

Nebeltahl

Jeu de rôle d'horreur sociale – Fabien Hildwein – 2024

Table des matières

1. Présentation à l'attention du meneur de jeu.....	4
2. Note d'intention à l'attention des joueurs.....	5
3. Système de jeu.....	6
3.1. Raconter l'histoire et mettre en place les scènes.....	6
3.2. Les jetons noirs.....	6
3.2.1. Acquérir des jetons noirs.....	6
3.2.2. Défausser ou dépenser ses jetons noirs.....	7
3.3. Attentes de genre et d'âge.....	7
3.4. Lancer les dés.....	8
3.4.1. Prendre l'ascendant.....	8
3.4.2. Craquer.....	9
3.5. Promesses.....	11
3.6. Principes de jeu.....	11
3.6.1. Respecter le protagonisme des personnages.....	11
3.6.2. L'équilibre des révélations.....	12
3.6.3. Ne pas négliger les scènes du quotidien.....	12
3.6.4. Toujours révéler qu'un personnage ment.....	12
3.6.5. Décrire le langage corporel.....	12
3.6.6. Blessures physiques.....	12
4. Création de personnages.....	14
4.1. La famille Sängler.....	14
4.1.1. Heinrich Sängler, pasteur, 53 ans.....	15
4.1.2. Katharine Sängler, sage-femme, 42 ans.....	17
4.1.3. Markus Sängler, vétérinaire étudiant, 22 ans.....	19
4.1.4. Annelise Sängler, institutrice étudiante, 20 ans.....	21
4.2. Liste des personnes de Nebeltahl.....	23
4.3. Liens personnages/Fronts.....	26
4.4. Première partie.....	27
5. Panorama de Nebeltahl.....	29
5.1. Vue d'ensemble.....	29
5.2. Carte de la vallée.....	31
5.3. Les familles Schreier et Dröhner.....	32
5.4. Le cercle de l'ours rouge.....	32
5.5. Les blanches dames.....	33
5.6. Le culte à Abnoba.....	34
6. Lieux.....	36
6.1. Wehenort, la maison familiale.....	36
6.2. La ferme du Brennenloch.....	36
6.3. La ferme Gutenhoff.....	37
6.4. La ferme Fernbach.....	37
6.5. Steinbrunn, le cœur de la communauté.....	37
6.6. Sankt Georg, église simultanée.....	37
6.7. Schweinstall, le fief des Schreier.....	37
6.8. Lichthütte, le fief des Dröhner.....	38
6.9. La ferme des Kühlhäusle.....	38
6.10. La ferme du Forelletach.....	38

6.11. La ferme du Fuchssitz.....	38
6.12. La ferme Grauheim.....	39
6.13. La maison du cercle de l'ours rouge.....	39
6.14. La maison d'artiste de Crescentia.....	39
6.15. Silberbach, les mines d'argent abandonnées.....	39
6.16. Le marais du Schleimmau.....	40
6.17. Le Zacktkopf et le Hexenlauf.....	40
6.18. Le Thalweg, les Schleichwege et les Kammwege.....	41
7. Fronts.....	42
7.1. Les destins de Nebeltahl.....	42
7.1.1. L'ascension d'Abnoba.....	42
7.1.2. La vendetta.....	44
7.1.3. Le déluge.....	46
7.1.4. Les disparitions.....	47
7.2. Les drames de Nebeltahl.....	49
7.2.1. La conversion de Liselotte Sanger.....	49
7.2.2. Le tueur de la vallee.....	50
7.2.3. Remariage.....	51
7.2.4. La protection de la veuve Lauten.....	52
7.2.5. Un amour secret.....	53
7.2.6. Le couple adultere.....	54
7.2.7. Repression morale.....	55
7.2.8. L'explorateur des souterrains.....	56
7.2.9. Contrebande d'or.....	57
7.2.10. Enceinte.....	58
7.2.11. La portee de Flocke.....	60
7.2.12. La fete de l'automne.....	60
7.3. Les demons de Nebeltahl.....	61
7.3.1. L'attention d'Abnoba.....	61
7.3.2. La chasse a l'ours rouge.....	62
7.3.3. La gueule cassee.....	64
7.3.4. La muse des bois sombres.....	65
7.3.5. Le paria des Schreier.....	66
7.3.6. La maladie des Schreier.....	67
7.3.7. Les abeilles noires.....	68
7.3.8. L'arbre devoreur.....	69
7.3.9. Le Struwelpeter.....	70
7.3.10. Le sanglier noir.....	71
8. Inspirations et remerciements.....	73
9. Annexes.....	74
9.1. Noms feminins.....	74
9.2. Noms masculins.....	74

1. Présentation à l'attention du meneur de jeu

Automne 1932. Une famille est contrainte par la crise économique de s'installer dans une vallée isolée et de s'intégrer dans une communauté dévorée de secrets et de tensions. Comment se positionneront-ils dans ces conflits et y ont-ils vraiment un avenir ? Comment vivront-ils l'auto-destruction catastrophique de cette communauté ?

Nebeltahl vous propose une expérience de jeu dramatique, c'est-à-dire dans laquelle les décisions des personnages sont au cœur de l'histoire. Leurs choix ne sont pas contraints par un scénario, mais au contraire ils sont laissés libres d'explorer les potentialités du contexte. Il n'y a pas de décision attendue de leur part et mêmes leurs actions radicales peuvent être prises en compte. De plus, on joue non pas pour faire des scènes spectaculaires, mais pour dérouler toutes les conséquences de leurs actions, de leurs positionnements moraux et de leurs choix. Bien que *Nebeltahl* revête les habits de l'horreur folk, elle appartient en fait plutôt au genre de l'« horreur sociale », c'est-à-dire que les rôles de genre, les attentes liées à l'âge, les rapports de classe ou encore les séquelles de la guerre sont bien plus pesants et violents que les forces surnaturelles pourtant déjà terrifiantes. Les monstres sont des victimes dont personne ne s'est occupé.

Nebeltahl se déroule en Forêt-Noire, dans le sud-est de l'Allemagne, dans les derniers années de la république de Weimar, à l'orée du nazisme. Il aborde des thèmes difficiles et se place dans une société où les relations sont violentes, hiérarchisées et structurées par des rôles de genre puissants. Des éléments de fantastique et d'horreur sont présents dans l'histoire. Le système de jeu reflète également ces relations sociales. Assurez-vous que toutes les personnes qui s'y engagent en soient bien conscientes, en particulier en leur communiquant la note d'intention ci-dessous.

En tant que meneur de jeu vous ne jouez pas « contre » les joueurs, mais pour explorer les conséquences de leurs choix. Vous cherchez à leur présenter des situations moralement complexes et où il n'y a pas de solution facile, par exemple où des personnes prennent de mauvaises décisions pour de bonnes raisons ou inversement de bonnes décisions pour de mauvaises raisons. Les informations contenues dans ce document vous aident à créer ces situations en apportant régulièrement des opportunités et des révélations aux personnages. Lorsque vous devez faire un choix pour la fiction ou pour les règles, demandez-vous toujours ce qui apporterait le plus de choix aux personnages.

2. Note d'intention à l'attention des joueurs

Je te propose de jouer à *Nebeltahl*, un jeu de rôle d'horreur sociale.

Automne 1932, Forêt-Noire. Une famille est contrainte par la crise économique de s'installer dans une vallée isolée et de s'intégrer dans une communauté dévorée de secrets et de tensions. La société de la vallée de *Nebeltahl* est violente, hiérarchisée et structurée par des rôles sociaux et de genre puissants. Comment se positionneront-ils dans ces conflits ? Ont-ils vraiment un avenir ? Parviendront-ils à éviter à cette communauté la descente aux enfers à laquelle elle se destine ?

Nebeltahl te propose une expérience de jeu dramatique, c'est-à-dire dans laquelle les décisions des personnages sont au cœur de l'histoire. Ton personnage est un protagoniste à part entière. Ses choix ne sont pas contraints par un scénario, mais au contraire il est laissé libre d'explorer les potentialités du contexte. Il n'y a pas de décision attendue de sa part et mêmes ses actions radicales peuvent être prises en compte. De plus, on joue non pas pour faire des scènes spectaculaires, mais pour dérouler toutes les conséquences de ses actions, de ses positionnements moraux et de ses choix.

S'il y a des révélations à trouver, elles ne sont pas difficiles à obtenir. *Nebeltahl* n'est pas un jeu d'enquête au sens où il n'y a pas d'énigme à résoudre. Il suffit de s'intéresser à un élément pour en apprendre à son propos.

Avertissements de contenu. Ce jeu peut aborder directement les thèmes difficiles suivants, par ordre d'importance dans la fiction : violence physique, rapports de classe, rôles de genre, disparitions, meurtres, relations amoureuses et sexuelles, sexisme et homophobie, chasse, sang et cadavres, éléments de fantastique et de monstruosité, séquelles de la guerre (deuils, défiguration), mutilation d'animaux, enlèvement d'enfant, accouchement, avortement, travail du sexe, relation adultère, possible suicide.

Si les violences sexuelles (viol) peuvent être mentionnées et existent dans la préparation, elles ne sont jamais mises en scène. Sont explicitement absents le nazisme, l'inceste et les violences sexuelles sur les enfants.

S'il y a d'autres thèmes que tu ne veux pas voir aborder, communique-les moi et je le signalerai à l'ensemble du groupe à la première partie, sans dire que cela vient de toi.

J'ajoute – et c'est peut-être le plus important – que si le jeu aborde des thèmes difficiles, il ne sera jamais ni complaisant ni cruel. Les *personnages* peuvent être cruels, mais jamais la mise en scène. C'est vrai aussi de la dynamique de partie : nous veillerons activement au cours des parties les uns sur les autres, pour nous assurer que même si nous abordons des thèmes difficiles, tout le monde se sente toujours à l'aise.

Je te demande de t'engager pour trois parties afin de permettre à la fiction de déployer son plein potentiel. Ensuite nous déciderons ensemble si nous souhaitons continuer à jouer ensemble.

3. Système de jeu

3.1. Raconter l'histoire et mettre en place les scènes

Nebeltahl se déploie au travers de scènes successives que racontent ensemble le meneur de jeu et les joueurs. Le meneur de jeu met en place les scènes, parfois en suivant les suggestions et demandes des joueurs. Les joueurs jouent dans l'intérêt de leurs personnages, tandis que le meneur de jeu joue dans l'objectif de leur proposer des situations intéressantes, c'est-à-dire où des choix moraux complexes s'offrent à eux : comment résoudre un conflit ancestral où les deux parties se déchirent depuis trop longtemps, que penser des actions de tel personnage controversé, comment aider une personne en partie responsable de son propre malheur, comment réparer des torts anciens, que faire de quelqu'un qui accomplit de mauvaises actions pour de bonnes raisons...

Le matériel présenté ici (personnages, lieux, Fronts, etc.) aide le meneur de jeu à mettre en scène ces choix moraux. Le meneur de jeu peut mettre en scène de la vie quotidienne ou présenter des événements issus des Fronts ; il peut aussi se laisser guider par les envies des joueurs et les initiatives de leurs personnages. Il dispose principalement de deux moyens d'impliquer les personnages dans des Fronts : soit les personnages vont vers le Front, soit le Front vient vers les personnages. Les personnages peuvent venir vers le Front par leur désir de s'intégrer à la communauté, d'explorer ou de comprendre le contexte. Le Front peut venir vers les personnages parce qu'un membre de la communauté a besoin des personnages et fait appel à leur rôle social (pasteur, sage-femme, vétérinaire ou institutrice), ou bien il peut menacer quelqu'un ou quelque chose d'important pour eux (leur maison, leur chien, des amis, de la famille, etc.).

