressources qu'ils pourront trouver sur place, surtout si l'opération s'enlise dans le temps ; il faut donc organiser l'approvisionnement en nourriture, en matériel et... en hommes ! Ils doivent souvent composer avec les populations locales pour la nourriture fraîche et dépendent donc cruellement de leurs bases arrières pour le matériel spécifique (tentes, vêtements, chariots, outils, etc.) qui ne peut qu'être partiellement ponctionné à l'ennemi : impossible d'intégrer des chasseurs TIE dans une escadre rebelle par exemple. Vous avez sans doute en mémoire la stratégie de la terre brûlée mise en place par Vercingétorix pour supprimer



aux armées romaines la possibilité de se servir dans les greniers des villes et villages gaulois. Des stratégies équivalentes peuvent être menées pour couper les approvisionnements, voire même les détourner. À l'opposé les individus qui arriveront à rouvrir le chemin des caravanes alliées jusqu'aux régiments seront vus à juste titre comme des sauveurs...

Le conflit armé, cas du siège

Un siège est une opération longue, coûteuse et qui nécessite de grandes qualités chez le général pour en venir à bout, alors que dans la place assiégée, la plus grande qualité est la pugnacité. Prendre une place fortifiée, quelque fois naturellement inexpugnable se fait en plusieurs temps, des assauts pour tenter de forcer la place, avec des engins fabriqués sur place, des temps d'attente que l'adversaire affamé et lassé cède, éventuellement le temps que les sapeurs créent des brèches, le tout sous la menace régulière de bombardements plus psychologiques que décisifs. L'art de mener un siège s'appelle maintenant la poliorcétique, et le mieux et encore de parcourir les ressources disponibles, comme l'article de Pascal Gaulain <http://www.guerriers-avalon.org/poliorcétique.html> ou une des nombreuses références données plus bas. Que faire pour les PJs dans des situations aussi statiques ou tellement délicates à gérer comme un assaut ?

Plaçons-nous du côté de l'assiégeant. Tout d'abord il faut construire des machines de guerre, pour lesquelles il faut du bois, des outils mais surtout un ingénieur. Dans la prévision d'un siège, une mission

peut simplement être d'aller embaucher une équipe d'ingénieurs capable de construire des machines de guerre [3] et les amener à travers des territoires non sécurisés. Le travail de sape n'est pas de tout repos, surtout pour les sapeurs quand ils rencontrent des sapeurs ennemis qui tentent de saboter leur travail de sape... [2] Enfin lors des sièges quelques actions d'éclat peuvent être du ressort des PJs, comme pénétrer dans la place et faire ouvrir ou créer une brèche dans la défense. Du point de vue des assiégés, il n'est guère possible pour une armée de ceinturer correctement une place, il faudrait pour cela une armée colossale et souvent la place assiégée peut faire passer des hommes pour communiquer avec l'extérieur ; il est donc nécessaire pour les assiégeants d'organiser des patrouilles pour parfaire l'encloisonnement. Or il est souvent primordial pour les assiégés de pouvoir chercher de l'aide, ou d'éloigner des objets ou des personnes convoitées. À l'occasion d'une sortie, un des objets de la mission peut aussi être la capture d'un chef ennemi, la destruction des engins de siège, etc.



Bibliographie

[1] Sun Tzu. L'art de la guerre. Traduction en français : <http://www.ifrance.com/artdelaguerreselon-suntzu/>

En livre :

Sun Tse. L'art de la guerre. Pocket. Collection Agora Les Classiques, numéro 127. ISBN 2266073672.

[2] Arturo Perez-Reverte. Le soleil de Breda. Seuil, 2000. 3e tome des aventures du capitaine Alatrieste. La promotion des aventures du capitaine Alatrieste avait déjà été faite dans la rubrique Inspi d'un précédent numéro. Ce tome en particulier est constitué de plusieurs récits de la deuxième guerre des Flandres, des duels au sein d'une armée, de la lutte dans les tunnels de sape, récit de bataille et prise de ville sont au rendez-vous.

[3] Hans Tahlöffer. Alte Armatur und Ringkunst. 1459. Des machines de guerres extraordinaires imaginées au XVe siècle : (à partir du folio 14v)

http://base.kb.dk/pls/hsk_web/hsk_vis.forside?p_hs_loebenr=2&p_navtype=rel&p_lang=eng

[4] Végèce. Traité de l'art militaire.

La traduction du traité de cet auteur romain du IVe siècle se trouve en ligne.

<http://remacle.org/bloodwolf/erudits/vegece/table.htm>

Cet auteur fut très lu au Moyen Âge, et on trouve même une adaptation faite par Jean de Meun au XIIIe siècle, Li abrejance de l'ordre de chevalerie, que vous pouvez découvrir sur Gallica (<http://gallica.bnf.fr> cherchez à Jean de Meun et Vegece). Il existe une étude très intéressante sur l'art de la guerre au Moyen Âge selon Végèce :

Philippe RICHARDOT. Vegece et la culture militaire au moyen-age. Economica, 1998. Coll. bibliothèque stratégique. ISBN 2717837531

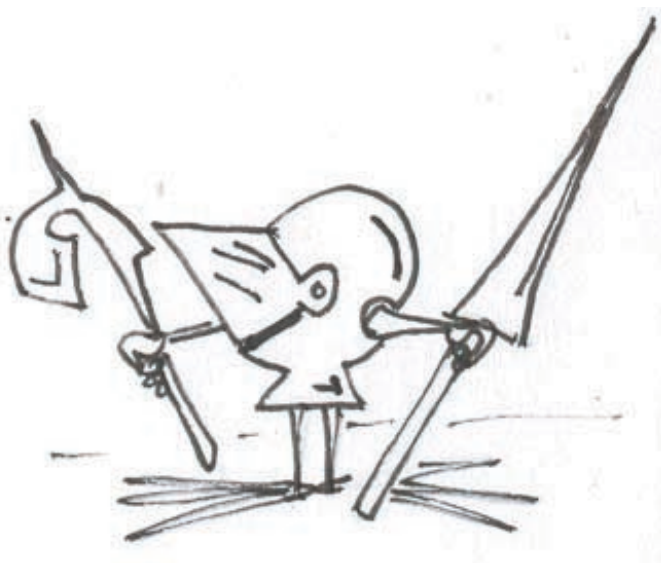
Nicolas Machiavel. L'Art de la guerre. Flammarion, 1993. ISBN 2080706152.

Les considérations tactiques y côtoient les propos consacrés aux nécessités matérielles de la guerre (recrutement, armement...), orchestrant avec subtilité une réflexion sur le pouvoir.

Carl von Clausewitz. Théorie du combat. Economica, 1998. Collection bibliothèque stratégique. ISBN 2717837361.

Carl von Clausewitz. De la guerre. Edition de Minuit, 1959. Collection arguments. ISBN 2707301078.

Colson, Bruno. L'art de la guerre, de Machiavel à Clausewitz. Publication de la bibliothèque universitaire Moretus Plantin, 1999. ISBN 2-87037-275-2. Voir la table des matières http://www.stratisc.org/pub/pub_colson_adlg.htm



Les figures imaginaires du guerrier

Cette aide de jeu présente diverses images du guerrier. Elle est construite, en partie, sur une application des travaux d'un sociologue et historien allemand, Norbert Elias, auteur de petits ouvrages souvent amusants sur l'évolution historique des mœurs, de la violence, de la place sociale du militaire et du polissage des mœurs¹. Elle vise à la fois à vous divertir et à servir d'instrument de jeu permettant d'appréhender et d'exploiter la place du guerrier dans les jeux basés sur l'imaginaire – et accessoirement de tenter de renouveler cette figure archétypée en témoignant de son extrême diversité.

AIDE DE JEU



Auteur :

Pascal Rivière

Illustrations :

Elisabeth Thiéry

Bourmouss :

Ghislain Thiéry

Les univers de jeu se placent généralement sur un axe historique : Moyen Âge historique (Aquelarre) ou fantastique (DD, L5R), Renaissance (Warhammer, Agone), Âge Classique (Mousquetaires de l'Ombre, Pavillon Noir), Âges Modernes et Contemporains (Delta Green, Vampire), futur proche (Shadowrun, Cops) ou science-fiction (Fading Suns). L'image, voire l'imaginaire du guerrier, est marquée par le stade historique présenté par ces univers. La variation des manières de jouer un guerrier est transformée par leur contexte historique. Derrière cette analyse banale, se cache des possibilités de jeux diversifiées et enrichissantes. On conviendra notamment qu'une réflexion ludique portée sur ce thème n'est pas inopportune, la place du guerrier étant centrale dans la pratique et dans les imaginaires du jeu de rôle. De même, j'essayerai de balayer un espace aussi large que possible pour présenter le plus de variantes possibles afin de vous aider à renouveler un genre de personnage terriblement usité – et usé, parfois. À cet effet, cet article atypique vous fera côtoyer aussi bien Shakespeare et Choderlos de Laclos que les univers manga ou DD.

Suivons l'axe historique présenté plus haut : le **guerrier barbare** a pour charge la défense du territoire tribal. Il est attaché à la défense du village. Le **guerrier médiéval** est témoin de la constitution d'un corps militaire élargi et uni derrière la figure d'un suzerain. On peut parler d'une institutionnalisation ; le corps militaire institué impose une domination physique et idéologique, justifiée religieusement par l'idée selon laquelle ce système de classes

sociales rigide est un ordre social similaire à l'ordre du monde créé par Dieu. Le guerrier de l'Âge Classique est marqué par la civilisation des mœurs, par la société de cours. La noblesse, décidément trop turbulente, trop frondeuse, est contrôlée par le souverain. La violence du **guerrier classique** est circonscrite au profit du roi et de la nation. Disons que le **militaire moderne** (19e-20e) se caractérise par la création du corps armé, affilié à l'état de la république ou de la démocratie monarchique : c'est l'ère du colonialisme et des grandes guerres entre états. L'âge contemporain et futuriste présente une société duale qui met en confrontation deux modèles : l'individualisme et l'éclatement des institutions pour une part, et le corporatisme – voire le néo-féodalisme – de l'autre. Le **guerrier contemporain et futuriste** est un mercenaire solitaire multipliant et abandonnant ses alliances provisoires.

Voici pour les grandes lignes directrices. Chacun de ces modèles présente différentes variations dont nous n'avons pas la possibilité de faire le tour mais dont quelques modèles en particulier présentent un intérêt pour la gestation de vos prochains personnages.

Gardez en mémoire que, contre l'idée fausse selon laquelle le guerrier est un personnage simple, voire simpliste, il est possible de lui donner de la dimension en croisant plusieurs des catégories qui vont être décrites ou que vous avez observées ou en jouant avec les contradictions, les dilemmes, les retournements de perspective. Ainsi, par exemple, l'ancien général, bourreau sanguinaire, prend le parti du peuple (ex : Elric le Melnibonéen) ou au contraire le guerrier populaire et solitaire s'implique

¹ Voir « La civilisation des mœurs » et autres ouvrages de l'auteur.

dans le combat (ex. : Han Solo dans Star Wars : A New Hope lors de la première bataille de l'Etoile Noire intervient, agrandi par sa rencontre avec Luke et motivé peut-être par un amour naissant et refoulé pour la princesse Leia).

Le **protecteur tribal** assure la survie de la tribu dont il est l'homme fort et combatif. Il défend la vie et le territoire contre l'ennemi extérieur, présenté sous deux figures complémentaires : l'envahisseur et le monstre. Mais il agit également à l'encontre des divisions internes opposant clans et familles. Pour lui et pour les hommes et les femmes du clan, le vaste monde regorge de menaces, et ce monde mystérieux et menaçant entoure la petite unité géographique dans laquelle vivent des personnages ignorants des horreurs qui, traversant le monde, pourraient jaillir chez eux. La prédominance des monstres et des bêtes marque une ère historique fantastique où le guerrier lutte contre la nature et contre ses dangers bestiaux. La perspective animiste stipule que les esprits maléfiques sont susceptibles de s'incarner dans la chair bestiale. Mais cet âge est aussi le temps de la fondation du monde, il est concomitant avec celui des dieux. C'est donc l'âge où sont croisées la figure du guerrier et celle du **héros mythologique**, ce « personnage qui sans être un dieu (il est censé avoir vécu), est au-dessus de la condition humaine. Il incarne certains idéaux sociaux et joue un grand rôle dans la mythologie de nombreux peuples. Il est souvent supposé avoir guidé la population à son territoire² ».

Le héros a donc une dimension mythologique et messianique. Même si le héros messianique n'est pas un guerrier, mais un visionnaire et un guide spirituel, il est souvent associé au guerrier. Ainsi, par exemple, dans le roman *Les derniers hommes* de Pierre Bordage (voir notre critique dans la rubrique «Inspis»), Solman, leader boiteux et maladif mais visionnaire, est aidé dans son entreprise par Moram et Wolf, deux figures particulières du guerrier.

Le **guerrier sauvage** est en communion avec la nature mystique du monde. Guerrier celte ou nordique vouant un culte aux dieux de la guerre, guerrier indien adorant l'esprit du monde, il a un rapport au monde agonistique : il se confronte au combat et à la mort en dépassant sa peur, dans l'exultation de l'exercice de sa force, animé par un violent désir de domination et d'affirmation virile. Jouer le barbare est apprécié en ce que cet acte constitue un excellent moyen de se défouler – soit de casser les processus psychologiques et sociaux modernes de la répression de la violence, sur un espace et dans un temps – ceux du jeu – qui tolèrent ce déchargement. Un risque évident se pose toutefois dans le cas où un joueur immature dépasse les bornes, exerce une violence gratuite, démolit la solidarité du groupe ou justifie l'exercice de l'asservissement d'autrui. Pour éviter cela, je conseille au joueur intéressé par ce type de personnage d'introduire nécessairement une dose d'autodérision et d'humour – façon « je suis costaud mais un peu con, même si j'ai finale-

ment bon cœur ». On obtiendra un personnage un peu « grand frère protecteur mais faut pas me chier dans les bottes ».

