

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'appropriier 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 traîtrises, 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.

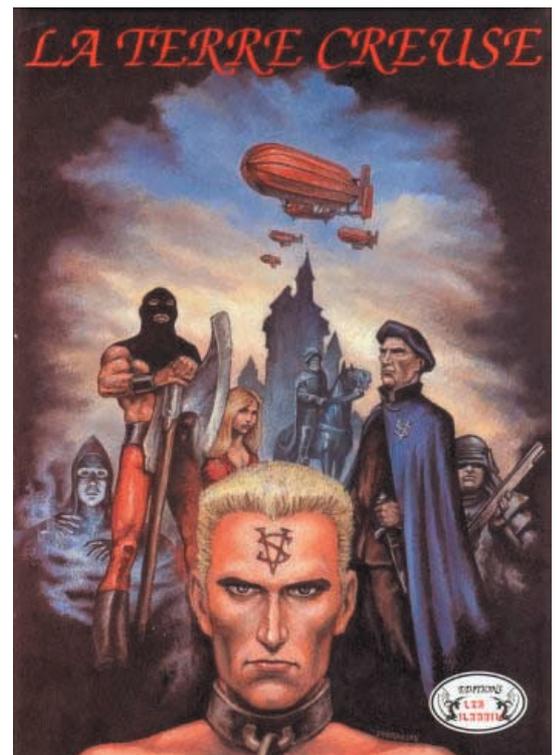
L'arme suprême, comme on l'appelle aujourd'hui, a décimé

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.patricesanahujas.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...

Tytre 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 caractéristiques.

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 vient 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 Vrill.

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 récapitulantes 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.



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.

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, Hurléments 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)