3.2. Les jetons noirs

Au centre de la table se trouve un tas de jetons, appelés « jetons noirs ». Ils peuvent être de préférence de couleur noire ou en bois, mais n'importe quels jetons font l'affaire.

3.2.1. Acquérir des jetons noirs

Lorsqu'un personnage est impressionné, est humilié, se laisse faire, se laisse malmener, accepte une situation à contre-cœur, se soumet, ou encore obéit à un ordre, alors son joueur s'empare d'un jeton noir. Ce gain se fait au choix du joueur.

Lorsqu'un personnage est blessé, pourchassé, menacé, inquiété, etc. alors le meneur lui donne un jeton noir. Si la situation est particulièrement grave *ou* si elle est causée par une force surnaturelle, le meneur peut lui donner jusqu'à deux jetons noirs. Si la situation est particulièrement grave *et* si elle est causée par une force surnaturelle, le meneur peut lui donner jusqu'à trois jetons noirs. Ce gain se fait au choix du meneur.

Lorsqu'un personnage enfreint une attente liée à son genre ou son âge, il prend un à trois jetons noirs (voir ci-dessous). Ce gain se fait au choix d'un joueur ou du meneur selon qui constate la violation.

3.2.2. Défausser ou dépenser ses jetons noirs

Les jetons noirs peuvent être utilisés pour améliorer les chances de réussite d'une action PRENDRE L'ASCENDANT (voir ci-dessous).

Lorsqu'un joueur a au moins trois jetons noirs et si la situation s'y prête, alors le meneur de jeu peut imposer un jet de dés pour voir si son personnage CRAQUE (voir ci-dessous). Cela fait baisser le nombre de jetons noirs du joueur.

Lorsqu'un personnage se sent socialement inclus, alors son joueur peut défausser un jeton noir. C'est au joueur de le décider. Faire son métier est la première et la plus courante des situations dans ce cas, mais cela peut être aussi en rejoignant un groupe, en assistant à un mariage, en étant initié, en étant félicité par un collectif, etc.

3.3. Attentes de genre et d'âge

Tous les personnages sont soumis à des rôles de genre et à des attentes liées à leur âge. Tous les personnages sont classés selon qu'ils soient des hommes ou des femmes, des jeunes ou des aînés. L'âge est une catégorie ambiguë, c'est-à-dire que même en étant considéré comme un adulte, on peut être le cadet de quelqu'un d'autre et donc devoir obéir à des règles de jeunesse. En général, on devient adulte en se mariant, c'est-à-dire à la fin de l'adolescence ; les personnes qui ne sont pas mariées au-delà de cet âge sont dans une situation intermédiaire inconfortable.

La description de chaque membre de la famille Säger contient une liste des attentes de genre et d'âge qui le concerne.

Si, devant témoin, un personnage viole une règle du rôle de genre qui lui est assigné ou des attentes liées à son âge, son joueur doit prendre un à trois jetons noirs, selon la gravité de cette violation.

« Devant témoin » signifie qu'il faut que quelqu'un assiste à cette violation et que cette personne *désapprouve* cette violation, c'est-à-dire que selon elle ce comportement pose problème.

Une violation qui ne déclencherait qu'une grimace désapprobatrice provoque un gain d'un seul jeton noir, par exemple un homme qui exprimerait peur ou tristesse, ou bien une femme qui prendrait le commandement d'une situation. Une violation qui suscite des commentaires ou un rappel à l'ordre à voix haute provoque un gain de deux jetons noirs, par exemple un jeune coupant la parole à un aîné. Une violation qui suscite le scandale provoque un gain de trois jetons noirs, par exemple deux personnes du même sexe s'embrassant. C'est le meneur de jeu qui décide du nombre de jetons noirs.

Il arrive qu'une personne viole une règle, mais que les circonstances justifient pleinement cette violation. Il arrive que le témoin aime suffisamment la personne en question pour ne rien lui reprocher. Il arrive que la situation ne s'y prête pas. Il arrive que le témoin soit compréhensif. C'est le joueur du personnage qui décide si son personnage désapprouve une violation ; c'est le meneur de jeu qui décide si un personnage de la préparation désapprouve une violation.

Chaque personnage a une liste de règles selon son genre et son âge. Ces listes ne sont pas exhaustives : il y en a encore bien d'autres, elles ne peuvent pas être toutes explicitées.

3.4. Lancer les dés

La plupart des actions sont résolues par le meneur de jeu. Celui-ci prend sa décision selon ce qui lui semble le plus crédible ou le plus intéressant, c'est-à-dire ce qui offre le plus de choix aux personnages. Lorsque le meneur de jeu « résout » une action, il raconte comment elle se déroule et quelles sont ses conséquences immédiates.

En particulier les actions techniques mais sans interaction sociale, telles que prodiguer des soins médicaux ou accomplir une prouesse physique, ne sont résolues que par le meneur de jeu.

Il n'y a que deux types d'actions résolues en faisant appel à un jet de dés : les actions où un personnage cherche à PRENDRE L'ASCENDANT sur un autre et les actions où un personnage risque de CRAQUER. Seuls les joueurs lancent les dés.

3.4.1. PRENDRE L'ASCENDANT

Un personnage peut chercher à PRENDRE L'ASCENDANT de bien des façons. Ce peut être physiquement, socialement ou psychologiquement. Ce peut être sur une personne, un groupe ou toute une foule, ou aussi un animal. Ce peut être pour obtenir le respect, pour humilier l'autre, pour persuader d'accomplir une action, pour impressionner une troisième personne, ou encore pour obtenir l'obéissance de quelqu'un. Faire appel à cet action sousentend toujours un certain degré de pouvoir, voire de violence.

PRENDRE L'ASCENDANT est toujours une action relationnelle : on cherche toujours à PRENDRE L'ASCENDANT sur quelqu'un d'autre. On ne peut PRENDRE L'ASCENDANT que sur un humain, pas un animal, un monstre ou un phénomène naturel.

Cette règle est une des plus importantes de ce jeu : un joueur a toujours le choix de laisser le meneur résoudre l'action et n'est jamais obligé d'utiliser PRENDRE L'ASCENDANT. C'est particulièrement important pour certaines actions sociales ou affectives qui ne sont pas nécessairement imprégnées de pouvoir telles que convaincre, séduire ou encore rassurer. Utiliser PRENDRE L'ASCENDANT donne un plus grand contrôle au joueur, mais au risque d'introduire un rapport de force, voire de la violence dans les relations qu'entretient son personnage aux autres. Le joueur peut chercher à influencer l'issue de l'action en montrant les efforts que fait son personnage pour atteindre son but.

Pour initier une action PRENDRE L'ASCENDANT, le joueur décrit l'action de son personnage et énonce l'enjeu qu'il cherche à obtenir. Le meneur de jeu peut alors moduler l'enjeu si celui-ci lui semble irréaliste ou peu crédible étant donné la situation. Par exemple, il semble irréaliste d'attendre d'une personne qu'elle renonce à une conviction ancrée pour quelques bonnes paroles ; il semble plus crédible qu'elle accepte d'en voir les limites et de changer au moins un peu son comportement. Il faut que le meneur et de jeu et le joueur parviennent à se mettre d'accord sur un jeu qui leur semble pertinent et crédible à tous les deux. Il faut aussi déterminer ce qui se passe si l'enjeu n'est pas obtenu.

Une fois l'enjeu déterminé, le meneur de jeu détermine si un des deux camps a un avantage certain sur l'autre. Exemples de situations donnant un avantage : être armé face à quelqu'un de désarmé, être en nombre face à une personne seule, avoir déjà interagi avec succès avec cette personne. Si le

Système de jeu

joueur a un avantage, il peut ajouter ou retrancher 1 de la valeur du jet des dés après les avoir lancés, ce qui lui confère du contrôle sur l'action. Si son adversaire a l'avantage, c'est le meneur qui peut ajouter ou retrancher 1 de la valeur du dé après le jet de dé.

Une fois l'avantage déterminé, le joueur choisit s'il engage aucun, un, deux ou trois jetons noirs. Chaque jeton noir augmente la valeur du jet de dé de 1. Un joueur peut ainsi augmenter ses chances de réussite mais risque aussi de provoquer des conséquences indésirables. Les jetons noirs engagés sont dépensés et reviennent dans le tas au milieu de la table.

Le joueur lance alors deux dés à six faces (dé traditionnel) et additionne leurs valeurs.

Une action **PRENDRE L'ASCENDANT** ciblant un personnage d'un autre joueur se déroule de façon similaire. Le seul changement est que, après que le joueur initiant l'action a engagé ses jetons noirs, le joueur de l'autre personnage peut dépenser le même nombre (ou un nombre inférieur) de jetons noirs : chaque jeton noir ainsi dépensé annule l'effet des jetons noirs engagés par le joueur initiant l'action.

Le résultat final des dés se compose donc de la somme des deux dés lancés, plus un bonus égal aux jetons noirs engagés (de 0 à 3), et plus ou moins 1 selon qui a éventuellement l'avantage.

Selon le résultat final, l'action peut avoir trois issues différentes :

7 ou moins : l'action est ratée. Le joueur raconte comment son personnage échoue à obtenir l'enjeu convoité et éventuellement comment son adversaire gagne l'ascendant sur lui.

8-10 : l'action est réussie. Le joueur raconte comment le personnage parvient à obtenir son enjeu et comment il gagne un ascendant sur les autres personnages.

11 et plus : l'action est réussie, mais elle échappe au contrôle du personnage. Le meneur de jeu raconte comment le personnage parvient à obtenir son enjeu et comment il gagne un ascendant sur les autres personnages, et il choisit en plus une option dans la liste ci-dessous :

- Le personnage blesse involontairement une personne présente.
- Le personnage humilie involontairement une personne présente.
- Le personnage se blesse.
- Le personnage perd la confiance ou l'estime d'une personne présente.
- Le personnage sera désavantagé dans la prochaine action **PRENDRE L'ASCENDANT** avec une personne présente.
- Le personnage perd ou casse un objet.
- Le joueur prend un jeton noir.
- Le joueur reprend les jetons noirs dépensés pour cette action.

3.4.2. CRAQUER

L'action **CRAQUER** est toujours à l'initiative du meneur de jeu. Il ne peut la demander que si un

Système de jeu

Le joueur a au moins trois jetons noirs et si son personnage se trouve dans une situation dans laquelle il risque de commettre un acte grave et irréversible qu'il ne commettrait pas autrement, c'est-à-dire une situation stressante ou contenant une opportunité unique (comme l'occasion d'abattre un ennemi vulnérable ou de s'emparer d'un objet convoité).

Un personnage qui CRAQUE physiquement peut par exemple rouer de coups son adversaire désarmé alors que celui demande pitié. Un personnage qui CRAQUE socialement peut par exemple briser le vernis des conventions et enfin révéler les vérités dérangeantes que tous savent mais préfèrent ignorer. Un personnage qui CRAQUE psychologiquement peut par exemple exprimer pleinement ses émotions – la colère, la tristesse ou la peur – à un moment où il aurait préféré les taire.