Une variante féminine devrait assurer le même type de plaisir pour une joueuse ayant ras le bol d'incarner la jeune princesse éthérée, la secrétaire du détective ou la sorcière mystérieuse (qui a pas assez de points de vie et qui tombe au premier combat, aménageant malgré elle des conditions favorables au macho de la table pour lui sauver la mise). À mon avis, jouer une barbare constitue presque un acte de féminisme – et personnellement j'adore voir une barbare casser du gros con « bodybuildé ».

Le **chevalier** médiéval est une figure tellement archétypée, usitée et usée qu'elle me sort par les trous de nez. Débrouillez-vous... Bol, remarquons tout de même que le personnage du chevalier dispose d'une échelle d'attitudes qui vont du chevalier blanc, vertueux et courtois (figure historique peu probable...) au seigneur tyrannique et haïssable qui terrorise ses gens. Essentiellement, le chevalier est à la fois un homme de pouvoir – servant à la cour, sur un terrain de négociation ou à la guerre son seigneur – et un individu en quête d'un idéal – comportemental ou religieux. Ces deux forces, entrant en contradiction, confèrent sa teneur à ce personnage. Parmi les chevaliers, le fils du roi ou du seigneur est une figure intéressante : comparé à son père, qui est-il ? Sera-t-il digne de prendre le flambeau d'un roi courageux et aimé ? Ou sera-t-il parricide, traître allié à l'adversaire ou au mal ? Rejette-t-il les codes sociaux des puissants, préférant, par exemple, les lettres – comme Agone de Rocheronde ?

Le **soldat** médiéval présente une figure plus amusante : ripailleur, voleur, violeur – de temps en temps –, c'est un salaud, ou peut-être finalement un dur-à-cuir qui révèle une certaine humanité. Puant, mal rasé, ivre, il semble de rien : en réalité, s'il a l'étoffe d'un Falstaff, il regarde les grands se déchirer, témoigne des malheurs des petits, pleure sur le corps du jeune prince assassiné, et devient philosophe, stoïcien, observateur avisé des comportements humains, sage et donneur de leçons ou... un alcoolique pathétique.

Le **mercenaire** est le profil-type du guerrier « commun » en fantasy qui vend ses services ou part en quête du trésor du dragon. Personnage plus pragmatique que le jeune héros qui part sauver la princesse – plus viril sans doute... –, comme son cousin japonais, le ronin, il erre d'aventures en aventures, de rencontres en rencontres, croisant autant de personnages, de situations et de périls. Certes libre, sans maître, finalement sans grand destin, il sonne un peu creux, parce qu'il ne cherche finalement rien d'autre qu'un prochain job. Mais il est pratique : on sort ce personnage, on le rentre, on le transporte d'un monde à l'autre... Il est interchangeable et constitue un repère imaginaire rassurant quand on manque d'idées.

² Dictionnaire des Sciences sociales, éditions Dalloz.

Le **guerrier mage** compose un personnage de fantasy complet, alternant la lecture de ses grimoires et le maniement de l'arme. Mages de guerre du Cormyr – dans les Royaumes oubliés – ou mage de guerre calastien – dans les Terres balafrées – forment un corps militaire original, composant un axe de jeu qui mériterait d'être plus souvent exploité. Pourquoi pas des enquêtes façon JAG mettant en scène des mages de guerre usant de leurs pouvoirs pour résoudre des affaires criminelles mettant en cause des officiers et des proches du pouvoir ?

Le **guerrier de l'âge classique** : ah, voilà qui est amusant ! Cette figure ne se limite pas au duelliste empanaché façon D'Artagnan. À force de « en garde traître », on se lasse... D'ailleurs, pourquoi le traître n'appartiendrait-il qu'à l'ordre des adversaires du héros ? La civilisation des mœurs induit dans ce personnage une dose d'esthétisme qui lui donne un rien d'éducation et qui l'introduit dans les complots courtois. D'ailleurs, on ne sait plus vraiment ce qui distingue le guerrier du courtisan : les deux figures se sont en effet rejointes. Les allégeances se cachent, on n'adoube plus en criant, bien au contraire, on se lie dans l'ombre, puis on s'empoisonne et se trahit...

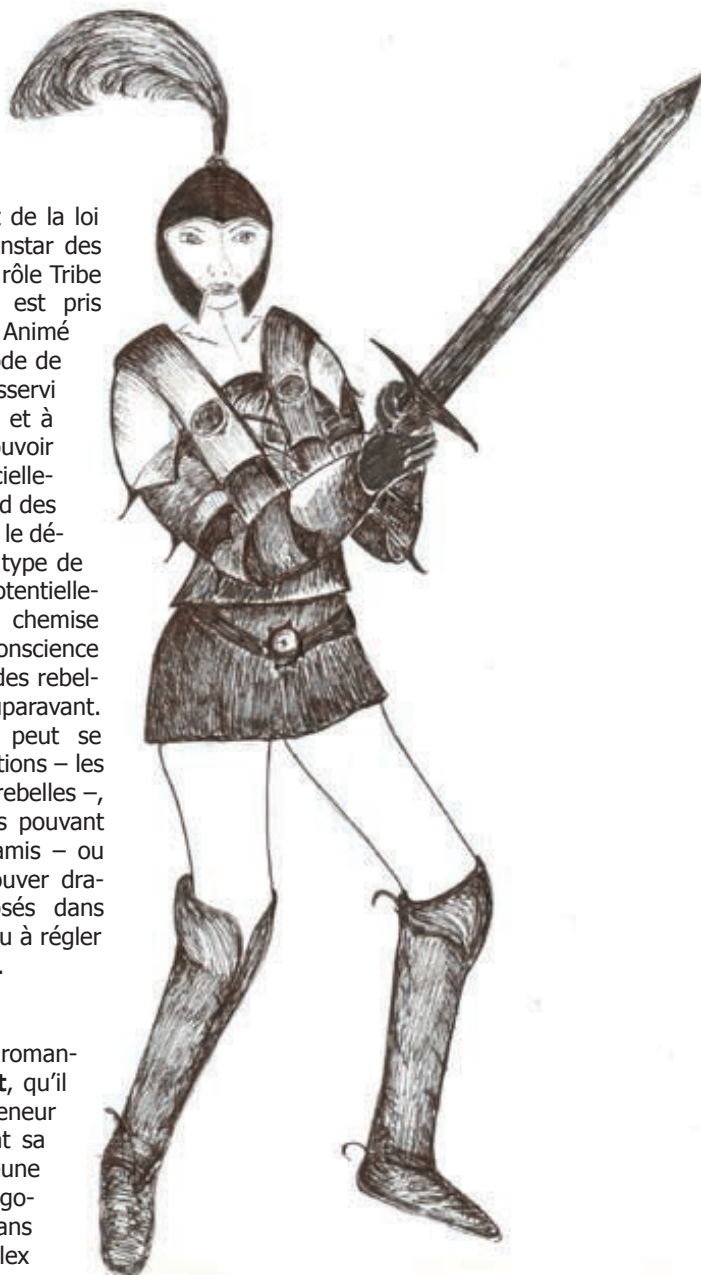
Le **fanatique** est emporté par le poids de jeux politiques ou courtisans cruels ou par celui des haines idéologiques. Il est confronté à l'horreur de ses actes ou aux conséquences fatales et imprévues – inconsciemment fratricide ou parricide, à l'exemple de Œdipe, meurtrier du père de son aimée, comme le Cid ou du premier amant de cette dernière, comme Kenshin le vagabond, héros du manga du même nom. Transcendé par la souffrance reçue en retour, quand c'est lui qui devait originellement l'administrer, à l'instar de saint Paul, il est gagné par la Rédemption et suit désormais une nouvelle voie. Son alter ego sombre est son ancien allié qu'il déferra nécessairement en duel, à moins que comme le vicomte de Valmont (Les liaisons dangereuses), le poids de ses fautes l'amène à baisser la garde...

L'**aristocrate élitiste** : pourquoi André, dans Guerre et paix, regarde-t-il siffler cet explosif sans fuir ? Tomber à genou lui semblerait-il dégradant ? Quelle image la mort imminente dessine-t-elle dans cet esprit à la fois taillé dans l'acier et tissé dans la soie ? La modernité est un poison pour le guerrier classique car, à la différence du guerrier médiéval, inscrit dans un corps, dans une communauté qui l'emporte sur lui et lui donne une raison d'être, le guerrier classique commence à prendre conscience de lui-même, en tant qu'individu particulier, sollicité par ses aspirations, ses sentiments, ses angoisses naissantes. L'âge de la raison encyclopédique précède l'ère du romantisme naissant.

La raison, d'ailleurs, est mère de la rationalité moderne – et donc de la loi et de l'état. Le **guerrier républicain** est le bras droit de la loi et de l'ordre – à l'instar des joannites du jeu de rôle Tribe 8. Ce personnage est pris dans un dilemme. Animé d'une part par le code de l'honneur, il est asservi au service de la loi et à l'exercice d'un pouvoir dominant tendanciellement inique à l'égard des peuples. Frappé par le désenchantement, ce type de personnage peut potentiellement retourner sa chemise dans une prise de conscience et prendre le parti des rebelles qu'il punissait auparavant. Le corps militaire peut se scinder en deux factions – les légitimistes et les rebelles –, cet état des choses pouvant amener d'anciens amis – ou rivaux – à se retrouver dramatiquement opposés dans un combat mortel ou à régler enfin leurs comptes.

Mais revenons au romantisme. Le **revenant**, qu'il soit spectre de l'Elseneur dans Hamlet dictant sa vengeance au jeune prince ou vengeur gothique comme dans The Crow de Alex Proyas, a une dimension tragique, voir romantique fascinante. Le spectre revenu des morts se venge certes de ses meurtriers mais l'aimée revient au monde des vivants et lui échappe fatalement, avant sa douleur. Occasion de saisir la chance d'une dernière et ultime rencontre. Variante : le méchant tue l'aimée avant de tomber et cette dernière rejoint son amant dans le monde des morts.

Le **guerrier maudit** trouve l'une de ses incarnations les plus célèbres avec Elric, tueur de son aimée et des siens, poursuivi par la fatalité – un terme qui revient souvent dans cet article... Pris en tension entre le bien et le mal, il est confronté sur le plan personnel à une issue incertaine et amère, soit positive dans le cas d'une rédemption, soit fatale pour celui qui n'échappera pas à son destin. Certes, c'est cette même fatalité qui distingue le héros romantique du charcutier-traiteur – ou tout du moins du lecteur ou



du joueur de rôle, s'évadant de sa plate tranquillité quotidienne. Jouer un personnage maudit nécessite l'accord et la collaboration du maître de jeu qui accepte d'introduire le moteur de la tragédie. C'est un cas rare : en général, les joueurs n'en demandent pas plus que ce qui va leur tomber dessus – et c'est bien dommage. Un peu de classe, ça fait de mal à personne.

Le **guerrier urbain** cyberpunk voit ses caractéristiques marquées par la modernité décadente de l'individualisme et de la dissolution des liens sociaux. L'État, en perdant le contrôle de la rue, n'a plus le monopole de la violence physique. Ce personnage, mercenaire moderne, est marginal, libre, transgresseur, notamment des codes physiques et vestimentaires, adoptant par exemple un look néo-tribaliste – percing, tatouages, cuir, etc. Dans une ère historique plus proche, le brujah ou le gangrel anarch de Vampire suivent un semblable parcours, les mouvements rock modernes (dark vawe, black metal, death, rap) lui donnant l'occasion de se saisir d'un look à l'esthétique intéressante – ou tout du moins particulière...

Confronté à la disparition des valeurs sociales fondées sur la cohésion et sur la solidarité, ce solitaire suit les lois dictées par ses propres intérêts. Mais souvent fatalement confronté à sa misère humaine et morale, il pourra être amené en dernier recours à chercher une cause, voir à se chercher lui-même, marquant ainsi une différence avec l'assassin – éventuellement vampirique asservi par la Bête - ou la machine cybernétique, pour gagner au

travers de sa lutte un semblant d'humanité. En cas d'échec, il éprouve le désenchantement, gagnant, s'il ne devient pas un autre rouage du système, une dimension humaine et existentielle.

On ne saurait achever ce petit tour d'horizon sans se pencher sur le cas du **militaire moderne** : cette figure présente essentiellement un intérêt de simulation historique. Il peut toutefois être articulé à une intrigue fantastique car l'horreur de la guerre en éveille souvent d'autres, plus anciennes, si l'affrontement lui-même n'est pas secrètement généré par des puissances de l'ombre. La relation entre le fantastique et la simulation militaire est notamment mise en valeur pour le jeu Delta Green au moyen d'une aide de jeu qui, présentée sur le site tentacule.com, propose une adaptation au contexte de la guerre du Vietnam et quelques excellents scénarios.

De même, certains personnages plutôt musclés sont souvent d'anciens officiers ou d'anciens mercenaires. La carrière militaire sert de justification habile au développement des compétences martiales du personnage qui pourrait continuer dans une voie similaire – en tant que shérif, garde du corps etc. – ou faire dans l'original ou l'amusant – pourquoi pas cuisinier sur un bateau malheureusement investi par des terroristes ?