L'action CRAQUER est tout à fait indiquée pour les réactions face au surnaturel ou à l'incompréhensible, et notamment pour déterminer si le personnage parvient à repousser, voire à blesser la menace surnaturelle.

Le meneur de jeu énonce l'enjeu, c'est-à-dire ce qui se passe si le personnage CRAQUE.

Comme normalement, le joueur peut engager jusqu'à trois jetons noirs et obtenir les bonus correspondants ; ces jetons sont défaussés comme normalement. Le meneur de jeu peut décider d'un avantage ou désavantage.

Le joueur lance deux dés à six faces (dés traditionnels) et en additionne le résultat. Il y ajoute le bonus des jetons de stress et l'éventuel avantage ou désavantage.

Selon le résultat final des dés, l'action peut avoir trois issues différentes :

7 ou moins : le personnage perd son contrôle et le joueur raconte comment il succombe pleinement à la peur, la colère ou la tentation.

8-10 : le personnage parvient à garder son contrôle et le joueur raconte librement comment il y parvient.

11 et plus : le personnage parvient à garder son contrôle et le meneur raconte comme il y parvient, mais choisit en plus une option parmi celles ci-dessous :

- Le personnage doit se faire une Promesse (voir ci-dessous) à lui-même ou à quelqu'un d'autre pour parvenir à tenir. Le contenu de la Promesse est à la discrétion du meneur de jeu.
- Le personnage a recours à l'alcool (ou à un autre mauvais penchant) pour tenir le coup.
- Le personnage cède à la colère, la peur, à la tristesse ou la tentation plus tard, lorsqu'il est seul et que cela ne porte pas à conséquence (il se met à pleurer sans pouvoir se contrôler ou défoule sa colère contre des arbres).
- Les trois prochaines actions (PRENDRE L'ASCENDANT ou CRAQUER) seront faites avec un désavantage.
- Le joueur reprend les jetons noirs dépensés pour cette action.
- Le personnage ne semble pas avoir de séquelle. Cependant, la prochaine nuit, il se lève et

Système de jeu

marche en noctambule en répétant « Abnoba, Abnoba, Abnoba... ». Il peut s'éloigner de chez lui et entrer profondément dans la forêt. Il peut se mettre en danger.

- Le personnage est traumatisé. Désormais le meneur de jeu peut le faire CRAQUER lorsque son joueur possède un jeton de moins (deux plutôt que trois, un plutôt que deux, etc.).

Un échec est toujours raconté par le joueur afin de conserver la dignité de son personnage même dans ces conditions. En revanche, le meneur de jeu raconte l'issue d'une action lorsque le personnage perd le contrôle ou lorsqu'elle échappe au contrôle du personnage (résultat **11 et plus**).

3.5. Promesses

Une autre façon de régler les interactions sociales est de faire une Promesse, c'est-à-dire que un ou plusieurs personnages s'engagent à faire ou ne pas faire une action spécifique. Elle peut être utilisée par exemple pour mettre fin à un conflit ou pour être échangée contre un comportement présent.

Une Promesse est toujours faite à quelqu'un.

Il est tout à fait possible à deux personnages de faire chacun simultanément une Promesse à l'autre.

Si la personne à qui une Promesse a été faite juge qu'elle a été brisée, qu'elle ait raison ou non, alors le joueur du personnage en question prend trois jetons noirs. Si le personnage est sous le contrôle du meneur de jeu, alors les trois prochaines actions PRENDRE L'ASCENDANT sur ce personnage sont faites avec un avantage.

3.6. Principes de jeu

3.6.1. Respecter le protagonisme des personnages

Le meneur de jeu doit respecter le fait que les personnages des joueurs sont les protagonistes de l'histoire, c'est-à-dire que le meneur de jeu n'a pas le droit d'annuler leurs actions, dont on explore les conséquences. Les passages obligés de la fiction n'existent que lorsque les personnages n'ont pas de prise sur eux. De façon générale, on ne joue pas pour faire de belles scènes ou pour forcer certains événements supposés intéressants, mais pour voir où les décisions des personnages les mènent.

Si les personnages sont effectivement les protagonistes de l'histoire, alors leurs actions doivent avoir des conséquences. Si un personnage commet une action que d'autres désapprouvent, ces derniers le lui feront savoir plus tard et le confronterons à propos de ses choix. A action radicale, conséquences radicales.

Pour que ces conséquences comptent vraiment, les actions des personnages doivent être connues : le jeu supporte mal les cachotteries et les actions secrètes de la part des personnages. Si l'un d'entre eux tient absolument à agir secrètement, les personnages contrôlés par les autres joueurs en sont aussitôt avertis et les personnages contrôlés par le meneur de jeu ont la puce à l'oreille et découvriront plus tard le secret s'ils en font l'effort.

3.6.2. L'équilibre des révélations

Nebeltahl n'est pas principalement un jeu d'enquête, mais il y a des révélations à trouver. Il y a suffisamment de matériel pour que les joueurs puissent prendre des initiatives et explorent ce qui les intéressent le plus. Obtenir des révélations permet aux personnages d'avoir plus de prise sur les événements, pour empêcher une catastrophe de se produire par exemple ou au contraire pour réaliser un événement heureux.

En tant que meneur, vous devez trouver le bon rythme de ces révélations. Elles relancent la construction de la fiction et évitent que les joueurs ne tournent en rond, mais trop de révélations en une seule fois peut surcharger les joueurs et inciter leurs personnages à désertier le contexte.

3.6.3. Ne pas négliger les scènes du quotidien

Il est important de ne pas négliger les scènes du quotidien : les Fronts apportent surtout du drame et de la souffrance aux personnages, tandis que le quotidien apporte plutôt de la détente et du plaisir, lesquels ont aussi leur place et leur importance dans l'histoire et permettent de laisser retomber l'atmosphère aussi autour de la table.

De plus les scènes du quotidien permettent de s'attacher aux personnages et à leur contexte et donc donnent de l'importance aux choix moraux explorés ensuite.

3.6.4. Toujours révéler qu'un personnage ment

Si un personnage non-joueur ment sciemment, le meneur est tenu de le préciser aux joueurs, sans avoir à préciser la vérité. Par exemple : « Elle te dit ne rien savoir de toute cette affaire, *et elle te ment.* » « Elle montre de la confiance dans son plan d'attaque, *et elle te ment.* » « Il te promet qu'il t'aimera toujours, *et il te ment.* »

Si un personnage pense dire la vérité mais se trompe, le meneur n'a pas à le dire.

D'une part, ce principe respecte l'intelligence émotionnelle des personnages, capables de sentir lorsqu'on tente de les manipuler. D'autre part, le cœur du jeu est l'exploration des conséquences de choix imparfaits : agir en sachant que l'autre ment permet de faire des choix plus intéressants. Ce n'est pas un jeu de cachotteries et ce n'est pas, fondamentalement, un jeu d'exploration, même s'il y a des révélations tout au long de la campagne.

3.6.5. Décrire le langage corporel

Il est important de bien décrire les interactions physiques entre les personnages et leur langage corporel.

Par exemple : *Il te prend dans ses bras. Elle se penche vers toi. Il hésite. Elle cherche ses mots. Il te touche la joue. Elle se rapproche de toi.*

3.6.6. Blessures physiques

Dans *Nebeltahl*, les blessures physiques sont lourdes et portent à conséquence. Un coup de poing au ventre peut vous étourdir pour la journée, voire vous blesser durement. Un coup de couteau peut

Système de jeu

vous faire mourir faute de soins rapides. Une balle peut vous mutiler au mieux et vous tuer au pire. La morsure d'un chien peut s'infecter.

Tant qu'un personnage n'a pas reçu de soins, le meneur de jeu peut lui interdire de PRENDRE L'ASCENDANT, ou lui imposer un désavantage à toutes ses actions.

4. Création de personnages

4.1. La famille Sängler

Les personnages des joueurs constituent la famille Sängler. Chaque joueur choisit un des personnages ci-dessous. Il doit y avoir au moins un parent (le père ou la mère) ; si le parent est seul, alors il est veuf ou veuve et l'histoire de la famille doit alors être adaptée.

La famille Sängler a toujours vécu à Freiburg, où Heinrich (né en 1879) et Katharine (née en 1890) se sont rencontrés et se sont mariés en 1910. Heinrich aimait le caractère enjoué et dévoué de Katharine et celle-ci appréciait la gentillesse et la foi de ce pasteur un peu trop sérieux. Un enfant, Markus (d'après son grand-père paternel), est né la même année et leur deuxième, Annelise, est née en 1912. Lorsque la Grande Guerre éclate, Heinrich doit partir au front. Katharine se débrouille pour élever ses enfants malgré les restrictions de la guerre. Ils prient chacun quotidiennement et leurs prières sont exaucées : Heinrich revient vivant et la grippe espagnole les épargne. Pendant une dizaine d'années, la famille Sängler peut profiter d'une paix et d'une relative prospérité. Leur paroisse se développe, Katharine exerce comme sage-femme et les enfants grandissent : Markus veut devenir vétérinaire et Annelise entame des études pour devenir institutrice. En 1926, ils recueillent une chienne de garde, qu'ils nomment Flocke en raison d'une tâche blanche sur l'œil droit.

Cependant, l'hyperinflation puis la crise de 1929 attaquent durement la famille. Heinrich avait fait des investissements peu prudents et est contraint de vendre la maison familiale pour aller vivre à Nebelthahl dans la maison des parents de Heinrich, morts il y a un an. Il leur faut renoncer à une demeure confortable en ville, et à une bonne qui vivait avec eux. Les deux enfants ont dû interrompre leurs études et les parents ont dû quitter leur paroisse, Katharine doit en particulier abandonner sa clientèle. Néanmoins, la petite vallée a grand besoin d'un pasteur et de leurs services. Si les vacances passées dans cette maison ont laissé quelques souvenirs et quelques connaissances dans la vallée, la famille Sängler a besoin de nouer des relations étroites et de s'intégrer pleinement à la communauté afin de passer l'hiver.

4.1.1. Heinrich Sanger, pasteur, 53 ans

Être pasteur a toujours t ta vocation et croire a toujours t une vidence. Travailler au service de Dieu et au service des chrtiens : quelle belle perspective de vie ! La foi a toujours t pour toi une question de communaut, c'est--dire quelque chose qui se partage et se vit collectivement. C'est ce qui t'a aid  tenir dans les tranches : les individualistes et les esprits forts n'y faisaient pas long feu. La communaut est bien sr celle des protestants, mais tu as toujours estim que toute personne honnte doit y tre inclus et la guerre que se mènent protestants et catholiques te semble strile. La communaut est quelque chose qui se construit, en prchant, mais aussi en aidant celles et ceux dans le besoin, en rpondant  leur dtresse matrielle, affective et spirituelle. C'est le cur du message du Christ.

Tu regrettes profondment de devoir quitter ta paroisse  Freiburg, mais tu es le seul responsable des investissements hasardeux auxquels tu t'es livr. Tu te sens particulirement coupable de ce que cela a cot  ta femme Katharine et  tes enfants Markus et Annelise. Ce dmnement dans cette vieille maison est une preuve pour toute ta famille. Tu espres pouvoir reconstruire une vie et une communaut dans cette nouvelle paroisse de Nebeltahl.

Aptitudes

Vtran de la Grande Guerre, tu sais te battre et te servir d'une arme  feu, mais tu y rpugnes.

Grce  ton ministre de pasteur, tu sais prcher et chanter.

Tu tiens bien l'alcool.

Attentes de genre et d'ge

Un homme adulte ne peut pas accepter qu'on lui manque de respect, en particulier des femmes ou des jeunes. Un homme adulte peut se moquer des femmes et des jeunes.

Un homme adulte doit guider les jeunes hommes et leur donner des conseils.

Mme mari, un homme adulte doit dsirer les femmes dsirables.

Un homme adulte est obi par sa famille.

Un homme adulte est responsable de la scurit de sa famille.

Un homme adulte est responsable des actes des membres de sa famille.

Un homme ne craint pas d'user de violence.

Un homme n'exprime pas de tristesse ou de peur. Un homme doit exprimer sa colre.

Un homme veuf doit chercher  se remarier.

Un homme n'prouve pas de sentiment amoureux ou d'attirance physique pour un autre homme.

Questions et relations

A qui dois-tu encore de l'argent et pourquoi ?

Création de personnages

Qui cherches-tu à aider malgré lui et pourquoi ?

Qui crains-tu et pourquoi ?

Qui te doit une grosse faveur et laquelle ?

Qui a besoin de la foi ici ?

Qui est ton ami fidèle et pourquoi cette fidélité inébranlable ?

4.1.2. Katharine Sängler, sage-femme, 42 ans

Tu as assisté à un accouchement pour la première fois à quatre ans. C'est un de tes plus anciens souvenirs. Tu assistais ton arrière-grand-mère et ta grand-mère pour la naissance d'un de tes frères, entourées d'une tante et d'une cousine plus âgée. Cette solidarité entre femmes t'est restée chevillée au corps. C'est elle qui t'a permis de tenir durant la Grande Guerre, lorsque les hommes sont partis s'entretuer, laissant le monde à la charge des femmes. Tu as beaucoup contribué à ta communauté, allant de maison en maison pour donner des consultations mais aussi apporter ton aide, avec tes enfants dans tes jupes. Sans toi, que serait devenue la paroisse de ton mari à Freiburg ?

Tu remercies chaque jour le Seigneur qu'Heinrich soit revenu sain et sauf des tranchées, là où bien d'autres sont revenus ébranlés ou la gueule cassée, lorsqu'ils sont revenus. Tu l'as toujours profondément aimé pour sa loyauté et sa gentillesse. Mais qu'à cause de lui vous soyez contraints de quitter Freiburg et de venir habiter le village perdu de son père... c'est beaucoup te demander. Mais tu songes que c'est demander bien plus encore à Markus et surtout à Annelise. Il y a tout un cercle social à reconstruire, une patientèle à reconquérir et une paroisse à rebâtir. Tu n'as jamais ménagé tes efforts, tu ne vas pas te décourager maintenant !

Aptitudes

Tu sais prodiguer les premiers secours et des opérations de chirurgie simples. Tu sais mettre un enfant au monde ou provoquer un avortement, bien que ces deux opérations restent dangereuses. Tu as une connaissance aboutie en éducation sexuelle.

Tu sais cuisiner, coudre, couper du bois, et plus largement tenir un ménage.

Tu as une bonne connaissance des baies, des herbes et des champignons poussant en forêt, ce qui te permet de trouver à manger, de confectionner des médicaments simples ou des poisons lents.

Attentes de genre et d'âge

Une femme ne manque pas de respect aux hommes adultes et ne leur donne pas d'ordres.

Une femme obéit à son mari et le respecte.

Une femme adulte doit guider les jeunes femmes et leur donner des conseils.

Une femme n'exprime pas de désir.

Une femme adulte est responsable du respect de la foi et de la religion dans sa famille.

Une femme adulte est obéie de ses enfants.

Une femme adulte est responsable du bien-être de sa famille. Elle doit en particulier tenir le ménage de sa famille.

Une femme adulte est responsable des actes de ses enfants.

Une femme n'exprime pas de colère.

Une femme n'éprouve pas de sentiment amoureux ou d'attraction physique pour une autre femme.

Questions et relations

Qui est ici de ta famille ?

Qui est ici ta meilleure amie ?

Qui respectes-tu, bien malgré toi ?

De quoi as-tu le plus peur ici ?

Qu'est-ce qui est pour toi le plus important ?

Avec qui as-tu eu une aventure amoureuse d'un été ?

4.1.3. Markus Sängler, vétérinaire étudiant, 22 ans

Tu n'es arrivé à Nebeltahl qu'à huit ans après la Grande Guerre, qui a occupé la majeure partie de ton enfance. Quelle surprise ça a été, après la ville stérile et misérable ! Quelle plaisir de courir dans les champs, de tourner sur soi-même jusqu'à tomber, de dormir à la belle étoile dans un champ ! Mais surtout, ça a été ta première vraie rencontre avec des animaux. Ceux de ferme, bien sûr, dociles et empressés, mais aussi ceux de la forêt, se dérochant prestement aux regards. Tu t'es découvert une vraie connexion avec eux. Il t'est bien plus facile de vivre auprès d'eux qu'auprès de tes semblables. Après tout, les animaux ne font pas la guerre. Étudier pour devenir vétérinaire n'est pas en soi une passion, mais tu es au quotidien au contact des animaux, et cela n'a pas de prix.

Mais tes études ont été écourtées. Ton père n'a plus les moyens de les payer. Il a même dû vendre la maison familiale et se rabattre sur la maison de vacances de Nebeltahl où habitait tes grands-parents. Ta sœur et ta mère sont en colère, tu le sens. Toi... bien sûr, devoir arrêter tes études ne te plaît pas. Mais retourner à Nebeltahl, pour de bon, plus seulement pour de fugaces vacances d'été... c'est une chance inespérée ! Tu sauras te rendre utile et renouer des liens anciens, avec les animaux et les humains de la vallée.

Aptitudes

Tu sais t'occuper des animaux domestiques et des animaux de ferme, tu sais leur prodiguer des soins médicaux, tu sais communiquer avec eux et tu sais aider à leur mise bas. Tu sais réaliser des opérations de chirurgie très simple.

Tu sais bien monter à cheval.

Tu sais travailler le bois : abattre un arbre, tailler des petits objets de la vie quotidienne, faire de menues réparation dans des portes, des chaises, etc.

Attentes de genre et d'âge

Un jeune homme ne peut pas accepter qu'on lui manque de respect, en particulier des femmes.

Un jeune homme obéit aux hommes adultes et suit leurs conseils.

Un jeune homme doit désirer les femmes désirables. Un jeune homme doit activement courtiser des femmes désirables, même mariées.

Un jeune homme obéit à ses parents, même à sa mère.

Un jeune homme est responsable de la sécurité de sa mère et de ses sœurs.

Un jeune homme ne craint pas d'user de violence.

Un jeune homme doit aimer explorer et prendre des risques.

Un homme n'exprime pas de tristesse ou de peur. Un homme doit exprimer sa colère.

Un jeune homme doit chercher à se marier.

Un homme n'éprouve pas de sentiment amoureux ou d'attraction physique pour un autre homme.

Questions et relations

Quel est ton endroit préféré à Nebelahl ?

A qui as-tu fais une promesse solennelle et laquelle ?

De qui es-tu envieux ?

De qui es-tu tombé amoureux ?

Que n'oses-tu pas dire ?

Qui a ton amitié ?

4.1.4. Annelise Sängler, institutrice étudiante, 20 ans

Petite, on ne s'occupait pas beaucoup de toi. Ni la Grande Guerre ni l'après-guerre ne laissaient beaucoup le temps à ta mère et ton père – même si ce dernier a eu la chance de revenir entier du front. Ton frère était toujours par monts et par vaux. C'était une enfance solitaire. C'est l'humble bibliothèque de tes grands-parents paternels, à Nebeltahl, qui la première t'a donné le goût de la lecture, pour traverser les interminables vacances d'été à la campagne. La Bible, des romans, des traités de jardinage, des livres d'histoire... tout y passait, tout était bon à prendre.

Pour combler cette solitude, tu t'es occupé des enfants qui venaient habiter la maison. La guerre a fait de nombreux orphelins, soit que leurs pères soient morts au front, soit que la grippe espagnole ait pris leurs mères ou le peu de famille qui leur restaient : un temps, vous en avez accueillis à la maison, pour aider la paroisse. Ton père rendait visite à ses paroissiens, ta mère faisait le tour de sa patientèle, ton frère se promenait loin et toi tu aidais les enfants à faire leurs devoirs. Eux étaient là. D'année en année, ta vocation d'institutrice t'est devenue évidente, suivant l'exemple de ton grand-père Markus à Nebeltahl. Éduquer des enfants, c'est réparer ce que la Grande Guerre avait broyé.

Tu as pu commencer des études mais elles ont été brutalement interrompues par votre départ de Freiburg. Ton père a fait des investissements imprudents et la récente crise boursière a emporté toutes ses économies. Tes parents n'ont plus les moyens de payer vos études et il vous faut même abandonner la vie confortable que vous meniez en ville pour se réfugier dans cette campagne lugubre – en plein hiver en plus ! Tu ne décolères pas contre ton père, mais tu ne peux rien y faire. Tu te dis que les enfants de Nebeltahl aussi ont besoin d'une institutrice – même sans son diplôme. C'est à toi d'en tirer parti, en espérant un jour pouvoir reprendre tes études et partir.

Aptitudes

Tu sais bien t'occuper des enfants de tous âges, aussi bien pour en prendre soin que pour les éduquer.

Tu as une grande culture livresque sur des sujets les plus divers : politique, économie, littérature, sciences de la nature, sciences sociales, géographie, histoire, etc.

Tu es une bonne chasseuse, sachant aussi bien pister un gibier, que tirer à l'arme à feu ou dépecer une carcasse.

Attentes de genre et d'âge

Une jeune femme obéit aux aînés et en particulier à ses parents et les respecte. Elle suit leurs conseils.

Une femme n'exprime pas de désir et doit être chaste.

Une jeune femme participe au ménage de sa famille. Elle est en particulier responsable des enfants de sa famille.

Une jeune femme doit chercher à se marier.

Une jeune femme doit être pieuse.

Création de personnages

Une jeune femme craint d'utiliser la violence.

Une jeune homme craint d'explorer et de prendre des risques.

Une femme n'exprime pas de colère.

Une femme n'éprouve pas de sentiment amoureux ou d'attirance physique pour une autre femme.

Questions et relations

Avec qui as-tu toujours entretenu une correspondance soutenue et pourquoi ?

Par qui es-tu particulièrement attirée ?

D'où vient cette cicatrice ?

Qui t'a appris à chasser ?

Contre qui es-tu furieuse et pourquoi ?

Qui admires-tu ?