Hum... Mauvais exemple.



La triste troupe

Plus vicieux qu'une horde de groins, plus torves et mieux entraînés qu'un groupe de bandits de grands chemins, avec encore moins d'honneur que des voleurs et plus de haine que des parias, ils hantent les campagnes en marge de ces conflits trop nombreux qui les embauchent et les débauchent aux grés des besoins. Déserteurs, impayés ou mécontents, les mercenaires se payent sur l'habitant. Ils pillent, violent, torturent et tuent pour le plaisir puis, lorsqu'il ne reste plus que l'ennui, par désœuvrement.

Voilà deux ans, ils avaient loué leurs services au mauvais camp. La bataille tournait à leur désavantage et ils n'avaient aucune échappatoire lorsqu'une lueur jaune salvatrice les ravit à un sort funeste. Ils ne sont pas mécontents de ce caprice des dragons, car à supposer qu'ils aient miraculeusement survécu à la charge, ils n'auraient de toute façon certainement pas été payés. Néanmoins, les temps sont rudes pour ces mercenaires jetés loin de tout conflit. Et leurs mœurs barbares dans ces vertes et paisibles vallées leurs valent d'être inlassablement traqués. Même les bandits de grands chemins sont ici outrés de leurs manières et craignent de les rencontrer au détour d'un bosquet.

Portraits

« Antolme n'aime rien ni personne, ne croit en rien ni en personne »

La quarantaine bien tassée, Antolme a tout du vieux loup. Il parle peu, n'agit pas plus souvent et ne fait montre de véhémence que dans ces rares occasions où il faut savoir mordre pour remettre en place un louveteau trop jeune et désireux de prendre la tête de la meute. Sa pilosité poivre et sel et son physique robuste et ses deux cicatrices sur la face, une sur l'arcade sourcilière, l'autre sous le menton, témoignent de son passé aventureux.

Vétéran des champs de bataille, Antolme a la science infuse des tactiques et des situations. En particulier, il sait tempérer l'ardeur de ses compagnons quand une affaire est perdue. On l'a vu maintes fois calmer le jeu en pleine rixe : « Lorsque les forces sont trop égales, rien ne sert qu'on soit tous navrés, mieux vaut que chacun s'en retourne de son côté ». Il sait aussi leur lâcher la bride lorsqu'il le faut, et bien qu'il n'y prenne lui-même aucun plaisir, il tolère les violences gratuites et autres tortures qui font le plaisir de ses compagnons. Pragmatique, il s'éloigne simplement pour ne pas se salir ou que sa sieste ne soit pas interrompue par les cris. Dans le cas d'une victime trop bruyante on l'a déjà vu se relever pour mettre fin aux souffrances du gueulard. L'école de la guerre désensibilise en effet les gens aux pires atrocités.

Bien que ses airs puissent lui en donner l'apparence, Antolme n'a rien du chevalier loyal. Son existence entière est basée sur le pragmatisme, il ne moleste pas autrui tant que cela ne lui apporte rien de concret, mais s'il fallait extirper de force l'emplacement d'un trésor, nul doute qu'il excellerait dans le maniement du tisonnier et de la corde. De même, s'il est capable de demander la cessation des hostilités pour éviter la continuation d'un combat inutile, il ne se résignera jamais à se rendre, connaissant trop bien le sort qu'on réserve toujours aux vaincus.

Sa relation avec Elmyra est du même ordre : s'il laissait quiconque s'approprier la seule femme du groupe, son rôle de chef aurait certainement à en pâtir un jour ou l'autre. En fait, à bien y réfléchir, dans cette troupe il n'y a guère qu'envers Regnald qu'Antolme ait un embryon de sentiment, si seule-

AIDE DE JEU RÊVE DE DRAGON



Auteur :
Benjamin Schwarz
Illustrations :
Benjamin Schwarz

Bourmouss :
Ghislain Thiéry

ment il pouvait être moins bête. Antolme a cependant une particularité qui le rend bien étrange aux yeux des gens : il réfléchit à voix haute. En effet, si généralement il parle peu, dès qu'il doit faire usage de son célèbre pragmatisme il déroule la preuve de son raisonnement sur un ton docte et monotone : « hum... cet otage est trop vieux, il a trop de chance de mourir en route. Or s'il meurt nous n'aurons plus d'otage. Mieux vaut donc en prendre un autre. Echangeons-le donc plutôt contre sa fille. Elle offrira en outre l'avantage de pouvoir divertir mes hommes... ». Ajoutons à cela qu'il n'a pas conscience de ce travers et supporte assez mal d'avoir l'impression d'être deviné. Ses proches l'ont vite compris et font semblant de ne pas l'entendre. Ils ont d'ailleurs tout à y gagner. Depuis quelques temps Antolme sent la vieillesse prendre le dessus. Sa main n'est plus aussi sûre qu'avant et ses vieux os gardent plus longtemps le souvenir des réveils à la fraîche. Il n'y a pas vraiment réfléchi, mais nul doute que si l'occasion s'en présentait il fausserait compagnie à la petite troupe avec le butin commun : un plein sac de larmes d'Ashani. Il lui faudrait néanmoins être certain de n'être jamais retrouvé.

TAILLE 13, APPARENCE 12, CONSTITUTION 12, FORCE 13, AGILITÉ 14, DEXTÉRITÉ 14, VUE 8, OÛÏE 12, ODOURAT-GOÛT 10, VOLONTÉ 14, INTELLECT 16, EMPATHIE 4, RÊVE 8, CHANCE 10

Mêlée 13, Tir 11, Lancer 12, Dérobée 11, Vie 13, Endurance 27, S.Const 4, Sust 3, +Dom 2, Encombrement 13

Bricolage : 4, Course : 4
Equitation : 4, Srv Cité : 2, Srv Ext : 4, Autres Srv : 2
Acrobaties : 2, Métallurgie : 0, Natation : 0
Écriture : 0, Légende : 0, Médecine : 0
Toutes compétentes de mêlée : 0, sauf Corps à corps : +4, dague : +4, épée une main : +6, épée deux mains +2, bouclier : +4

Possession

La majeure partie des effets personnels d'Antolme réside dans ses outils de travail : une cotte de maille (protection 5), un bouclier, ainsi qu'un magnifique jeu de trois dagues, une dragonne et une esparlongue, toutes trois signées de grands maîtres forgerons. Il faut dire que les armes constituent visiblement son seul intérêt.

Quelques vêtements de lin et autres couvertures viennent compléter l'ensemble de son baluchon. Préciser tout de même qu'en tant que chef c'est lui qui a la charge et le privilège de veiller sur le butin commun : une myriade de larmes d'Ashanis. Antolme les a cachées dans le fond d'une de ses outres, et il y en a au bas mot pour cent sols dans cette peau de chèvre.

« Regnald n'est pas très intelligent, mais il frappe fort. »

Vendu dès son plus jeune âge par des parents trop pauvres pour l'élever, Regnald a grandi sur les champs de bataille. Géant au grand cœur, il est le premier compagnon d'Antolme. Farouche et inflexible au combat, dans la vie c'est une véritable girouette. Il n'y a qu'une constante dans son raisonnement : «Antolme a toujours raison». Pour le reste, naïf en diable, il croit et fait tout ce que ses amis lui disent.

Dès les premiers jours Antolme l'a racheté et pris sous sa protection, voyant en lui un écuyer dévoué et un jeune homme qui lui rappela son propre frère. Il continue de lui inculquer sa science du combat et des hommes, mais il faut bien s'y résoudre, Regnald est limité. Antolme préfère penser que son protégé a simplement pris l'habitude qu'on pense pour lui et continue patiemment ses leçons.

Quelque peu désensibilisé par ses vingt ans de guerre Regnald n'a aucun mal à s'acquitter des basses besognes ; il lui est néanmoins toujours pénible de supporter le spectacle de la souffrance et ne participe que rarement aux jeux de ses compagnons



de route. Parfois même, il lui arrive de pleurer en cachette pendant les exactions de ses camarades. Réginald ne comprend d'ailleurs pas les raisons pour lesquelles son mentor laisse faire, mais il ne lui est jamais venu à l'idée de lui demander.

TAILLE 16, APPARENCE 11, CONSTITUTION 15, FORCE 17, AGILITÉ 10, DEXTÉRITÉ 10, VUE 12, OÛÏE 7, ODORAT-GOÛT 8, VOLONTÉ 6, INTELLECT 7, EMPATHIE 14, RÊVE 14, CHANCE 13, Mêlée 13, Tir 11, Lancer 14, Dérobée 7, Vie 16, Endurance 31, S.Const 5, Sust 4, +Dom 5, Encombrement 16,5

Bricolage : +3, Course : +4, Saut : +4
Charpenterie : 0, Maçonnerie : 0, Srv Ext : +4, Srv Forêt : +4
Corps à corps : +4, hache à deux mains (maniée à une main) : +4

Possessions

En dehors de sa double hache qu'il manie à une main sans trop de problème, Réginald ne possède que le strict minimum. Il s'occupe en outre de la majorité des effets d'Ygnothia, ce qui restreint considérablement sa capacité de charge.

« Georg, le tortionnaire à la peluche »

Jeune trentenaire, Georg ne compte pas moins de quinze ans de guerre. Bien qu'ayant principalement exercé comme lancier, il n'est pas moins efficace la dragonne à la main. Il a intégré la troupe d'Antolme cinq ans auparavant et a tout de suite pensé qu'il serait un bien meilleur chef. Vainqueur impitoyable, il aime s'amuser longuement avec ses victimes et supporte assez mal le désintérêt d'Antolme pour ce genre de loisirs, désintérêt qu'il assimile à de la faiblesse.

Bien qu'il soit dans la fleur de l'âge, Georg sait qu'il n'a que peu de chances face au vieux loup, d'autant plus que ses compagnons ne sont pas encore tout à fait prêts à trahir. Impatient, il ne peut s'empêcher de tester de temps en temps l'autorité du chef, et nul doute que d'ici quelques années, quelques mois peut-être, il fera un faux pas.

Georg possède une peluche crasseuse qu'il appelle Mimi et à qui il parle de temps en temps. Ses compagnons n'ont pas compris à quel point Mimi est le point faible de Georg, le fait est que le jeune homme serait à la merci de la moindre personne menaçant l'intégrité de sa peluche...

TAILLE 12, APPARENCE 13, CONSTITUTION 13, FORCE 13, AGILITÉ 14, DEXTÉRITÉ 10, VUE 13, OÛÏE 15, ODORAT-GOÛT 7, VOLONTÉ 14, INTELLECT 12, EMPATHIE 8, RÊVE 8, CHANCE 8, Mêlée 13, Tir 11, Lancer 12, Dérobée 11, Vie 13, Endurance 27, S.Const 4, Sust 3, +Dom 1, Encombrement 12,5,

Bricolage : 0, Course : +4, Discretion : +2, Escalade : +4, Saut : +2, Séduction : +3, Vigilance : +2
Srv Cité : 0, Srv Extérieur : +2, Srv Desert : +2
Jeu : +2, Natation : 0
Lance : +4, épée une main : +2, épée deux mains : +2

Possessions

Outre son armure de cuir dur qu'il porte en permanence, et sa dragonne, Georg ne possède ouvertement pas grand-chose. Quelques piécettes qu'il réussit à ravir à la vue de ses compagnons ornent le fond de sa bourse, ainsi qu'une vieille peluche crasseuse représentant une souris. Georg s'isole parfois avec elle pour lui tenir une conversation assidue, persuadé qu'il s'agit de la réincarnation de la sœur qu'il n'a jamais eue mais dont il rêve très souvent.

« Mignance qui vit tranquille car il vit caché »

Compagnon d'Antolme depuis près de quinze ans, Mignance traîne toujours une maladie. Voûté et claudiquant, s'il a survécu si longtemps aux champs de batailles malgré sa faible constitution, c'est qu'il flairer les embrouilles et s'en est toujours tenu éloigné. On ne l'a pratiquement jamais vu en première ligne, et lorsque cela arrivait il y avait systématiquement un gros butin à se partager. Antolme a rapidement compris l'étrange aptitude de Mignance et a maintes fois calqué sa décision sur l'attitude de ce souffreteux personnage. Il a ainsi réussi à éviter quelques traquenards et à prendre du galon dans des missions aisées. Mignance s'étant ainsi fréquemment retrouvé sous les ordres d'Antolme, il lui est tout naturel de continuer à le considérer comme son chef, il apprécie d'ailleurs grandement de rester dans l'ombre.

Maigre et osseux, même lorsqu'il n'est pas malade Mignance donne l'air de l'être. Il ne faut néanmoins pas s'y fier, lorsque le besoin s'en fait sentir il sait prouver son expertise dans le maniement de l'espar-longue. Il préfère néanmoins jouer le rôle d'archer caché là où malgré son strabisme convergent et ses tremblements incessants il excelle tout particulièrement.

Lâche et couard, il n'a pas son pareil pour malmenier ses victimes. Une façon pour lui de se convaincre de sa force et de son ascendant. Dans la troupe personne n'est dupe mais à part Réginald personne ne songerait à s'interposer, après tout qui sait ce qui peut se passer pendant la nuit ?

Têtes de dragon

Sens de l'à-propos : Mignance ressent intérieurement le moindre danger indistinct qui pourrait le menacer. Le malaise physique et moral dont il souffre alors le pousse à s'éclipser sans se signaler. A

l'inverse, il ressent aussi lorsqu'une situation pourrait lui être bénéfique et se porte spontanément au devant d'elle. Il ne s'agit absolument pas de quelque chose de réfléchi, mais plutôt d'une sorte d'instinct comme d'autres peuvent en avoir. Simplement, dans le cas de Mignance, l'instinct n'a jamais été mis en défaut.

Malade en sursis : L'individu est constamment sous l'effet d'une maladie sans pour autant jamais mourir. Concrètement il a un malus de +5 pour attraper une infection, et de +5 pour en guérir.

TAILLE 10, APPARENCE 8, CONSTITUTION 11, FORCE 8, AGILITÉ 13, DEXTÉRITÉ 17, VUE 15, OÛÏE 10, ODORAT-GOÛT 9, VOLONTÉ 12, INTELLECT 9, EMPATHIE 15, RÊVE 8, CHANCE 15, Mêlée 10, Tir 16, Lancer 12, Dérobée 12, Vie 11, Endurance 23, S.Const 3, Sust 3, +Dom 0, Encombrement 9

Discrétion +5, Escalade +2, Vigilance +8
Srv Cité +5, Srv Extérieur +3, Srv Forêt +3
Jeu +4
Botanique +6, Écriture 0, Médecine +4
Dague +4
Arbalète +6, Arc +10, Dague +4

Possessions

Outre son arc auquel il tient plus qu'à la prune de ses yeux strabiques, Mignance prend grand soin de dague. Celle-ci lui sert d'ailleurs plus souvent à manger qu'à s'acquitter de ses loisirs favoris : se curer les dents et fabriquer des flèches. Un art dans lequel il excelle et qui lui permet d'avoir en toute situation un carquois bien garni et relativement léger en dépit du grand nombre de traits qu'il contient. L'arc de Mignance est un prodige de simplicité et d'équilibre qui confère un bonus de +3 au tireur. Le bois noir d'Albante dont il est constitué et sa poignée en velour rouge usé pourront intriguer.

Mignance possède en outre une vaste herboristerie à la confection de laquelle il accorde beaucoup de temps et dans laquelle il puise abondamment au quotidien.

Constamment voûté sous sa longue cape grise élimée, la capuche rabattue, ce tireur d'élite présente un bien piètre spectacle à qui ne l'a jamais vu à l'œuvre. On l'entend rarement s'exprimer, si ce n'est d'une voix rauque entre deux quintes de toux ou crachats verdâtres.

« Lural n'existe que par le regard des autres »

Petit, malingre, laid, nerveux et complexé, Lural « La hyène » est celui dont les personnages auront le plus à s'inquiéter dans les premiers instants. Son intelligence est mise quasi-exclusivement au service de son désir de plaire. Pour lui, tout est prétexte à faire ses preuves aux yeux de ses camarades. Malgré son incompétence il est le premier à s'engager

dans les coups fumeux. Il a l'insulte facile et redouble d'inventivité dans la torture, aiguillonné par les rires de ses amis. Il ne craint pas les coups, il en a déjà tant pris, mais redoute comme la peste d'être rejeté.

Paradoxalement, c'est aussi le plus loyal envers la troupe. S'il venait à être pris, contrairement même à Antolme il préférerait se laisser torturer et mourir que de révéler la cachette de ses compagnons.

Si d'une manière ou d'une autre les personnages se trouvent acceptés par la troupe, ils feront l'étrange expérience de voir leur ancien bourreau devenir le plus empressé des amis. Lural passera en effet instantanément du mode « petite teigne » au mode « servile et désireux de plaire ».

Lural n'a été intégré à la troupe qu'il y a un an. Attiré par l'aura d'Antolme il a quitté la bande de voleurs dont il faisait partie et s'est fait accepter par ces bandits d'une trempe autrement plus dure que ses précédents amis. Excellent dans le maniement de la dague et des instruments de serrurerie, il n'a jusqu'à présent que rarement eu l'occasion de briller par ses talents.

TAILLE 8, APPARENCE 7, CONSTITUTION 11, FORCE 9, AGILITÉ 16, DEXTÉRITÉ 14, VUE 14, OÛÏE 16, ODORAT-GOÛT 12, VOLONTÉ 10, INTELLECT 9, EMPATHIE 9, RÊVE 15, CHANCE 10, Mêlée 12, Tir 14, Lancer 11, Dérobée 14, Vie 10, Endurance 20, S.Const 3, Sust 2, +Dom 0, Encombrement 8,5

Course 5, Discrétion 6, Escalade 2, Saut 0, Vigilance 5
Srv Cité 6, Srv Extérieur 0, Travestissement 4
Acrobatie 4, Jeu 5, Jonglerie 2, Serrurerie 8
Dague +2 (lancer +2)

Possession

En bon monte-en-l'air citadin Lural ne se sépare que rarement de ses sondes, passes, crochets et autres attirails de serrurerie. Il possède en outre quelques dagues qu'il dissimule à sa ceinture ou dans ses chausses. Mal rasé, les cheveux sales et ébouriffés retenus par un bandeau déchiré, le voleur exhibe à tout bout de champ ses dents gâtées en un sourire inquiétant. Il s'exprime rapidement d'une voix particulièrement haute perchée qu'il n'aime pas qu'on lui rappelle.

« Ygnothia qui jouit devant les cadavres »

Authentique thanatosienne, Ygnothia a trouvé sa vocation le jour où la guerre devait embraser son village. Plutôt que de s'enfuir, elle a regardé fascinée les soudards perpétrer leurs exactions. Attribuant son attitude à du courage les hommes d'arme en firent leur mascotte et la traînèrent partout avec eux. Grâce à son attrait morbide pour les plaies elle acquit rapidement des compétences de soins très

utiles dans une troupe militaire, ce qui lui permit en outre d'échapper à un autre genre d'emploi un peu moins glorieux.

La souffrance, celle des autres, exerce aussi sur elle une forme d'attrance, elle y devine des froissements dans le tissu du rêve, mais ce qui la fascine vraiment c'est l'instant de la mort. A l'époque, une fois les batailles terminées, elle parcourait les champs afin d'observer le spectacle hypnotique de l'évanescence de l'âme et le moment précis où le corps devient chair. Il lui arrive même d'en jouir, mais c'est assez rare, elle est généralement déçue par la fugacité de l'instant.

Dans la troupe tout le monde met sa bizarrerie sur le compte du traumatisme de l'enfance. Son impudeur met parfois mal à l'aise mais personne n'ose lui faire de remarque, Antolme par paresse, les autres par peur de passer pour faible. En outre sa grande beauté excuse facilement son comportement. Elancée et gracile, blanche de peau, pour ne pas dire blême, ses cheveux et son iris noir de jais ont un effet captivant, et ses traits taillés à la serpe contribuent encore à lui donner une aura de mystère.

Personne dans le groupe ne suspecte sa haute rêvanterie, elle même n'en a que faiblement conscience bien qu'elle ait instinctivement commencé à prendre de l'ascendant sur certains membres. Si d'aventure ils venaient à prendre connaissance de la nature de leur comparse ils n'hésiteraient pas à la mettre à mort, il y a des limites à l'absence de mœurs. Seul Réginald la soutiendrait et tenterait de l'aider à s'enfuir, peut-être Antolme ferait-il aussi un geste, mais rien n'est moins certain...

TAILLE 11, APPARENCE 18, CONSTITUTION 10, FORCE 9, AGILITÉ 13, DEXTÉRITÉ 2, VUE 12, OÛÏE 11, ODORAT-GOÛT 11, VOLONTÉ 15, INTELLECT 12, EMPATHIE 3, RÊVE 16, CHANCE 7, Mêlée 11, Tir 12, Lancer 10, Dérobée 11, Vie 11, Endurance 26, S.Const 3, Sust 3, +Dom 0, Encombrement 10

Chant +2, Course +2, Cuisine +2, Danse +2, Discrétion +2, Séduction +8, Vigilance +2, Comédie +2, Equitation +2, Musique (flutte) +2, Srv Cité +2, Srv Extérieur +2, Maroquinerie +2, Thanatos +10

Sorts

(Tous trouvés sur les grimoires de l'omnirêve : <http://www.monpetitcoin.com/omnireve/grimoire/index.html>)

Possession de rêve (Fleuve) R-9 r2+ Portée Toucher, Durée Illimitée, Cible Relique, JR Avec HN r-9, sans HN r-8

Ygnothia a d'ailleurs possédé Antolme, Georg et Lural à qui elle fait parfois subir involontairement des cauchemars nocturnes.

Envoûtement: Cauchemars sans fin, (Nécropole) R-8 r8, Portée Toucher, Durée Illimitée, Cible Relique, JR Aucun

Animation d'un épouvantail (Nécropole) R-11 r var, Portée E1, Durée Permanent, Cible Un épouvantail, JR Aucun

Possessions

De la cantinière dont elle a appris le métier dans les nombreux campements mercenaires, Ygnothia a hérité un grand nombre d'ustensiles de cuisine et d'une charrette. La charrette n'est plus qu'un lointain souvenir, et c'est maintenant Regnal qui a la charge de porter les cuivres.

En décédant d'une crise cardiaque nocturne, la vieille Sulaine a aussi légué sa garde-robe à celle qu'elle considérait comme sa protégée. Ygnothia a gardé les plus beaux atours de la cuisinière et a complété sa collection en prélevant sur les victimes de la troupe.

Elle compte en outre de nombreux bijoux qu'il ne serait pas très prudent d'exhiber à proximité des attaques... mais la prudence ne fait pas partie de son vocabulaire.

La triste troupe et les voyageurs

Parmi les nombreuses interactions que les personnages pourraient avoir avec la triste troupe, la plus évidente consistera certainement dans un simple guet-apens sur une route forestière. Paradoxalement cette alternative est la moins dangereuse, surtout si les personnages ne font pas mine de vouloir se défendre. Le tout consistant à ne pas exciter les instincts bestiaux des assaillants.

Les PJs pourraient aussi traverser un hameau après le passage de la triste troupe. Celliers pillés, bétail volé ou massacré, sépultures profanées, grange incendiée, jeune vierge forcée puis étripée, parents pendus... Si la macabre scène ne les dégoûte pas trop, peut-être auront-ils la mauvaise idée de se servir parmi les restes. Il leur sera alors beaucoup plus difficile de se disculper lorsqu'ils seront arrêtés plus loin par les hommes d'arme sur la trace de ces malandrins qui écument la région.

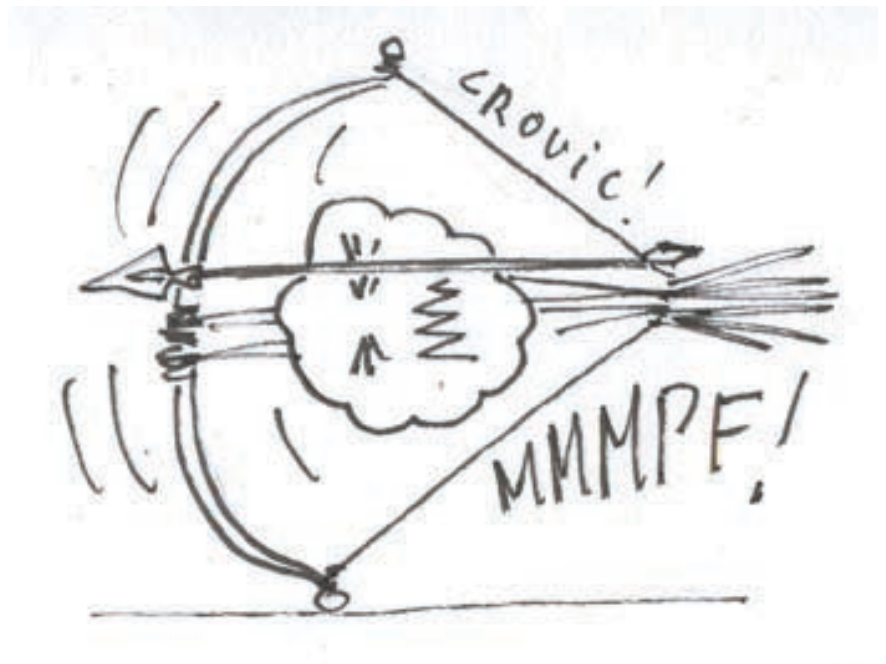
Les PJs pourraient aussi tomber de manière impromptue sur une scène de pillage et se demander quelle attitude adopter.

Il se peut aussi que la rencontre de la triste troupe se change en avantage, si par exemple les personnages doivent faire face à un danger quelconque présentant une promesse de richesse. Se poseront alors le problème du partage et celui d'être ultérieurement assimilés à ces malandrins qu'on connaît bien dans la région.

Plus impromptu et plus simple, les voyageurs en fuite face à une bande de groins pourraient sans le vouloir tomber sur le campement des malandrins et en recevoir l'aide providentielle. Le combat commun créant des liens ils seront alors plus facilement intégrés à la troupe.

Les PJs pourraient aussi être réquisitionnés par les autorités locales pour traquer et capturer les malfaiteurs. Peut-être encore pourraient-ils être la planche de salut qu'attend Antolme.

Enfin, on peut imaginer que la rencontre se fasse en ville, soit que les malandrins aient décidé de se faire malandrins citadins, soit que les personnages cherchent dans les bas-fonds une aide providentielle pour une mission périlleuse.



La Terre Creuse

Novembre 1989. C'est là que je vous propose de commencer la découverte (ou redécouverte) de ce jeu injustement mal connu qu'est la Terre Creuse.