4.2. Liste des personnes de Nebeltahl

Chaque campagne de *Nebeltahl* diffère entre autres selon les liens que les joueurs choisissent pour leurs personnages. La liste des membres de la communauté ci-dessous permet de créer ces liens. Ce sont exclusivement les membres que les personnages peuvent avoir connus, vraisemblablement parce que les personnages ont passé des vacances d'été dans la maison des parents de Heinrich et ont donc quelques connaissances dans la région. D'autres personnages vivent dans la vallée en dehors de ceux-ci et peuvent donc être rajoutés selon les besoins. Il est possible d'entretenir une relation avec quelqu'un de mort ou de disparu, ce qui suppose d'ajuster la relation en conséquence.

Famille Sanger, ferme Wehenort

Markus et Liselotte Sanger, les parents de Heinrich Sanger (morts)

Flocke, la chienne de la famille Sanger

Steinbrunn, le hameau au coeur de la vallee

Dieter Gebimmel, 50 ans le precedent pasteur (disparu)

Aldram Schreier, 70 ans, cure de la vallee, oncle d'Egon

Friedel Rufe 40 ans, epiciere de la vallee, veuve (catholique)

Levin Rufe, 20 ans, fils de Friedel

Famille Schreier (catholiques), riches eleveurs de porcs, hameau du Schweinstall

Egon Schreier, 50 ans, chef de famille et veuf, l'homme le plus puissant de la vallee

Levina Schreier, femme du precedent, decedee

Lanter Schreier, 30 ans, fils aıne d'Egon, paria vivant dans le marais du Schleimmau ; l'homme le plus laid de la vallee

Wilhelm et Helmfried Schreier, 19 ans, jumeaux, fils d'Egon

Thankmar Schreier, 17 ans, fils d'Egon

Famille Drohner (protestants), riches marchands de bois, hameau du Lichthutte

Marlena Drohner, 45 ans, cheffe de famille et veuve, la femme la plus puissante de la vallee

Jaeger Drohner, 40 ans, frere de Marlena

Rehn Drohner, 25 ans (disparu), fils de Marlena

Sigwin Drohner, 21 ans, la plus belle femme de la vallee, fille de Marlena

Crescentia Drohner, 21 ans, jumelle de Sigwin, artiste, fille de Marlena

Création de personnages

Famille Murmeln (protestants), domestiques et ouvriers des Dröhner

Karsten Murmeln, 18 ans

Inge Murmeln, 16 ans, petite sœur du précédent

Famille Säusel (protestants), voisins des Sängler, ferme du Fernbach

Tronte Säusel, 30 ans, a la réputation d'être le meilleur chasseur de la vallée

Annika Säusel, 35 ans

Fritz Säusel 17 ans, fils des précédents

Famille Brodeln (catholiques), voisins des Sängler, ferme du Brennenloch

Max Brodeln, 32 ans, vétéran de la Grande Guerre, gueule cassée

Helge Brodeln, 55 ans, père de Max

Elena Brodeln, 35 ans, deuxième femme de Max

Famille Brummel (protestants), voisins des Sängler, ferme Gutenhoff

Armon Brummel, 50 ans

Martha Brummel, 45 ans

Viktor Brummel, fils des précédents, disparu il y a 12 ans, à l'âge de 4 ans

Famille Pfeifer (catholiques), ferme des Kühlhäusle

Everwin Pfeifer, 30 ans

Edwig Pfeifer, 22 ans, enceinte

Adele Pfeifer, 50 ans, la mère d'Everwin

La veuve Läuten (protestante), ferme Grauheim

Ilse Läuten, 56 ans, une excentrique retirée

Famille Klinge (catholiques), ferme Forelletach

Heidi Klinge, 70 ans a une réputation de solitaire

Bernhard Klinge, 45 ans, fils de Heidi

Famille Stöhnen (protestants), ferme Fuchssitz

Madalinde Stöhnen, 40 ans, veuve et travailleuse du sexe

Barthold Stöhnen, 22 ans

Johanna Stöhnen, 20 ans

Erik Stöhnen, 5 ans

Création de personnages

Famille Gebimmel (protestants), à l'entrée des mines de Silberbach

Konrad Gebimmel, 45 ans, frère du pasteur disparu, veuf

Erika Gebimmel, 40 ans

Trude Gebimmel, 19 ans

4.3. Liens personnages/Fronts

Cette liste présente par ordre alphabétique les habitants de la vallée et les Fronts auxquels ils sont liés, pour impliquer les personnages à partir de leurs relations. Par rebond, les personnages peuvent être concernés par les Fronts auxquels appartiennent les membres de leur famille ou par les Fronts concernant une faction à laquelle ils appartiennent, mais cela n'est pas indiqué ici.

Helge Brodeln : Front Le tueur de la vallée, p.50 et Le couple adultère, p.54

Elena Brodeln : Front Le couple adultère, p.54

Max Brodeln : Front La gueule cassée, p.64

Armon Brummel : Fronts Le Struwwelpeter, p.70, Le sanglier noir, p.71 et Contrebande d'or, p.57

Martha Brummel : Fronts Le Struwwelpeter, p.70 et Le sanglier noir, p.71

Viktor Brummel : Front Le Struwwelpeter, p.70

Crescentia Dröhner : Front La muse des bois sombres, p.65

Jaeger Dröhner : Fronts Le Struwwelpeter, p.70 et La muse des bois sombres, p.65

Marlena Dröhner : Fronts La vendetta, p.44 et Un amour secret, p.53

Rehn Dröhner : Front La vendetta, p.44

Sigwin Dröhner : Front La fête de l'automne, p.60

Flocke, la chienne de la famille Sängner : Front La portée de Flocke, p.60

Dieter Gebimmel : Fronts La conversion de Liselotte Sängner, p.49, et Le tueur de la vallée, p.50

Erika Gebimmel : Front Le tueur de la vallée, p.50

Konrad Gebimmel : Front Le tueur de la vallée, p.50

Trude Gebimmel : Fronts L'ascension d'Abnoba, p.42, Le tueur de la vallée, p.50, Le couple adultère, p.54 et L'explorateur des souterrains, p.56

Bernhard Klinge : Front La chasse à l'ours rouge, p.62

Heidi Klinge : Front L'ascension d'Abnoba, p.42

Ilse Läuten : Fronts La protection de la veuve Läuten, p.52 et Les abeilles noires, p.68

Inge Murmeln : Front Le tueur de la vallée, p.50

Karsten Murmeln : Front La vendetta, p.44

Adele Pfeifer : aucun

Edwig Pfeifer : Front La protection de la veuve Läuten, p.52

Everwin Pfeifer : Fronts La protection de la veuve Läuten, p.52 et Contrebande d'or, p.57

Création de personnages

Friedel Rufe : Fronts Un amour secret, p.53 et Le couple adultère, p.54

Levin Rufe : Front La vendetta, p.44

Liselotte Sanger : Front La conversion de Liselotte Sanger, p.49

Markus Sanger : aucun

Annika Sauseln : Front Repression morale, p.55

Fritz Sauseln : Front La vendetta, p.44

Tronte Sauseln : Front La chasse  l'ours rouge, p.62

Aldram Schreier : Front La conversion de Liselotte Sanger, p.49

Egon Schreier : Fronts La vendetta, p.44, Remariage, p.51 et La maladie des Schreier, p.67

Lanter Schreier : Front Le paria des Schreier, p.66

Levina Schreier : aucun

Thankmar Schreier : Front L'explorateur des souterrains, p.56

Wilhelm et Helmfried Schreier : Front La vendetta, p.44

Barthold Stohnen : Fronts Le couple adultère, p.54 et Repression morale, p.55

Erik Stohnen : Front Repression morale, p.55

Johanna Stohnen : Front Repression morale, p.55

Madalinde Stohnen : Front Repression morale, p.55

4.4. Premiere partie

La famille Sanger vient de poser ses bagages. Ils redecouvrent la maison, laissee  l'abandon pendant quelques annees, il y a beaucoup  faire (voir p.36). Des les premiers jours durant lesquels les personnages s'installent, des cureuils noirs les observent depuis la lisiere des bois.

Ils devraient se rendre assez rapidement chez leurs voisins : les Brodeln du Brennenloch, les Brummel du Gutenhoff et les Sauseln du Fernbach. Ils avaient de bonnes relations avec les poux Sanger et ont garde leurs poules. Ils les leur rendent volontiers. Les protestants leur offre aussi de la nourriture et proposent de passer faire du menage et des reparations pour remettre le vieux Wehenort d'aplomb. On leur offre un chaton contre les cureuils : « Ne laissez pas ces sales betes s'approcher, ou elles vous videront votre cellier ! »

Si les personnages s'aventurent au Steinbrunn, ils peuvent rencontrer d'autres habitants de la vallee.

Rapidement on sollicite leurs services, d'abord le pasteur puis plus discretement la sage-femme. Lorsqu'on apprend que Markus est veterinaire, il est invite personnellement chez les Schreier. Le cure a la cle de l'ancienne cole  Steinbrunn, un autre lieu  depoussierer. On se felicite que les Sanger – une des plus anciennes des treize familles de la vallee – reviennent  Nebeltahl.

Création de personnages

Ensuite, pour engager rapidement les membres de la famille Sängler dans la fiction, le meneur commence par les Fronts qui concernent les personnages avec lesquels ils entretiennent une relation, en s'aidant de la liste ci-dessous.

5. Panorama de Nebeltahl

5.1. Vue d'ensemble

Nebeltahl est une vallée d'une trentaine de kilomètres isolée du sud de la Forêt-Noire. Des résineux maigres et hauts poussent en rang serrés sans laisser passer le soleil. Au travers des sous-bois pleins de mousses et de fougères affleurent parfois des masses informes de grès rose friable. Au fond des gorges de la vallée coule la Fresse, un torrent glacé et violent, qu'on ne peut traverser que par des ponts en planches précaires, à l'exception du pont en pierres de taille de Steinbrunn. En hiver, des nappes de brouillards montent de l'aval et des profondeurs de la vallée pour lui donner son nom, enveloppant les pas des voyageurs dans un silence ouaté.

La communauté de Nebeltahl se compose de fermes éparpillées, reliées par des routes en terre séparant les champs et les bois exploités par les paysans. Le cœur de la vallée est le hameau de Steinbrunn, où se trouvent la mairie, la place du marché et le magasin d'alimentation. L'église Sankt Georg, partagée par les deux congrégations catholique et protestante, se tient en hauteur, à l'écart. La population est répartie en treize familles dont les deux plus anciennes sont les Schreier et les Sängler.

La société de Nebeltahl repose sur l'interdépendance et l'entraide que même le clivage entre catholiques et protestants ne parvient pas à empêcher totalement. On s'offre ses excédents de cuisine, du verger ou du potager. On donne un coup de main pour construire ou réparer la maison de ses voisins. On soigne les personnes âgées et malades même en-dehors de sa famille. Les enfants sont gardés collectivement, c'est-à-dire qu'ils vont de ferme en ferme selon les disponibilités des uns et des autres. Ne pas retourner ces faveurs, c'est courir le risque de s'exclure d'un réseau de soutien sans lequel on peut mourir. Comme beaucoup d'hommes sont morts au front ou sont rentrés infirmes, la vallée est peuplée en majorité de femmes, qui occupent souvent des positions de décision dans les fermes.

En Allemagne en 1932, tous les hommes encore en vie entre 30 et 70 ans sont des vétérans de la Grande Guerre. Même s'il n'y a jamais eu de combats sur place, le front des Vosges n'est qu'à une centaine de kilomètres. Les séquelles de la Grande Guerre sont nombreuses dans la vallée : cicatrices, gueules cassées, paniques nocturnes, souvenirs de massacres, culpabilités irréparables... ou simplement l'absence absolue d'un mort qui n'a jamais été retrouvé. Quatorze ans après l'Armistice, la guerre continue silencieusement de faire des ravages.

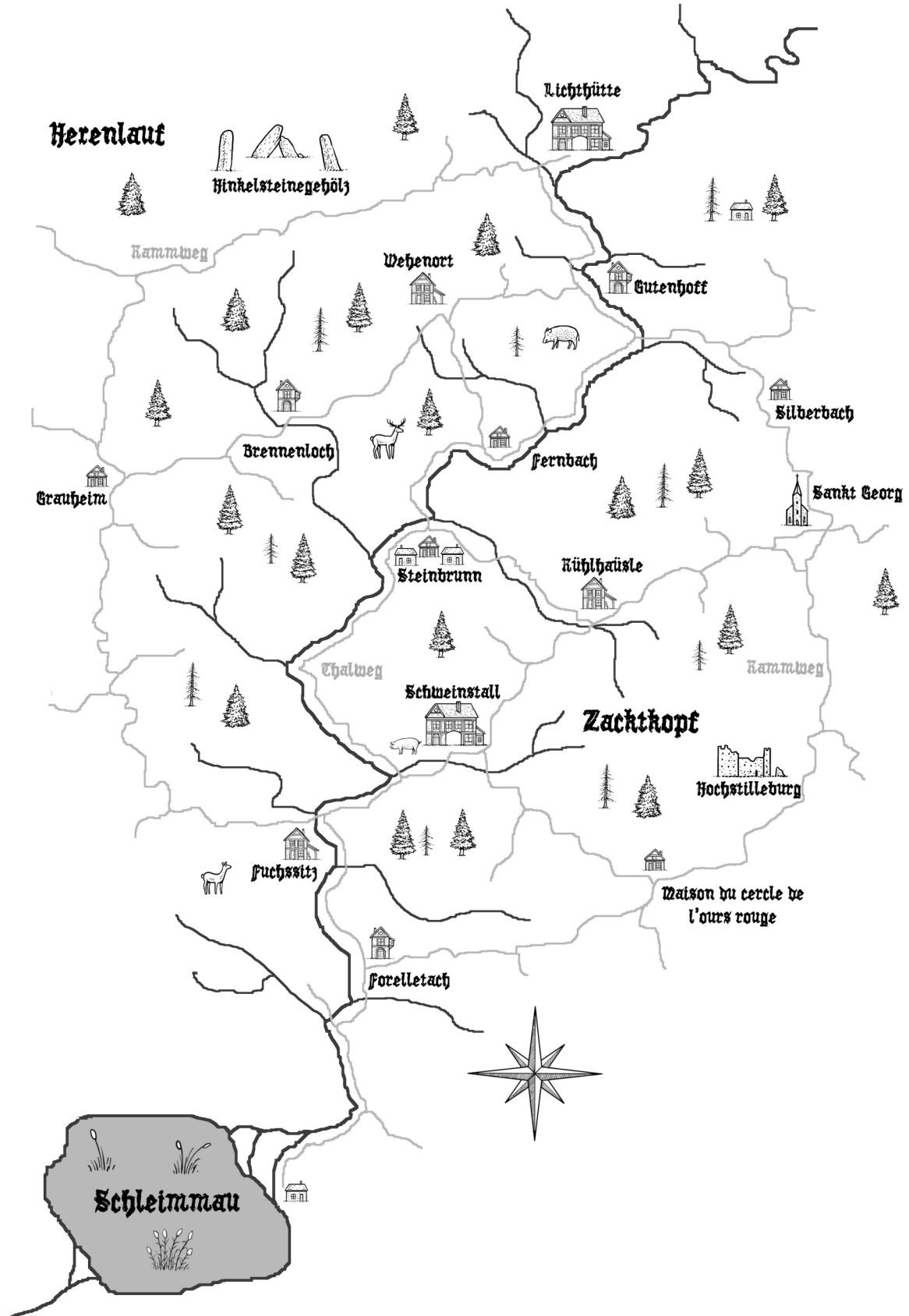
Ni l'électricité ni l'eau courante ni le gaz – fréquents dans les villes – ne sont parvenus à Nebeltahl. On se chauffe au bois, on s'éclaire à la bougie ou à la lampe à pétrole. Chaque ferme est construite à proximité d'un cours d'eau et abrite au minimum quelques animaux pour se nourrir (poules et lapins) et un potager. On se déplace à pied ou à cheval, parfois en vélo. Les fusils de chasse sont courants et réservés aux hommes. Avant l'arrivée de la famille Sängler, il n'y a ni instituteur ni médecin ni sage-femme à Nebeltahl ; le précédent pasteur, Dieter Gebimmel, a disparu l'an dernier (p.49).

Panorama de Nebeltahl

Chacun sait qu'à Nebeltahl quelque chose ne va pas comme il faut. Les mères de Nebeltahl préviennent leurs enfants : ne dansez pas entre les pierres levées, ne traversez jamais seul le brouillard et ne suivez en aucun cas les écureuils noirs. Des choses qui bousculent l'ordre du monde rôdent dans les profondeurs de la forêt. La nuit gratte trop fort à la porte. Les humains finissent par ressembler à ce qu'ils craignent le plus.

Le dialecte local est l'alémanique, que les personnages comprennent mal puisqu'ils parlent eux-mêmes le *Hochdeutsch*, c'est-à-dire la langue officielle de la République de Weimar.

5.2. Carte de la vallée



La maison isolée est celle de Crescentia Dröhner ; celle près du marais est la maison de Lanter Schreier.

5.3. Les familles Schreier et Dröhner

Historiquement, la famille catholique des Schreier est la plus ancienne. Il semble que leurs mufles caractéristiques ait toujours hanté les bois de Nebeltahl et on n'en trouve de trace nul part ailleurs. Toutes les familles de la vallée se sont installées après elle et, avec le temps, elles partagent toutes des liens de sang avec elle. Les Schreier élèvent des cochons depuis aussi longtemps qu'elle existe, la charcuterie est dans leurs veines. De la naissance du porcelet à son arrivée dans l'assiette, la famille Schreier contrôle l'ensemble de la production (y compris la fumaison et la cuisine) et nourrit non seulement toute la vallée de Nebeltahl, mais exporte également dans tout le sud de l'Allemagne, jusqu'en Bavière. Les Schreier ont la réputation d'être brutaux et bruyants, s'imposant par la force et le coup de gueule dès qu'ils le peuvent. Bien que personne en dehors de la famille ne le sache, ils sont poursuivis par une malédiction ou une tare génétique ne se manifestant occasionnellement que chez les hommes, et qui les transforme dans les porcs semblables à ceux qu'ils élèvent (voir p.66).

Si les Schreier ont la réputation d'être brutaux, les Dröhner ont la réputation d'être déséquilibrés et rêveurs. Ces marchands de bois (abattage, scierie, ébénisterie, menuiserie, charbonnage) se sont installés plus récemment dans la vallée. Il n'y a pas de meuble ou de maison de Nebeltahl dont le bois ne provienne pas des Dröhner – sauf peut-être chez les Schreier, qui les détestent. Les Dröhner sont de fervents protestants, présents au culte tous les dimanches, méprisant les catholiques pour leur superstition et donnant largement aux bonnes œuvres de leur paroisse. De prime abord les Dröhner semblent avoir les pieds sur terre, sachant tenir étroitement leurs livres de compte. Pourtant, ils cachent aussi un secret : les arbres leur parlent. Certains n'entendent que des murmures en forêt, d'autres de vrais discours (et en deviennent fous, voir p.65), mais aucun n'y échappe. Comme les arbres mettent longtemps à mourir, ils les entendent crier de douleur jusque dans la scierie : leur affaire familiale est maudite et ils détestent profondément ce qu'ils accomplissent.

Assez naturellement, les Schreier et les Dröhner se sont toujours mutuellement détestés. Deux familles puissantes sur un petit territoire, interdépendantes pour leurs activités commerciales, divisées par leurs religions, aux caractères opposés : elles ne pouvaient que s'affronter. Les échanges se limitaient jusque-là à une animosité réciproques et à des rumeurs pernicieuses, mais découverte d'une relation amoureuse entre deux de leurs membres (voir p.44) donne du grain à moudre à leur querelle.

5.4. Le cercle de l'ours rouge

De prime abord, le cercle de l'ours rouge – réservé aux hommes – se présente comme un groupe de chasse, ratissant tous les dimanches après-midi une partie des bois de Nebeltahl pour en extraire l'abondant gibier (sangliers, chevreuils, faisans, lapins...). Ce moment de sociabilité rassemble au-delà des clivages sociaux et même religieux et met régulièrement de la viande sur la table : il est attendu par la majorité des habitants de la vallée et de leurs familles. Seuls quelques zones

forestières sont exclues de la chasse, en particulier celle des Hinkelsteinegehölz (p.Erreur : source de la référence non trouvée). Le cercle tient son nom d'un ours au pelage roux immense, à demi-légitime, que certains prétendent avoir vu. Celui qui parviendrait à l'abattre gagnerait une gloire inégalée dans la vallée et ce trophée ornerait pour toujours la maison du cercle (voir p.39).

Profitant de l'isolement de Nebeltahl, le cercle de l'ours rouge en est devenu l'équivalent d'une milice locale. Ses membres patrouillent les routes à tour de rôle et rendent visite aux fermes isolées. Ils ont aussi bien compris que des êtres étranges habitent les forêts alentour et qu'il faut s'en protéger. Bien que cela reste un non-dit, le cercle chasse aussi ces monstres, en mettant les blessures occasionnelles sur le compte d'un sanglier dangereux ou de l'ours rouge. Les habitants de la vallée comprennent bien cette fonction secrète du cercle, ce qui renforce sa popularité.

Le cercle de l'ours rouge a d'autres fonctions. Il agit aussi pour la préservation des traditions, et d'une tradition locale en particulier : la danse de l'ours rouge. Celle-ci a lieu à chaque pleine lune : les plus jeunes membres du cercle se vêtissent de peau d'ours, s'enduisent tout le corps de pigments rouges extraits de la terre, et errent dans Nebeltahl en criant et cherchant à attraper les femmes et surtout les jeunes filles pour maculer de pigment leurs jupes et jupons. Le cercle désigne parmi eux le plus audacieux et en fait l'ours rouge pour la soirée. Les femmes sont tenues de coopérer et beaucoup s'y plient, mais certaines préfèrent rester chez elles. Les danses à l'approche de Noël, Pâques, la St Jean et la Toussaint sont particulièrement attendues.

Mais surtout, le cercle de l'ours rouge est un groupe de défense des intérêts de ses membres, en particulier contre les femmes. L'épouse qui trompe son mari ou qui quitte le domicile conjugal sait qu'elle aura l'ensemble du cercle à ses trousses. Le cercle se sert à la fois des séances de chasse et des danses pour l'ours rouge pour menacer ou humilier les femmes qui lui semblent trop arrogantes.