Je venais de terminer la lecture des quatre volumes du cycle « Le Monde de la Terre Creuse » d'Alain Paris et voila qu'en franchissant le seuil de ma boutique de jeux de rôles, Arno von Hagen m'observe droit dans les yeux ! Des jeux de rôles La Terre Creuse, édités par Les Silmarils, trônaient sur l'étagère des nouveautés. La couverture est magnifique, signée Patrice Sanahuja, Alain Paris a lui-même participé à l'écriture du jeu... J'ai acheté et depuis, je n'ai plus arrêté d'y jouer, assez régulièrement.

« Le jeu de la Terre Creuse à parfois été accueilli par des réactions du genre : « si vous n'êtes pas allergique au thème et au décor choisi », « une atmosphère sombre et étouffante »... On ne peut nier l'évidence : le monde alternatif de la Terre Creuse n'évoque guère un paradis de mille félicités. Mais après tout, inutile de chercher très loin dans notre univers réel pour découvrir que des contemporains, nos frères, peuvent ou ont pu vivre le même cauchemar (cf. nos voisins Roumains). Alors le fait d'incarner dans un jeu la résistance à une semblable oppression me paraît au contraire très motivant, et permet ne serait-ce qu'un moment d'imaginer quelle serait notre propre réaction si nous étions plongés dans la même situation. »

Alain Paris, le guide de l'Imperium, 1990

C'est curieux comme il a fallu défendre ce jeu et son ambiance, presque à la justifier. Diantre, est-ce que l'on s'est posé les mêmes questions sur Hawkmoon ou Vampire ? Non.

Mais la Terre Creuse était née en France, d'une série à succès française... Trop pour être honnête ?

Il y a peut-être eu des difficultés pour les non lecteurs de la saga originelle à s'approprier un univers qui est très renaissance / baroque tout en se passant huit cents ans dans le futur. On croyait les jeux médiévaux cantonnés aux combats héroïques et on découvre là que tout n'est d'abord qu'intrigues, enquêtes et trahisures, jeux de pouvoirs et luttes d'influences. Le joueur n'est plus un héros au grand jour mais un artisan de l'ombre qui d'abord lutte pour

survivre avant d'envisager saper les bases du pouvoir honni.

Oui c'est grisant de jouer David contre Goliath, un résistant contre un Imperium qui semble avoir encore moins de faiblesses que le géant du conte et l'ambiance quelque peu décriée il y a quinze ans, reste la clé de voûte du jeu.

Allez, je garde mon costume de fan et allons voir de plus près La Terre Creuse.

La Terre Creuse est un monde né de la guerre, qui a toujours connu des guerres et qui est encore aujourd'hui en conflit avec de puissants ennemis.

L'époque du jeu se situe en l'an 800 du Reich, soit 800 ans après la victoire de l'Allemagne lors de la seconde guerre mondiale.

Dans cette uchronie, les personnes vivant sur la Terre (dans la Terre ?) sont les lointains descendants de ceux qui ont anéanti la civilisation à grands coups de bombes nucléaires.

L'arme suprême, comme on l'appelle aujourd'hui, a décimé

JEU MECONNU
LA TERRE CREUSE



Présenté par :
Jean-Marc Dumartin

Jeu présenté écrit par :
Alain Paris
Laurent Alonzo
Vicent Chighisola
Bernard Perichaud
D'après l'œuvre d'Alain Paris



Alain Paris

Pilier et référence du paysage de la SF française. Ses ouvrages parus chez Fleuve Noir Anticipation sont quasiment tous des incontournables mais ne représentent pas tout ce que le talentueux écrivain sait faire. Thriller, SF, Héroïc-Fantasy, littérature pour la jeunesse, romans historiques, scénarios de BD...

Apprenez-en d'avantage en visitant son site : <http://perso.wanadoo.fr/alain.paris/news.htm>

Patrice SANAHUJAS

Un dessinateur et illustrateur de grand talent qui nous a prématurément quitté. Il laisse une œuvre de grande qualité que continue à faire vivre son fils au travers d'un site internet dédié. Patrice Sanahujas a brillamment illustré le livre de base de La Terre Creuse, l'écran et les six derniers volumes de la saga parue chez Fleuve Noir.

<http://www.patricsanahujas.com>

(par ses effets et retombées) près de 90% de la population mondiale.

En près de trois cents ans, la civilisation s'éteint, toutes les archives et connaissances scientifiques sont détruites ou perdues, la science elle-même est déclarée hors-la-loi et ses praticiens éliminés.

Les états se font et se défont au rythme des famines et épidémies, peu à peu, l'Europe tombe entièrement sous la domination de l'Impérium.

Aujourd'hui, de l'Irlande aux confins de la Sibérie, de la pointe de l'Islande à l'île de Malte, une seule cosmogonie officielle domine, celle de l'Impérium, celle de la Terre Creuse :

L'humanité évolue sur la face interne de la Terre, le soleil, la lune et les étoiles ne sont que des points lumineux qui brillent au sein d'une nappe de gaz bleuâtre et sont suspendus au centre de la Terre. La nappe de gaz passant entre le soleil et la surface crée l'alternance jour / nuit. Il existe d'autres Terres Creuses auxquelles on pourrait accéder par des passages situés aux pôles.

De nombreuses expéditions ont tenté de trouver un de ces passages, elles ont jusqu'ici toutes échoué.

En plus de distiller ces croyances qui sont tant religion que dogme, l'Impérium est une société basée sur un archaïque système de classes et de reconnaissance nobiliaire, xénophobe et totalitaire, expansionniste et répressif.

Quatre « pouvoirs » œuvrent plus ou moins dans l'ombre et s'opposent depuis des siècles pour augmenter leur part d'influence sur l'Impérium :

- **L'Ordre Noir**, regroupe les seigneurs, les dignitaires de l'appareil d'état et la noblesse.

- **La Fraternité Runique**, se présente comme une organisation militaire que l'on pourrait rapprocher des templiers.

- **La Société du Vrîl (ou Loge Lumineuse)**, garante de la cosmogonie officielle, elle est aussi celle qui détient le peu de savoir para-scientifique et est particulièrement hermétique de ses secrets.

- **La Sainte-Vehme**, enquêtrice, juge et bureau, elle est à la fois un service d'espionnage, de surveillance des populations, elle fait office d'inquisition ou encore de police secrète. Son simple nom provoque la peur, avec raison.

Ceux qui ne font pas partie de l'un de ces ordres les subissent en silence, parcourant une vie terne où personne n'est à l'abri d'un écart qui le mènerait à subir un interrogatoire mené par la Sainte-Vehme.

Tout système totalitaire engendre un ou plusieurs mouvements de résistance, on ne peut pas empêcher les hommes de penser... en général.

Dans La Terre Creuse, ces contre-pouvoirs sont principalement :

- **Le Groupe Stern**, principal mouvement de résistance qui regroupe des adeptes de l'action musclée immédiate comme des politiques qui visent le long terme. « Stern » compte dans ses rangs des membres de toutes les couches sociales et même de tous les ordres dirigeants.

- **Les Hérétiques du Vrîl**, formée de dissidents de la Loge Lumineuse, cette organisation nie le dogme officiel de la terre creuse, croit en la connaissance et en les sciences, et ses sociétaires n'hésitent pas à utiliser la magie.

C'est dans ce futur alternatif que vont évoluer les personnages. Un futur où si vous êtes de basse naissance vous n'avez que le droit de travailler, un futur où la moindre pensée déviationniste peut vous valoir la mort (dans le meilleur des cas), un futur où le commun peut joindre les routes de la magie comme celles des armes.

Les joueurs auront à débrouiller des intrigues à tous niveaux, seront confrontés à diverses « vérités » et affronteront des certitudes ancrées par huit siècles d'endoctrinement.

Allons voir comment les personnages se préparent à affronter tout ça...

Tiye de règles

La création du personnage est une opération qui demande un peu de temps en fonction d'une très grande précision et de principes montrant déjà toute la rigidité de l'Impérium.

La classe sociale et l'occupation du père détermineront quels métiers et ordres sont accessibles au personnage ainsi qu'une partie de ses ressources. C'est aussi un très bon panorama de tout ce que les personnages pourront croiser comme professions dans la Terre Creuse.

Viennent ensuite 8 caractéristiques principales et quatre secondaires.

La Terre Creuse est un jeu à compétences. Il en existe 46 de base dont 5 automatiques. Elles sont avant tout acquises en fonction du métier du personnage, ce qui est logique dans ce monde aux règles strictes. Là se situe la partie la plus longue de la création du personnage, à savoir déterminer les bases dans chaque compétence ainsi que les pourcentages de départ. Les calculs sont un brin longs car chacune dépend d'une combinaison de carac-

téristiques qui lui est propre. En contrepartie, cela donne un profil de personnage précis et déjà individualisé. Par l'expérience, un personnage pourra bien entendu développer ses compétences ou en acquérir de nouvelles.

La partie compétences bouclée, votre personnage se retrouve équipé de manière minimum, avec un peu d'argent et un salaire découlant de son activité.

Tout cela est bel et bon, mais qui peut nous dire pourquoi une jeune femme ou un jeune homme complètement ancré dans le système, qu'il soit noble, militaire, armurier, commerçant ou même esclave, délaisse un jour toutes ses certitudes et en vienne à douter de l'Impérium ?

Une première réponse est apportée par une table d'histoires personnelles : d'un père mort lors d'un interrogatoire de la Sainte-Vehme alors qu'il était innocent jusqu'à l'extermination de toute sa famille sous de fausses accusations, ces histoires personnelles forment le premier détonateur, celui qui fait se dire au personnage que tout n'est peut être pas si rose dans le meilleur des Impérium. D'autres engagements ou motifs peuvent être développés par un maître de jeu ayant une bonne connaissance de l'univers de la Terre Creuse. D'autant que vos personnages seront mieux intégrés si leur histoire (ou leurs motivations) colle avec la vision du monde qu'impose votre MJ.

De toutes manières, l'apprentissage du jeu et la connaissance avançant de cet univers fourniront des motivations aux joueurs et une meilleure intégration au fur et à mesure.

Pour le système de jeu, le roleplay doit prévaloir autant que possible sur les jets de dés, en particulier les échanges PJs / PNJs. Comme toujours, c'est surtout fonction de votre manière de jouer.

Les compétences s'utilisent en faisant un « bête » jet de pourcentage qui doit être inférieur à votre niveau dans la compétence. Le pourcentage maximum étant 100 + base. Même avec plus de 100%, un jet de 96-100 est toujours un échec. Des modificateurs interviennent bien entendu, mais pour garder au jeu toute sa fluidité, ils sont principalement à la discrétion du maître de jeu.

Pour les combats, vient s'ajouter un niveau de maîtrise dans l'arme utilisée. Niveau qui peut bien sûr évoluer avec l'expérience.

Le système de combat, s'il n'apporte pas de grandes innovations, amène en revanche un intérêt certain pour la vie du personnage.

D'abord, les combats sont extrêmement meurtriers. Les personnages ne sont pas des surhommes et leur vie, comme la nôtre, ne résiste pas forcément à un coup de poitrinal tiré à courte portée. De plus, chaque coup porté est automatiquement lié à une table de localisation et d'effets des blessures, à application immédiate. Dur. À cela il convient de

rajouter une deuxième table qui concerne les séquelles. Difficile à dix-huit ans de se voir couper une main.

Cela aussi, comme l'ambiance, oriente la Terre Creuse comme un jeu d'enquêtes et d'aventures plus que comme un jeu d'action.

Il y a enfin la magie... Présente dans l'Impérium mais très discrète et extrêmement surveillée. Elle se décompose en trois types : sorcellerie, magie blanche et nécromancie ; seule la magie blanche est tolérée, et encore, dans le cadre bien balisé et officiel d'un organisme lié au pouvoir, c'est généralement l'apanage du Vrîl.

On ne joue pas de « magicien » dans la Terre Creuse. L'attrait principal de la magie étant que tout un chacun peut prétendre y avoir accès, à la seule condition de se la faire enseigner et de découvrir des sortilèges.

Le nombre de sorts est assez restreint mais ils sont d'une efficacité redoutable.

Attention, les inconditionnels des boules de feu en seront pour leurs frais, pas de ça ici, pas sous cette forme.

À noter bien entendu que tout utilisateur de magie, s'il n'est pas autorisé, s'expose à la punitive et expéditive justice de la Sainte Vehme.

Pour terminer, sachez que la Terre Creuse ne se résume pas au seul Impérium ; celui-ci est en perpétuel conflit avec les autres empires du monde, principalement les Nippons à l'est et les sectateurs du Croissant en Méditerranée. Il doit aussi faire face à d'incessantes révoltes d'esclaves un peu partout dans les territoires les plus lointains, révoltes matées dans des bains de sang, et aux activistes du groupe Stern.

Le livre de base que nous venons de parcourir propose aussi un catalogue d'armes et armures, un chapitre approfondi sur la magie, un guide qui présente plus avant la géopolitique mondiale, l'Impérium et ses ordres dirigeants ainsi que les éléments principaux de la vie quotidienne, des tableaux de prix et de coûts et un rapide passage en revue de l'habillement, des sciences et techniques, des moyens de transports, des communications ou encore de la médecine et même une courte vue sur le code pénal en vigueur et les différents types de justice. Avant de se clore sur de très pratiques pages récapitulant les tables et séquences principales du jeu, le livre de règles propose un scénario de huit pages destiné à l'initiation.

La gamme de « La Terre Creuse » se compose de :

- livre de règles ;
- écran de jeu ;
- guide de l'Impérium.