Les membres les plus jeunes du cercle ont développé une dévotion fanatique pour l'ours rouge et multiplient les rites initiatiques sanglants et les épreuves de courage.

Lorsque la famille Sängler s'installe à Nebeltahl, les membres du cercle cherchent à recruter immédiatement Heinrich et Markus. Ils sont très surpris d'apprendre qu'Annelise sait chasser ; si elle parvient à se comporter suffisamment « en homme » et à faire preuve de sa capacité à chasser, ils pourraient l'accepter parmi eux, comme « membre honoraire » : une exception qui confirme la règle.

Les membres du cercle de l'ours rouge sont : Tronte Säusel (président du cercle), Egon Schreier, Wilhelm et Helmfried Schreier (récemment intégrés), Aldram Schreier, Jaeger Dröhner, Rehn Dröhner (disparu), Everwin Pfeifer, Konrad Gebimmel et Dieter Gebimmel (disparu).

5.5. Les blanches dames

Les blanches dames se préoccupent de faire de Nebeltahl une communauté digne et vertueuse. Pour cela, elles veillent d'une part à ce que personne ne manque de rien (considérant que la misère est mère du péché) et d'autre part à ce que tous conservent une morale chrétienne, deux tâches particulièrement ardues, qu'elles conjuguent en veillant sur toute la communauté. Bien que les distinctions entre catholiques et protestantes persistent entre elles, elles parviennent à agir pour la

plupart toutes ensemble. Elles se distinguent par le ruban blanc qu'elles portent à la poitrine.

Les blanches dames font le tour des fermes de Nebeltahl, notamment les plus pauvres, pour fournir de la nourriture, des vêtements et des médicaments. Elles collectent également des fonds lorsque un membre de la communauté a besoin d'argent. Elles prennent soin des enfants lorsque leurs parents ne le peuvent et n'ont personne vers qui se tourner. Elles fournissent un travail remarquable et sont particulièrement appréciées pour cela.

La contrepartie de cette générosité est leur insistance sur le respect de règles morales et sexuelles rigoureuses : pas de comportement lubrique, pas d'adultère, pas de vol, pas de mensonge, pas de jurons, pas de désobéissance. Elles exigent pitié et présence au culte ou à la messe chaque semaine. Elles sont à l'écoute des commérages et des rumeurs. Elles corrigent les enfants qui dévient du droit chemin et rappellent à l'ordre celui ou celle qui ne se conduit pas convenablement. Il leur arrive de refuser leur aide à celles ou ceux qui ont trop péché. Plus que tout autre, elles font respecter les rôles de genre et les attentes liées à l'âge de chacun. Leur groupe est mené par les femmes les plus aisées et les plus âgées de la vallée.

Les blanches dames sont particulièrement critiques des hommes du cercle rouge – ivrognes, chahuteurs, sacrilèges – et les considèrent au mieux comme de grands enfants, au pire comme un danger pour la vertu des femmes de la vallée. Mais elles ne disposent pas de suffisamment de moyens ou d'influence pour les modérer et se tournent vers d'autres cibles. Elles sont au courant de l'existence d'Abnoba et sont les plus féroces ennemies de celles qui la servent, mais ne sont pas encore parvenues à s'attaquer franchement à son culte.

Lorsque les Sängers arrivent dans la vallée, elles les tiennent en bonne estime – au moins initialement – et cherchent à recruter Katharine et Annelise.

Membres des blanches dames : Annika Säusel, Erika Gebimmel, Adele Pfeifer, Marlena Dröhner (inévitables en tant que femmes d'importance de la région), Sigwin Dröhner.

5.6. Le culte à Abnoba

Abnoba hante la Forêt Noire depuis bien avant que les humains ne s'y installent, mais elle a su trouver en eux des fidèles dévoués. Nebeltahl est un de ses lieux propices.

Abnoba est celle qui s'esquive et s'échappe. Elle prie par toutes les proies qui se cachent et s'enfuient. Elle accompagne aussi toutes les chasses, elle se loge dans les hanches du prédateur invisible qui s'apprête à bondir et à dévorer. Les écureuils noirs sont ses envoyés. Le crépuscule et le dernier quartier de lune sont ses moments propices. Elle habite les terriers, les sous-bois, le feuillage épais. Elle s'habille de brouillards nocturnes et de nuages devant les étoiles. Elle court dans les sous-bois et s'accouple avec ce qui y passe. Elle se manifeste par des fugues, des disparitions inexplicables, des objets perdus, des douleurs fantômes, des trous de mémoire, des clignements d'yeux incontrôlables, des rêves oubliés, des membres manquants, des évanouissements, la sensation d'être épié, du somnambulisme, des morsures de langue. Elle inspire la peur, la honte et le désir. Elle murmure, apeurée et affamée. Elle sent la résine, le sang, la nuit et le vent.

Panorama de Nebeltahl

Ses fidèles la représentent par un demi-visage taillé dans la pierre ou dans le bois, dont il manque le côté droit. Ils la symbolisent par un trait vertical interrompant un demi-cercle : ꝥ. Ils se reconnaissent mutuellement par des clignements de l'œil droit, en se touchant la joue droite ou en plaquant leur main sur la droite du visage. Lors de ses cultes, ils portent des demi-masques couvrant le côté droit du visage. Lorsqu'un enfant naît avec une tache de vin sur le côté droit du visage, il est béni d'Abnoba.

A Nebeltahl, Abnoba a insufflé le désespoir dans le cœur des personnes épuisées par la violence de leur communauté – en particulier la violence du cercle de l'ours rouge. En échange de leurs dévotions, elle leur accorde ses faveurs et multiplie ses interventions. Peu à peu, son ombre s'étend sur la vallée et elle convertit des lieux, des animaux ou des phénomènes qui ne relevaient pas initialement de son domaine et elle enfante des êtres qui l'aiment furieusement. Chez les plus touchées d'entre elles, ce désespoir s'est changé en nihilisme et en volonté d'en finir définitivement avec toute la vallée et l'effacer définitivement de la surface de la terre.

Les habitants de Nebeltahl hors du culte n'en parlent qu'à mots couverts, en particulier à des gens de la ville, dont ils craignent l'incrédulité et le mépris. Ils ne prononcent jamais le nom d'Abnoba, soit parce qu'ils l'ignorent, soit pour ne pas attirer son attention. Ils parlent des membres du culte comme « des gens dont il faut se méfier », « des gens qui ne sont pas des bons chrétiens », « des amis du vent et de la nuit ».

Les fidèles d'Abnoba se cachent des Sängers, au moins initialement, craignant leur jugement, même si Liselotte Sängers faisait partie du culte (p.49).

Appartiennent au culte d'Abnoba : Liselotte Sängers (décédée), Trude Gebimmel, Erika Gebimmel, Marlena Dröhner (qui appartient aussi aux blanches dames), Crescentia Dröhner, Heidi Klinge et Max Brodeln.

6. Lieux

6.1. Wehenort, la maison familiale

La maison familiale des Sanger est une ancienne ferme, au toit traditionnel pentu et descendant presque jusqu'au sol, avec un tage et un balcon typiques des habitations de la Fort Noire. Elle tait autrefois entoure de champs, qui aujourd'hui sont redevenues des prairies sauvages, encadres de conifres raides. Elle n'est entoure d'aucune barrire. Les tables sont en ruines depuis longtemps. Un potager, un poulailler et un bcher  l'arrire de la maison compltent l'ensemble.

A la mort de Markus Sanger, suivant de peu son pouse, la maison a t abandonne une anne. Le potager est envahi de mauvaises herbes, le bois du bcher est mouill et les souris se sont installes un peu partout  l'intrieur de la maison froide. Une fois dbouche, la fontaine en haut du terrain donne de l'eau gnreusement. La maison est de plus abime  l'extrieur par le vent qui siffle perptuellement (« Wehenort » pourrait tre traduit par « l o le vent souffle ») et il manque des bardeaux au toit et aux murs. Des chauves-souris mortes s'accrochent encore aux volets ferms. Liselotte aimait faire des mobiles et des moulins  vent en papier qui dcorent toujours le seuil. Le conduit de chemine doit tre dgag d'un nid d'oiseau avant de pouvoir tre utilis. Bien que les draps sentent le renferm, ils ne sont pas moisisss et peuvent tre utiliss immdiatement. La cave,  moiti enterre, contient des pommes pourries et des conserves plus trs fraches ; dans un coin taill dans la pierre brute de la montagne, un couloir s'enfonce vers les profondeurs mais est verrouill par une grille dont la cl est perdue (voir p.39 ; c'est Thankmar qui possde maintenant cette cl, voir p.56). Un placard contient le fusil de chasse de Markus Sanger et des munitions. Un coffre contient une rserve d'alcools forts divers.

L'lment le plus intressant pour les personnages est la bibliothque des grands-parents Sanger. Markus Sanger tait instituteur et sa femme lisait galement beaucoup. Les livres ont un peu pris l'humidit mais sont toujours utilisables. La bibliothque contient des romans, des livres sur l'ducation, des livres de philosophies, des livres sur le folklore germanique et une Bible imposante, sur la page de garde de laquelle est inscrit l'arbre gnalogique des Sanger sur plusieurs gnrations (un personnage faisant des recherches peut se rendre compte qu'ils sont cousins des Schreier si on remonte suffisamment loin) ; surtout, en cherchant, la bibliothque contient la premire partie d'un carnet intime de Liselotte Sanger (voir p.49).  ct des tagres se tient un critoire, des plumes, de l'encre et du papier  lettre, car Liselotte Sanger aimait beaucoup crire.

Plusieurs chemins partent vers les fermes voisines : celle du Brennenloch, la Gutenhoff et le Fernbach.

6.2. La ferme du Brennenloch

Autrefois nombreuse, la famille Brodeln ne compte aujourd'hui plus que quelques membres. La ferme est  cette image : seul un corps est encore entretenu par ses habitants, mais le reste est croul depuis longtemps, ayant dpass le stade de la ruine pour revenir  celui de friche. Nanmoins, la ferme elle-mme demeure prospre. Le petit troupeau de vaches, gard par Max

Brodeln quand il va bien, donne du lait régulièrement, transformé en fromage et en fromage blanc.

6.3. La ferme Gutenhoff

Construite à proximité de la Fresse, la ferme Gutenhoff abrite un élevage de truites. La rivière fait un bruit constant auquel les habitants de la ferme apprennent à s'habituer. Autrefois une dépendance de Lichthütte, elle a pris son indépendance lorsque les Brummel se sont émancipés de la famille Dröhner (contrairement aux Murmeln restés fidèles). Les limites des champs et des forêts avec leurs voisins du nord sont donc bien délimitées par des bornes en grès bien entretenues.

6.4. La ferme Fernbach

La ferme du Fernbach a été construite dans une combe humide et les terrains qui l'entourent sont argileux et peu fertiles. La famille Säusel qui l'habite depuis toujours n'a jamais pu la sortir de sa pauvreté. Ce n'est pas faute d'avoir essayé et d'y avoir mis de l'effort mais elle se prête peu à l'agriculture et n'aurait sans doute jamais dû être construite. Les fougères et les mousses l'envahissent quelque effort de débroussaillage on déploie.