La Terre Creuse, le jeu de rôles est inspiré de la saga d'Alain Paris « Le Monde de la Terre Creuse » parue aux éditions Fleuve Noir, collection Anticipation en 1988. Des quatre premiers volumes de la saga plus exactement. (Numéros 1629, 1635, 1640 et 1645). Suivront deux trilogies qui amèneront la saga à dix volumes et, bien entendu, livreront d'autres secrets. La saga de la Terre Creuse vous est présentée plus en détails au travers des dix volumes dans un article à suivre.

Anecdote : dans les quatre premiers volumes du cycle de la Terre Creuse, un paragraphe mentionne la sortie imminente du jeu de rôles, présenté alors sous le nom de « Svastika - la Terre Creuse ». On parlera aussi de « la Terre Creuse - le millénaire noir ».

L'écran de jeu

Magnifique ! Quatre volets, support propice à une fresque de toute beauté réalisée par Patrice Sanahuja. Il regroupe côté maître de jeu toutes les tables nécessaires au combat. Des infos plus utilisables en terme de jeu auraient pu aussi y trouver leur place. Il est accompagné d'une carte de l'Ukraine et d'un scénario en livret de huit pages. Même si ce scénario est très directif si on se contente de réaliser la mission première, s'emparer des véritables cartes de l'Ukraine, il nous propose surtout une galerie de lieux et de « gueules » qui sera aisément réutilisable par la suite.

Le Guide de l'Impérium

Seul supplément (hors écran) mais quel supplément ! Indispensable ! Écrit par Alain Paris.

Le Guide se décompose en deux parties principales : le guide des provinces, ou une présentation plus avancée et fouillée du territoire impérial. Chaque province y est détaillée et les grandes agglomérations présentées. Façon « guide du routard », on retrouve même des « conseils au voyageur » sur des lieux à visiter ou à éviter, ou encore les auberges existantes.

Je n'ai toujours pas compris, dix-sept ans plus tard, pourquoi La Terre Creuse, malgré un joli petit succès alors, n'est pas devenu un grand jeu aux yeux du plus grand nombre. J'ai trouvé plein de petites choses, mais peut-être qu'il ne sert à rien de chercher en fait...

Avant tout, je pense que La Terre Creuse est arrivé deux ou trois ans trop tôt. Le début des années 90 fut propice aux jeux à univers fermés et particuliers, la déferlante des jeux White Wolf en est la preuve.

Et puis il faut bien dire que 1988 / 1989 vit arriver une pléiade de jeux français, dont certaines « bombes potentielles » (Animonde, Berlin XVIII et Koros, Empire et Dynastie, Multimonde, Trauma, Whog Shrog, Hurllements et surtout In Nomine Sathanis / Magna Veritas...). Rajoutez à cela que les univers sombres étaient déjà squattés en français par Hawkmoon et que Les Silmarils (ancienne boutique de jeu devenue editrice) n'avaient pas forcément les moyens suffisants pour continuer si le succès n'était pas au rendez-vous et cela donne un jeu injustement méconnu et peu reconnu, bien que tous ceux qui y ont joué ne peuvent l'oublier, un brin de nostalgie agitant la babine inférieure.

J'ajoute qu'Alain Paris lui-même y trouve une raison bien moins ludique que je vous laisse découvrir sur son site dans une interview qu'il donne. (URL dans le premier encadré de cet article)



La deuxième partie nous propose de découvrir plus avant la vie quotidienne en l'an 800 du Reich. Voyages, instruction, linguistique, médecine, religion, forces armées...

Tout est là, à portée de main pour rendre encore plus vivant ce fantastique décor que propose La Terre Creuse.

Le guide de l'Impérium se clos sur les règles d'un jeu avec figurine et les listes d'armées attendantes.

Une réussite.

Le monde de la Terre Creuse d'Alain Paris

Je ne me voyais pas vous présenter le jeu de rôles « La Terre Creuse » sans vous faire découvrir ou redécouvrir la saga dont le jeu est issu : Le Monde de la Terre Creuse, d'Alain Paris aux éditions Fleuve Noir, dans la regrettée collection Anticipation.

UNIVERS
LA TERRE CREUSE



Auteur :
Jean-Marc Dumartin

Alain Paris est un passionné. Cela se découvre tant dans ses écrits que dans les quelques « interviews » que l'on peut trouver en ligne. Passionné certainement par l'écriture, passionné par l'histoire ou encore passionné par l'envie de faire découvrir les choses.

Si j'osais, je dirais que ce n'est pas quelqu'un qui « aime se regarder écrire » mais quelqu'un qui aime écrire pour que ses lecteurs aient du plaisir.

Ses romans ne sont jamais un simple alignement de mots, on retrouve souvent une mise en place très didactique du décor et pour le moins un encadrement permanent qui nous resitue toujours où que nous soyons dans l'histoire. Alain Paris a, de plus, un style extrêmement fluide et agréable, parfois simpliste, mais qui ne nous laisse jamais lâcher prise.

Alain Paris a écrit dans beaucoup de genres différents mais principalement SF / Fantasy et romans historiques. Il a signé quelques pièces maîtresses de la collection précitée, outre « Le Monde de la Terre Creuse » devenue très vite une série culte et pour ne pas citer toute son œuvre, je relèverais quand même les deux volumes de « Soldat Chien », la méconnue trilogie « Pangée », ou encore la série des « Chroniques d'Antarcie », Achéron, Daïren (éditions j'ai lu), etc. En fait je n'ai trouvé chez cet auteur aucun roman qui me déçoive vraiment. Il y en a que j'ai moins aimé, mais c'est tout.

Je me dois encore de mentionner d'excellents romans et séries écrits en collaboration avec Jean-Pierre Fontana (« Les Chroniques de la Lune Rou-

ge », la formidable série des « Ravisseurs d'Éternité », etc.).

Le cycle du Monde de la Terre Creuse a connu trois étapes. La partie originelle, qui retrace l'histoire d'Arno Von Hagen, est composée de quatre volumes, parus en 1988. De là est tiré le jeu de rôle, qui est en fait né d'un engouement extraordinaire car paru moins d'un an après les romans.

Il faut bien constater encore une fois le succès reçu par le cycle de la Terre Creuse. Preuve en est que les premières suites arrivèrent en 1990 avec une trilogie pas forcément prévue à l'origine mais qui, non seulement trouve impeccablement sa place dans la saga mais en plus nous dépayse complètement.

Alain Paris ne se contente alors pas d'écrire pour « profiter d'un bon filon »... Avec son habituel talent, il nous fait évoluer au sein d'un Reich libéré mais aux visées réactionnaires non étouffées. Il nous propose d'anciennes connaissances rehaussées de la présence du petit-fils d'Arno Von Hagen. Une seconde trilogie vient en 1991. Elle nous replonge dans ce que le Reich a de plus sombre et de plus infâme, à quelques années des grandes échéances de ce pouvoir ignoble.

Il n'y a pas de « remplissage dans cette saga en dix volumes. Jamais on n'approche l'impression de lassitude ou d'ennui et le fait de la voir « découpée » ainsi en trois époques permet d'apporter des éclairages différents sur le monde et surtout sur la manière dont les gens réagissent.

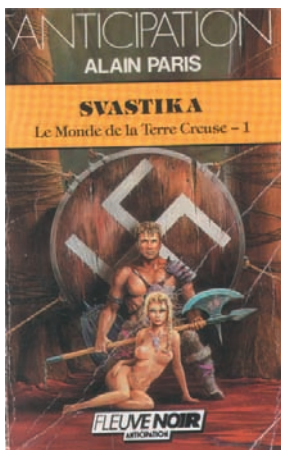
Voyons ça de plus près...

Le site d'Alain Paris

<http://perso.wanadoo.fr/alain.paris>

Svastika

Le Monde de la Terre Creuse - 1
(FN/ANT N°1629)



Nous sommes en l'an 799 du Reich. Partout dans l'empire se préparent les cérémonies du huit-centenaire.

Dans la lointaine Ukraine, un domaine dirigé par le Graf Ulrich Von Hagen. Ulrich, son fils Arno, sa famille et les notables vont eux aussi se rendre sur l'Obersalzberg pour célébrer l'empire.

C'est là, au cœur de l'hiver, que le déséquilibre d'une femme rejetée va sceller la destinée de la famille Hagen...

Le convoi s'élance dès le printemps venu. À Warsaw, on doit annoncer les fiançailles d'Arno et Irène Von Vargo, fille du gouverneur de province. Un mariage bénéfique et de haute lignée. C'est aussi à Warsaw qu'Asbod, la belle-mère d'Arno rencontrera le sinistre Félix Népomuk, responsable de la Sainte-Vehme pour l'Ukraine (la Sainte-Vehme étant à la fois la police et le tribunal secret de l'empire). Ensemble ils mettront au point la déchéance des Von Hagen...

L'Obersalzberg, capitale de l'empire, symbole...

Manfred IV est empereur du Reich. Hunfried Birka est le chef suprême de la Sainte-Vehme. Le deuxième, sous couvert de menaces à peine voilée est en passe de devenir le vrai dirigeant de L'empire.

Dès leur arrivée sur l'Obersalzberg, les Von Hagen sont arrêtés, mis en prison et torturés par la Sainte-Vehme.

Le graf Ulrich est accusé de complot contre L'empire et décapité en public. Les autres grafs, amis des Hagen sont eux aussi exécutés. Arno voit même, au comble du désespoir, sa petite sœur mourir sur l'échafaud. Lui ne doit la vie qu'à une affirmation d'Asbod qui dit qu'Arno n'est pas le fils d'Ulrich mais un simple esclave ramené d'une campagne pour remplacer un enfant mort. Arno est vendu comme esclave. Il sait qu'un jour viendra ou il fera payer au Reich la mort de sa famille et de la centaine d'innocents assassinés.

Ce premier volume est une réelle mise en place du monde imaginé par Alain Paris. Tout y est pour nous imprégner de la peur régissant la vie dans l'empire. On y découvre le dogme officiel des terres creuses, l'omniprésence et le désir de contrôle total

de la Sainte-Vehme, on y trouve aussi les premières traces d'hérésie et d'opposants au Reich.

C'est aussi, bien sûr, le début de l'histoire d'Arno Von Hagen, Junker, se retrouvant déchu, esclave, réceptacle d'une haine sans nom vouée à la destruction de ce Reich qui a exterminé sa famille.

Une seule déception : oui, si vous ne savez pas où se trouve votre numéro 2 de la série.

Seigneur des runes

Le Monde de la Terre Creuse - 2
(FN/ANT N°1635)



Arno est vendu comme esclave et atterrit dans un Burg miteux, Boine. Il y est en compagnie d'Orso, autrefois son serviteur et que Hunfried Birka lui a en fait présenté comme son frère.

Il y subit les humiliations et brimades journalières des hommes du Burg.

C'est la propre politique d'hégémonie du Reich qui va fournir à Arno une lueur d'espoir. La Fraternité Runique, ordre paramilitaire, a besoin d'hommes pour assurer la sécurité sur certaines frontières. Le fils du graf des lieux fait partie de cet ordre et vient au Burg de son père pour chercher des hommes d'armes, quelque soit leur condition. Grâce à l'intervention d'Holmgard, un ancien compagnon de son père, Arno se fait enrôler, avec Orso, comme écuyer de la Fraternité.

Extrait de sa condition d'esclave, l'avenir s'ouvre à nouveau devant lui, comme la route de sa vengeance.

Arno et Orso subissent l'entraînement de la Fraternité et découvrent une chose nouvelle, les aéro-nefs. Les dirigeables. C'est à bord de l'un d'eux qu'ils officient désormais. À l'est, l'empire entre en guerre ouverte avec les Nippons.

Le dirigeable d'Arno et Orso doit rejoindre le front, en passant par l'Obersalzberg. C'est là qu'Arno revoit les instigateurs de ses malheurs. Asbod et Népomuk, les deux semblent ensemble d'ailleurs. Deux ans passés à les maudire et voila que Népomuk embarque et part en mission avec eux. Arno en profitera pour accomplir son premier acte de vengeance. De plus, sa bravoure au combat lui vaut d'être introduit Seigneur des Runes.

Ce deuxième volet est la remontée des enfers pour Arno et Orso, ils retrouvent une condition humaine

UN MOT SUR LES COUVERTURES DES DIX VOLUMES.

Celles du cycle originel, les quatre premières, sont signées Marcel Laverdet. D'un dessin agréable elles manquent, à mon goût de cette étincelle de vie que l'on retrouvera dans les six suivantes, signées, elles, Patrice Sanahuja. Ses couvertures sont de vraies scènes interprétées du livre et c'est également à son talent que l'on doit la couverture du livre de base du jeu de rôles La Terre Creuse ainsi que l'écran de jeu. Son site mérite le détour.

<http://www.patricesanahuja.com>

au sein d'un ordre paramilitaire qui n'hésite pas à ignorer ou braver la Sainte-Vehme et qui œuvre pour le seul bien de l'empire. Arno trouve aussi là, la possibilité d'assouvir une partie de sa vengeance. Mais elle ne s'achèvera qu'avec la chute du Reich.

Sur l'épaule du grand dragon

Le Monde de la Terre Creuse - 3
(FN/ANT N°1640)



Hunfried Birka, chef suprême de la Sainte-Vehme, sait à présent que c'est Arno Von Hagen qui est responsable de la mort de Félix Népomuk. Il sait également qu'Arno a été établi Seigneur des Runes. Il tente de faire enlever celui qu'il considère (avec raison) comme un danger pour la Sainte-Vehme, sans résultat.

Arno, lui, est chargé par la fraternité de se procurer auprès du Vrill, des cartes exactes du monde.

Là, Arno fera connaissance avec le groupe Stern, mouvement de résistance. Il rencontrera Adallinde, belle jeune femme et membre de Stern. Le mouvement de résistance souhaite avoir Arno et Orso pour conduire un dirigeable de l'autre côté du grand océan. Juste après, lors d'une embuscade tendue par la Sainte-Vehme, les résistants s'échappent et blessent grièvement Hunfried Birka.

Dans ce volume, entrent en ligne tous les pouvoirs qui régissent le Reich. De la Loge Lumineuse aux hérétiques du Vrill, de l'Ordre Noir au groupe Stern... Arno chargé d'une mission qu'il ne remplira pas, constate qu'il n'est pas seul à souhaiter la liberté et tirer vengeance du Reich. Les vérités que lui assène un membre de Stern semblent salutaires.

Les hérétiques du Vrill

Le Monde de la Terre Creuse - 4
(FN/ANT N°1645)



C'est un vent de révolte qui secoue l'empire. Arno et Adallinde sont officiellement recherchés par la Sainte-Vehme, ainsi qu'Urien, l'hérétique.

Hunfried Birka est désormais prisonnier d'un corps infirme mais son esprit reste alerte et emplit de haine envers Hagen.

La Sainte-Vehme retrouve les traces d'Arno à Londres et manque de s'en saisir. Pendant ce temps, de vieux ouvrages refont surface et tendent à prouver la fausseté de la théorie des Terres Creuses.

L'Empereur Manfred IV meurt. Les ennemis héréditaires de l'empire grignotent les frontières et affaiblissent le Reich.

Des hommes ayant causé la perte de la famille Hagen, seul Birka poursuit ses activités. Birka arrive d'ailleurs à faire couronner empereur celui qu'il désire.

La résistance décide de frapper un grand coup en attaquant directement le Q.G. de la Sainte-Vehme. Arno tue Birka.

C'est la fin du Reich.

Dernier volet de la grande saga d'Arno Von Hagen, ce livre nous invite à suivre à la fois la fin de la vengeance d'Hagen et la chute de cet empire « dictatorial » que représentait le Reich.

Arno va trouver le bonheur dans les bras d'Adallinde, le peuple va goûter aux joies et épreuves de la liberté, l'histoire redémarre.

Ces quatre premiers volumes sont donc la base du jeu de rôle et si leur lecture n'est pas réellement nécessaire, ils apporteront tout ce qui peut manquer pour cerner et mieux interpréter l'ambiance de la Terre Creuse.

Le dirigeable « certitude »

Le Monde de la Terre Creuse - 5
(FN/ANT N°1749)



Nous sommes en l'an 54 de la renaissance (54 ans après la chute du Reich). La liberté est adoptée par tous mais les penseurs et érudits savent combien est fragile cette façon de vivre. Partout en Europe, des factions fanatiques entretiennent l'inepte théorie des Terres Creuses, de la puissance du Reich, du retour du premier...

Alors quand un dirigeable d'un vieux modèle s'écrase au fin fond de la Celtique et que l'on y découvre un médaillon du Reich, cela fait sortir le vieux maître Urien de sa retraite.

Ce dirigeable est parti depuis plus de cinquante ans pour découvrir les passages vers d'autres terres creuses et le voilà de retour aujourd'hui, alors que la nouvelle société sait que les terres creuses n'existent pas. Or l'un des corps retrouvés près de la carcasse du dirigeable est reconnu par Urien qui l'avait vu embarquer. Mais le corps ne semble pas avoir plus d'une quarantaine d'années !

Qu'ont-ils bien pu trouver... Il ne faut surtout pas que cela serve aux nostalgiques pour tenter de rétablir un Reich d'oppression... Urien et des amis amoureux de liberté montent une expédition pour trouver la solution du mystère.

C'est là qu'apparaît Ottar Hagen, petit-fils d'Arno. C'est un « baroudeur » ayant hérité des qualités de son illustre grand-père. Il est recruté par Urien lui-même. L'expédition doit rejoindre l'empire andin avant de partir pour l'Amérique du Nord. Mais un traître est embarqué, par magie, il tente de tuer Urien, sans y parvenir mais sans être démasqué.

L'expédition est reçue par l'Inca. Ottar est semblé-t-il la représentation exacte d'un « dieu local » et de plus, il tombe amoureux de la sœur (et future femme) de l'héritier du trône. L'expédition est autorisée par l'Inca à poursuivre son voyage quand le traître passe de nouveau à l'action en détruisant le dirigeable. Mais Urien ne veut pas laisser tomber.

Cette « première partie de la seconde partie » met directement en scène tous les protagonistes. Haines et jalousies, sabotages, entêtement... Rapide aperçu de la société andine.

On voit bien que les vieux démons ne sont pas morts et la liberté bien fragile. L'auteur nous présente un Ottar Hagen attachant, énervant, petit-fils

du « héros » que l'on imagine bien être le portrait craché de son grand-père.

Les fils du miroir fumant

Le Monde de la Terre Creuse - 6
(FN/ANT N°1754)



Deux mois après la destruction du dirigeable, l'expédition dirigée par Urien, à laquelle se joint l'héritier andin et sa sœur, prend la direction des anciens territoires irradiés, l'Amérique du Nord, par voie terrestre. Ottar sauve la princesse lors d'une chute. L'on essaye à nouveau d'assassiner Urien. La princesse semble à son tour tomber amoureuse

d'Ottar. On découvre également que l'empire andin est lui aussi miné par un mouvement de résistance, comme l'était le Reich, mais avec des objectifs moins bien définis.

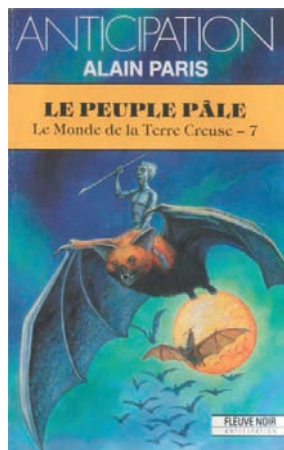
On apprend que plusieurs traîtres sont partis avec l'expédition et que l'un d'eux se trouve être l'un des quatre savants.

Et les traîtres seraient de connivence avec l'Inca ! Ils redoublent d'activité, s'en prenant aussi à Ottar qui en tue un de plus. Il ne reste qu'un traître, le plus dangereux, l'homme du Vrîl.

L'expédition menée par Urien va bien mal. On découvre dans ce volume que l'empire andin est aussi pourri et corrompu que pouvait l'être le Reich. On s'aperçoit que les nostalgiques du Reich sont prêts à tout.

Le peuple pâle

Le Monde de la Terre Creuse - 7
(FN/ANT N°1760)



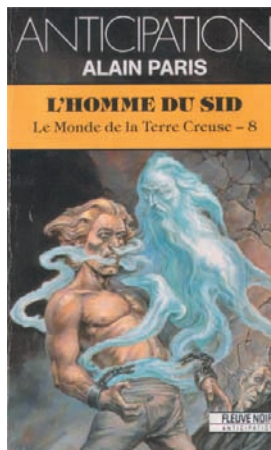
L'expédition s'enfonce à présent dans le désert. Ils rencontrent les cadavres d'un groupe de soldats nippons, visiblement exterminés par les Zunis, dégénérés des sables.

L'expédition se trouve un premier but : une cité morte, vestige des anciennes civilisations américaines. Le traître passe encore à l'action, par magie, il s'empare de la volonté de la princesse... Les européens délivrent des indigènes des mains nipponnes, ils y gagnent amitiés et renseignements. Ils se trouvent opposés à une race de chauves-souris géantes et sanguinaires. Les indigènes indiquent la présence d'un immense gouffre. Urien espère que ce n'est pas l'un des « passages » alors que le traître espère le contraire. De plus, le gouffre est le repaire des chauves-souris. La princesse meurt et le traître est démasqué. Les restes de l'expédition descendent dans le gouffre et trouvent une race de troglodytes télépathes. Toute la vie d'Urien bascule quand le peuple pâle lui montre « le passage ». Les terres creuses existent !

Depuis le début de la saga, Alain Paris nous fait voir à l'œuvre des hommes luttant pour leur liberté et l'établissement de la vérité. Hors c'est cette vérité qu'il retourne du tout au tout ! Déroutant, envoûtant et accrocheur, en route pour le numéro 8 !

L'homme du Sid

Le Monde de la Terre Creuse - 8
(FN/ANT N°1824)



Nous sommes en... l'an 900 du Reich. Les anciens démons ont resurgi du passé. Plus forts, plus présents que jamais. L'empire est un peu plus resserré qu'auparavant et la Vehme traque de nouveau les individus et les idées.

An 956 du Reich. Ottar Hagen est de retour en Europe, il est de retour dans le Reich alors qu'il devrait avoir plus de 120 ans ! Capturé par la Vehme, il parvient à s'échapper grâce à un enfant nommé Adolf.

C'est reparti ! La Confédération Européenne fut brève. Alain Paris fait renaître de ses cendres un Reich encore plus fort, encore plus réprimant et oppressant. Il nous livre un Ottar Hagen de retour d'une incroyable épopée, portant en lui l'esprit de maître Urien. Dans ce monde qui attend le retour du Premier pour dans 44 ans, intrigues et luttes pour le pouvoir dominant.



L'écume du passé

Le Monde de la Terre Creuse - 9
(FN/ANT N°1830)



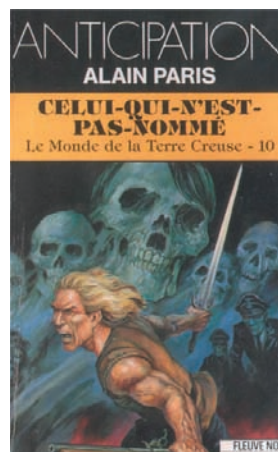
dra nécessairement la reformation des mouvements de résistance et Ottar trouve alliance et refuge auprès d'eux.

Des documents circulent, prouvant l'atrocité des actes commis au début de l'histoire du Reich, du temps du Premier. Hagen apprend que le haut dignitaire Rothard travaille en secret à un projet pour assurer au Reich le retour du Premier en temps et en heure. Ce projet tourne autour d'un jeune garçon nommé Adolf.

Il y a dans ce volume de quoi perdre un peu la trace laissée par Alain Paris. Il nous entraîne au milieu de personnages éphémères, de magie, de créatures de la nuit et même au royaume des morts... Déroutant mais cela lance en trombe le dernier volume.

Celui-Qui-N'Est-Pas-Nommé

Le Monde de la Terre Creuse - 10
(FN/ANT N°1834)



An 967 du Reich. Un jeune garçon met fin à ses jours, réduisant ainsi à néant les plans du haut dignitaire Rothard.

Ottar Hagen semble avoir disparu du territoire impérial.

An 969 du Reich. Ottar Hagen est en Grande Espagne, ces dernières années il a parcouru le Reich en récoltant des renseignements pour trouver la trace de celui qui n'est pas nommé. À Salamance il apprend ce que fut l'histoire au moment de l'arme suprême et de la mort silencieuse, il y trouve aussi de quoi localiser la prétendue demeure du Premier depuis 900 ans. Il trouve la retraite secrète et y pénètre.

Ottar Hagen trouve le corps de celui qui n'est pas nommé, le corps du Premier, le corps d'Adolf Hitler. Maintenu en état d'animation suspendue par la technique du vingtième siècle... D'un geste, Hagen annihile tout danger et détruit le corps du Premier.

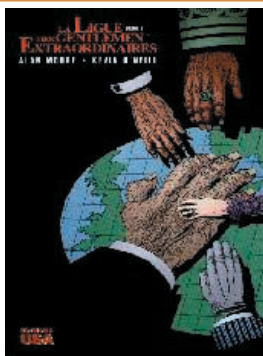
Ce même geste d'Hagen annihile aussi 969 ans de Reich, comme s'il venait de gommer un mauvais rêve, c'est un grand gaillard blond qui se retrouve, amnésique, dans le lit d'une clinique en 1991.

Ainsi s'achève avec ce dixième volume le cycle du monde de la terre creuse. Ottar Hagen met fin au règne du Reich et se retrouve en plein vingtième siècle, en 1991.

Alain Paris, c'est vrai, nous embrouille un peu avec une fin si théâtrale... Mais qu'importe, plus que la forme, c'est le fond qui nous intéresse et on s'at-

Inspirations

La ligue des gentlemen extraordinaires



Alan Moore-Kevin O'Neil
B.D. steampunk édition usa

Voulez-vous voyager dans une Europe de la fin du XIXe siècle ? Si oui alors partez avec la ligue dans les aventures de notre vieux continent fantasmagorique

avec des personnes aussi hautes en couleur que glauques.

Alan Moore, en tant que scénariste, a réussi l'exploit de réunir là plusieurs icônes de la littérature d'aventure et de les rendre crédibles. Le ton donné est fort plaisant car il reprend la structure des feuilletonistes de journaux populaires (moi j'aime). Sinon le tout est bien mené pour nous tenir en haleine jusqu'au bout à travers tous les coups de théâtre ou retournements de situation. Le dessin de Kevin O'Neil est très très chouette et colle bien dans cette ambiance postvictorienne, steampunk à souhait. Le découpage de certaines planches est très cinématographique, ce qui donne une dynamique particulière à l'histoire.

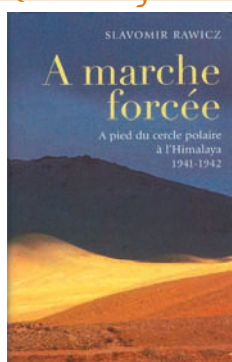
Quant au film, ils en ont effectivement fait une adaptation dans le sens strict du terme. Les personnages et le contexte ont été repris, mais au niveau de l'histoire, il n'y a vraiment plus grand chose à voir. Les décors sont superbes par contre (particulièrement le nautilus). Le scénario a été allégé aussi de toute cette violence latente et glauque qu'il y a dans la BD – ah ! politiquement correct quand tu nous tiens –. Mais ne boudons pas notre plaisir, au final cela fait quand même un bon film d'aventure.

Pour nous joueurs de rôles, ce qui est exploitable, ce sont surtout les ambiances et les décors de la BD comme du film. Ils nous donnent une bonne visualisation de ce que peut être du steampunk. Et puis surtout aussi la structure de découpage du scénario ; beaucoup de maîtres feraient bien de s'en inspirer.

Pour conclure : à lire et à voir.

Armand Buckel

À marche forcée



de Slavomir Rawicz
Édition phébus Témoignages historiques

Slavomir Rawicz, jeune officier de cavalerie dans l'armée polonaise, est arrêté chez lui le 12 novembre 1939 par l'armée d'occupation

russe. Après un an de tortures diverses et variées, et un passage dans les geôles de la lubyanka, il est jugé à vingt cinq ans de travaux forcés dans le camp 303 au fin fond de la Sibérie. Par la suite, une fois sur place, il met au point une évasion folle avec six codétenus. Ils veulent marcher jusqu'en Inde. Projet fou mais qu'ils réaliseront en passant par le désert de Gobi, la Mongolie et les premiers contreforts de l'Himalaya. Sur le chemin, ils rencontreront une jeune fille qui les suivra jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ils perdront un autre compagnon dans le désert et quelqu'un dans la montagne.

Ce bouquin est putainement passionnant à lire. Moi en tout cas, je n'ai pas pu décrocher d'une ligne avant la fin. Leur passage dans le désert de Gobi, avec peu d'eau et pratiquement pas de vivres, est décrit d'une façon poignante ; surtout lorsque deux des compagnons meurent. Pour se diriger, ils suivent toujours le plein sud et écoutent les autochtones. Leurs rencontres avec les divers habitants de ces contrées méconnues sont très intéressantes et pleines d'une certaine forme de sagesse.

Pour nous joueurs, ce livre peut se révéler une mine d'or pour avoir des informations sur la vie et l'organisation dans un goulag. Leur pérégrination dans les pays qu'ils traversent est très intéressante à lire ne serait-ce que pour l'organisation de leur vie quotidienne.

En tout cas, même si on en a aucune utilité d'un point de vue rôlistique, ce livre se doit d'être lu ne serait-ce que pour ne pas oublier (en ces temps de commémorations de Seconde Guerre Mondiale) toutes les personnes mortes d'une façon arbitraire dans tous ses camps de la mort à travers le monde et de tout temps. Alors faites !

Armand Buckel

Narc



Film policier de Joe Carnahan
Dvd chez I2F

Nick Tellis, policier au service des stupéfiants dans la police de Détroit est chargé d'enquête sur la mort d'un de ses collègues assassiné pendant

son service. On lui adjoint d'office l'ancien coéquipier de la victime Henry Oak, policier hypervolent et apparemment pétri de principes moraux plutôt radicaux. La trame est de prime abord classique mais l'histoire est suffisamment bien menée pour ménager quelques surprises tout au long de l'histoire jusqu'au dénouement.

Les deux acteurs principaux Ray Liotta et Jason Patrick nous font là une interprétation fabuleuse dans ce film. Le metteur en scène a opté pour le film pour une façon de filmer plutôt caméra sur l'épaule. Cela renforce encore plus cette étouffement glauque que l'on peut avoir.

En tout cas pour nous joueurs, il vaut le détour ne serait-ce que pour la description du milieu de la drogue dans une grande ville industrielle. Quelques personnages secondaires valent aussi leur pesant de cacahuètes comme futurs PNJs. Et puis, je ne le dirais jamais assez, le scénario est suffisamment bon pour que nous puissions en prendre de la graine.

Pour conclure, je conseille ce film pour tout jeu policier contemporain ou futuriste. Il n'y a là que du bon. Regardez-le dès que vous pouvez.

Armand Buckel

Les derniers hommes,

Pierre Bordage (J'ai lu).

À dessein de lire quelque chose pour m'aider à écrire des scénarios pour Tribe 8, jeu de rôle post-apocalyptique, je découvre et m'offre Les derniers hommes de Pierre Bordage, roman dont le récit se déroule dans un univers assez similaire à ce jeu de rôle. J'avoue que j'achète ce roman un peu avec scepticisme car je n'avais pas aimé La citadelle Hyponéros, du même auteur. Et je découvre pourtant, avec surprise, un roman de science-fiction aussi intelligent que divertissant.

L'action se déroule dans un futur sombre, après la Troisième Guerre mondiale. Le monde est ravagé et empoisonné. Les survivants forment des communautés nomades exerçant chacune un monopole sur une denrée : ce monopole unique leur permet de survivre et d'apporter un atout dans le jeu des relations conflictuelles entre communautés. Solman, le héros, est un donneur : un don empathique et visionnaire lui permet de lire dans les gens et d'avoir des aperçus de l'avenir. Il pressent bientôt qu'une force mystérieuse organise la fin ultime de l'humanité : il s'agit pour elle d'achever une apocalypse qui a déjà si bien débuté. Au long d'une trajectoire initiatique douloureuse, Solman va être amené à prendre en main, malgré lui, la destinée de son clan.

Le roman de Pierre Bordage n'évite certes pas quelques écueils. Son « idéologie de fond » est un peu critiquable. Manifestement, pour Pierre Bordage – et, je crois, pour une partie non négligeable des joueurs de rôle – ce futur dramatiquement sombre est le rejeton naturel d'un monde contemporain qui serait essentiellement caractérisé par la guerre, le profit économique et le fanatisme religieux. Ces positions idéologiques un peu simplistes aménagent des conditions particulièrement confortables pour le désenchantement et le messianisme, et Pierre Bordage l'illustre à merveille...

Mais passons aux qualités du roman, et elles sont nombreuses.

Pierre Bordage dresse un portrait du genre humain à venir intéressant. Sans porter atteinte à l'action du récit et au rythme, il développe la psychologie de ses personnages, notamment les traits fondés sur l'égoïsme, l'hypocrisie, la cruauté et la brutalité, il dresse une certaine peinture – très sombre – des relations sociales communautaires, et en particulier de la difficulté des rapports entre hommes et femmes.

Symboliquement, il établit un rapport entre le monde matériel et naturel et le monde social, tous les deux étant empoisonnés et déclinants. Ce décor est celui dans lequel évolue son héros, lui-même contaminé dans son corps et dans son esprit par la maladie, et toujours animé, moins par l'espoir, que par le désir de survivre.

Pierre Bordage utilise pour décrire Solman la figure du prophète confronté à l'incompréhension de son peuple, à l'hostilité, aux médisances populaires, aux manipulations des notables visant à détruire son influence. Comme Moïse ou le Christ, Solman, prophète en son pays, reste un étranger aux yeux de son peuple, qui ne comprend ni l'origine surnaturelle de ses prémonitions, ni le bien-fondé des décisions douloureuses mais vitales qu'il prend en considération de ce que lui apprennent ces visions. Pire, ceux qui reconnaissent toutefois son don, sa différence, sont amenés à désirer s'appropriier Solman, par convoitise ou par amour. Mais l'étrangeté de ce don leur échappe et leur colère se retourne finalement contre Solman lui-même, objet de leur désir. Pour lui, les soutiens sont éphémères et ambiguës, les amitiés relatives et souvent équivoques, l'adversité toujours présente, à l'instar du désir d'en finir une bonne fois pour toute. Mais pourtant, malgré cela, il a le devoir de faire front. Soutenu par quelques rares et derniers amis, dont Moram, personnage extraordinaire, jeune camionneur grande gueule « à qui faut pas chier dans les bottes », qui compense par ses capacités physiques la fragilité du prophète et le complète, Solman grandit, évolue humainement, devient adulte en se prenant de compassion pour ces derniers hommes qui se déchirent, inconscients de la menace qui plane sur eux. L'humanité vaut-elle d'être sauvée ? Au long de son chemin intérieur, enrichi par ses rencontres, Solman réalise que la vocation du prophète est de tenter de l'aimer et de la guider malgré elle. Pourtant, Pierre Bordage évite les écueils du roman new age façon Paulo Coelho, des leçons simplistes ou du fatras ésotérique en forçant les traits du réalisme, de l'ambiguïté et de la complexité humaine. Il évite également d'écrire un nouveau Dune – le style du roman de SF messianiste étant certainement suffisamment abondant à mon goût, Pierre Bordage ayant lui-même pratiqué avec Les guerriers du silence. Du coup, Bordage en profite pour se renouveler et s'enrichir lui-même.

Sur la forme, le récit est accrocheur : sens du suspense, remarquable talent narratif, notamment dans les descriptions de ce futur post-apocalyptique empoisonné, tribal, à bout de souffle. Bordage fait un travail littéraire intéressant sur les attitudes corporelles et les apparences physiques – notamment sur les odeurs, sur la maladie et la mutation qui affectent les corps et sur la rouille qui gangrène le métal. Il fournit de multiples détails ordinaires ou techniques sur les méthodes de survie d'un peuple humain confronté à un environnement naturel devenu venimeux et meurtrier. Il livre une galerie de personnages dépeints avec finesse, réalistes et attachants, et des situations originales dont la densité dramatique prend à la gorge. L'une des grandes originalités du roman réside à mon avis sur le fait qu'il constitue un road-movie (pourtant, encore un genre que je déteste en général) routier. Les héros se déplacent en camion au travers d'une Europe détruite. Pierre Bordage dresse à cet effet le portrait de camionneurs qui sont à la fois brutaux et fragiles, frustrés ou attachants.

De façon générale, Pierre Bordage dispose d'une aisance d'écriture et d'une qualité textuelle surprenante chez un écrivain cantonné aux romans de divertissement. Son livre laisse l'idée que l'auteur doit être un type génial qu'on aimerait rencontrer pour parler de ses bouquins et de ses univers imaginaires.

Vraiment, avec Pierre Bordage, Mathieu Gaborit, Fabrice Colin ou encore Pierre Grimbert, le roman d'imagination français se porte admirablement bien – et, accessoirement, J'ai lu poursuit une politique d'édition dont la qualité doit être saluée et confortée !

Aide de jeu (incontournable) pour univers post-apocalyptiques (Tribe 8, Dark Earth, Vermine ou Cendres...)

Pascal Rivière

Herbiere

Tome 18

Laitue sauvage (*Lactaria virosa*)

Biotope : Variété bisannuelle à feuilles allongées et craquantes, exudant un lait opiacé. Elle mesure entre 50 cm et 2 m et peut être trouvée dans n'importe quel pré ou sur le bord des routes.

Propriétés : Sédatif, analgésique et expectorant.

Préparation : On peut faire sécher les feuilles à la manière du tabac ou les faire tremper une nuit dans l'eau. L'eau évaporée en trois semaines, on récolte le dépôt de résine sur le récipient.

Utilisation : les feuilles peuvent être fumées, l'extrait consommé mélangé à une boisson ou un aliment. Quelques gouttes suffisent.

Coût : Plutôt faible.

Action en jeux de rôle

Médiéval : La laitue sauvage a toujours été utilisée en pharmacopée contre les irritations du ventre, parfois aussi comme aphrodisiaque.

Contemporain : En homéopathie elle est utilisée dans le traitement des insomnies et des bronchites. Certains lui préfèrent ses effets psychotropes.



Ergot de seigle (*Claviceps purpurea*)

Biotope : champignon parasite du seigle et du blé, à l'instar d'une moisissure il pousse lorsque les conditions d'humidité sont suffisantes. Pour cette raison il se développe particulièrement bien dans les vallées fluviales du sud-est de la France et du sud-ouest de l'Allemagne.

Récolte : au cours des moissons.

Coût : Pour une préparation, Moyen / pour un traitement, Assez coûteux

Propriétés et action en jeux de rôle

Médiéval : La consommation de farines et de pains préparés avec du grain ergoté provoque des troubles graves, «l'ergotisme», le «mal des ardents» ou encore le «feu de saint Antoine». Ces affections d'allure épidémique (tout le monde mange du pain) présentaient une forme convulsive et une forme gangréneuse accompagnée de délires. Il faut attendre le dix-septième siècle pour que le mal soit communément imputé à l'ergot. Avant cela, on a vu des villages entiers partir sur les chemins de Compostelle ou les malades brûlés pour commerce avec le malin, particulièrement en période de disette (où le tri du grain était moins drastique) ou les années particulièrement pluvieuses (vraisemblablement le cas dans l'affaire des sorcières de Salem).

Au seizième siècle, on fait néanmoins déjà état de son utilisation par les sages-femmes pour hâter l'accouchement.

Contemporain : L'étude de l'ergot de seigle au début du XXe siècle a donné lieu à de nombreux médicaments. En 1938, A. Hoffman synthétisa un dérivé du principe actif : le LSD. Un produit qui fut détourné par la suite, principalement dans les années 1960 où T. Leary jeta les bases d'une contre-culture basée sur ce produit et ses dérivés, les acides. De nos jours l'ergot a été délaissé pour ses produits de synthèse.



HERBIER
TOME 18



Auteur :
Benjamin Schwarz