6.5. Steinbrunn, le cœur de la communauté

Steinbrunn est le centre géographique de la vallée et aussi son centre social. Quelques maisons suffisent à faire une place du village où on se retrouve pour échanger des potins, faire la fête, prendre des décisions collectives... Ici se trouve le magasin d'alimentation, lequel vend des produits de la vallée comme la charcuterie Schreier et du miel de la veuve Läuten ; le soir, il fait office de winstub et il est possible d'y boire un coup pour se prémunir du froid avant de rentrer chez soi. L'école se dresse aussi ici, mais est fermée depuis la mort de Markus Sängler, le précédent instituteur.

6.6. Sankt Georg, église simultanée

L'église a été construite par les Schreier peu de temps après leur implantation dans la vallée. Ils l'ont dédiée à Georg, saint protecteur de Freiburg et patron des tueurs de monstres. Lorsque la communauté protestante a été suffisamment grande, les catholiques ont été contraints de partager l'église avec eux, d'où ce qualificatif de « simultanée ». Les frictions sont d'ailleurs courantes entre les deux congrégations, les protestants trouvant ostentatoire et idolâtres les nombreuses représentations de saints et du Christ qu'ils placent dans l'église.

Le cimetière de la vallée entoure l'église. Des générations d'habitants de la vallée y sont enterrés et une personne suffisamment patiente peut reconstituer toute son histoire en répertoriant les dates de naissance et de mort inscrites sur les pierres tombales.

6.7. Schweinstall, le fief des Schreier

Schweinstall représente les plus anciennes installations humaines dans la vallée. On raconte même que ses fondations seraient plus anciennes que les ruines du château du Hochstilleburg ornant le

Zackkopf et même que les pierres levées des Hinkelsteinegehölz. « Un vieux sang coule à Schweinstall. » dit un vieux dicton de la vallée pour signifier que la puissance des Schreier est ancienne.

La demeure ancestrale est devenue une coquette maison bourgeoise, qui cache bien mal les porcheries et les abattoirs à l'arrière, d'où provient en permanence des hurlements déchirants et des odeurs fétides. Il n'est pas rare de voir un troupeau de porcs passer devant la porte d'entrée, mené par garçon de ferme vers un chêne à glands. Les fumoirs et la charcuterie se chargent de transformer sur place les porcs en délices, avant d'être envoyés par camion à leurs destinataires. Par tradition, seul les Schreier ont le droit de travailler ici.

6.8. Lichthütte, le fief des Dröhner

Les Dröhner se sont construits en réaction aux Schreier, aussi leur maison de famille est-elle particulièrement sobre, construite entièrement dans le meilleur bois de leurs forêts. Elle est entourée d'un parc bien tenu et muni d'une chapelle réservée à la famille. Les scieries sont construites en contre-bas, près de la Fresse dont elles exploitent le courant. Les Dröhner aiment leurs chiens et une grande partie de leur domaine est occupée par un chenil.

La famille Murmeln sert les Dröhner depuis toujours et lui est profondément fidèle. Domestiques, confidents, aides pour la chasse, ouvriers à la scierie, garde-forestier... ils sont le bras droit de la puissance des Dröhner.

La famille Dröhner est particulièrement fière du travail sur le bois qu'elle accomplit. Les alentours de la ferme sont ornés de statues sculptées directement dans des souches encore enracinées de ses membres les plus éminents.

6.9. La ferme des Kühlhäusle

Creusée plus que construite au pied du Zackkopf, la ferme des Kühlhäusle est en grande partie troglodyte, ce qui explique son nom (« les maisonnettes fraîches »). L'été, ses caves protègent de la chaleur et l'hiver elles permettent de s'éloigner du froid. Ses dépendances comprennent des vignes qui donne un vin aigre mais très bon marché, répandu dans la région.

6.10. La ferme du Forelletach

La ferme du Forelletach appartient aux Schreier qui – en vertu d'un très vieil accord – la louent aux Klinge pour une somme modique. Elle comprend notamment un grand étang poissonneux mais peu exploité sauf pour y accueillir un troupeau d'oies et de canards qui font le régal des fêtes d'automne et de Noël.

6.11. La ferme du Fuchssitz

La ferme du Fuchssitz se dresse au cœur de la forêt, entourée d'arbres, à proximité de la Fresse. Anciennement destinée au charbonnage, elle appartenait aux Dröhner qui l'ont vendue. Sa

proximité avec la forêt est contrebalancée par une solide barrière repoussant les animaux sauvages, notamment les sangliers qui peuvent dévaster un potager en une nuit.

6.12. La ferme Grauheim

La ferme Grauheim appartient à la veuve Läuten depuis que son mari est mort au front. Elle était autrefois entourée de riches vergers et accueillait de nombreux employés agricoles. Ses fruits s'exportaient au-delà de la vallée et décoraient la table des Schreier et des Dröhner. Mais le couple Läuten n'a pas eu d'enfants et la guerre a vidé la ferme de ses habitants. Ilse Läuten a été violée et agressée par les hommes revenus de la guerre et s'est isolée farouchement du reste du village – qui ne lui aurait pas apporté beaucoup de soutien par ailleurs – pour ne plus avoir à subir leurs violences. La ferme est toujours imposante, composée de deux corps de ferme, d'un pressoir à pommes et de caves profondes, mais elle est couverte de lierre et de mousse et plusieurs pièces sont à l'abandon. Des ruches toujours entretenues bourdonnent à l'arrière. Ilse Läuten a pris une chambre à l'étage, facilement défendable, et entretient une cuisine au rez-de-chaussée. Elle continue de cultiver un potager et plusieurs vergers, mais sans pouvoir couvrir l'ensemble de l'exploitation d'autrefois. Elle est armée du fusil de son mari et dispose d'une bonne réserve de munitions.

6.13. La maison du cercle de l'ours rouge

Construite par un effort collectif, la maison du cercle de l'ours rouge est blottie au fond des bois, loin de tout. La porte est surmontée par une figure d'ours en bois peinte dont la peinture rouge s'écaille. Des trophées impressionnants ornent les murs de la salle principale, où on boit, on passe le temps et on mange. Lors des réunions, on y parle de soi et de ses soucis, on se plaint des femmes, on y trouve du soutien et on se félicite réciproquement de ses réussites. Au-delà se trouvent une cuisine, deux chambres où il est possible de dormir et une réserve contenant de la nourriture, des armes et des munitions. Les chiens de chasse patientent à l'extérieur lorsqu'il ne fait pas trop froid et somnolent près du feu sinon.

6.14. La maison d'artiste de Crescentia

Crescentia Dröhner habite une petite maison au fond d'une forêt appartenant à sa famille. Aucun chemin n'y mène. Entièrement en bois, en une seule pièce autour d'un poêle, il n'y a vraiment la place que pour un lit et des toiles et des dessins. Il y règne un désordre et une saleté hors du commun. Une petite pompe à main permet de tirer de l'eau potable. La mousse a envahi le toit.

6.15. Silberbach, les mines d'argent abandonnées

Il y a encore quelques décennies, les montagnes de Nebelahl étaient exploitées par des mines d'argent du Silberbach. Mais la Grande Guerre et la crise de 29 ont eu raison de ces exploitations. Aujourd'hui, les installations tombent en ruines et sont gardées par des barrières et par la famille Gebimmel, rémunérée spécifiquement pour tenir à distance les curieux.

Les abords du Silberbach sont donc peu engageants : des restes de gravats dans lesquels poussent

des herbes folles, des chariots abandonnés à la rouille, des entrées de mines condamnées. De plus, craignant Abnoba, Konrad Gebimmel expose des écureuils noirs morts aux alentours (suspendus à une branche ou plantés sur un pieu) pour décourager les autres de s'approcher. Il ne s'agit pas d'une ferme à proprement parler, malgré la présence d'un potager et d'un poulailler, mais simplement de baraquements en bois autrefois destinés aux mineurs et à l'administration de la mine.

Les mines du Silberbach s'enfoncent loin dans les monts de Nebeltahl et elles communiquent avec le réseau de grottes souterraines qui serpentent dans les profondeurs. Ce réseau est connu des habitants de la vallée, mais s'y aventurer porte malheur. Les entrées sont nombreuses, mais un paysan bien informé a soin de les recouvrir de planches et d'en écarter ses enfants ; certaines maisons anciennes ont été construites sur ces entrées, comme Wehenort, Schweinstall et l'église Sankt Georg. L'ombre d'Abnoba rampe dans ces couloirs qui ne sont empruntés que par ceux qui ont quelque chose à cacher : contrebandiers, meurtriers, amoureux. Au plus profond des mines s'étend un lac souterrain alimenté par la Fresse, où nagent des poissons pâles et aveugles. Les couloirs sous Schweinstall sont habités par une odeur de pourriture qui prend à la gorge et les murs dégouttent de sang, provenant des abattoirs au-dessus.

6.16. Le marais du Schleimmau

Tout en bas de la vallée la Fresse s'arrête enfin et s'étend progressivement en un large marais. Les couches de marnes retiennent l'eau qui, à l'autre bout du marais, reprend progressivement la forme d'une rivière et s'en va se jeter dans le Rhin. Le terrain appartient aux Schreier, qui y abandonnent les carcasses de porcs lorsqu'ils n'arrivent pas à toutes les brûler. Des rumeurs veulent que ce soit aussi un lieu pour se débarrasser rapidement de cadavres. Des troncs pourrissants et des pierres descendues de la montagne émergent parfois de la surface de l'eau. Une petite cabane y abrite Lanter Schreier, gardien du terrain et membre en disgrâce de sa famille (voir p.66).

6.17. Le Zackkopf et le Hexenlauf

Des deux massifs montagneux qui entourent Nebeltahl, le Zackkopf est le plus abrupt et le plus minéral. De rares épineux s'accrochent à ses falaises massives, d'un rose usé. Par les nuits de pleine lune, les ruines du Hochstilleburg, le château seigneurial du haut Moyen Âge, se détachent dans le ciel.

Par comparaison, le Hexenlauf est beaucoup plus végétal, tapissé d'épaisses forêts aux épinés sombres et de pâturages accueillant parfois des vaches ou des moutons. Sa partie la plus élevée est un vaste champs où le vent souffle trop fort pour qu'y pousse autre chose que des hautes herbes et où, selon la tradition, les sorcières tenaient leurs réunions.

Sur les hauteurs de la Hexenlauf s'étend une forêt appelée Hinkelsteinegehölz ou « le bois des pierres levées ». En effet, entre les arbres s'élèvent des pierres massives, allant jusqu'à deux fois la taille d'un homme, qui ne peuvent pas avoir d'origine naturelle. Lorsque le soleil se couche, leurs ombres envahissent le sous-bois. Sur la plus grande d'entre elles, au centre du bois, est gravé un visage dont la moitié gauche (c'est-à-dire le côté droit du visage) est érodée. Les parents de Nebeltahl giflent leurs enfants lorsqu'ils vont jouer près des pierres levées, sans bien savoir

pourquoi.

6.18. Le Thalweg, les Schleichwege et les Kammwege

Trois chemins parcourent la vallée et relient les fermes les unes aux autres. Le Thalweg sinue au fond de la vallée et suit la Fresse. Il passe par les fermes les plus importantes et par Steinbrunn. Il est lent mais sûr et débouche sur la sortie de la vallée vers la grand-route la reliant à Freiburg.

Les Schleichwege, ou chemins de traverse, aussi appelés les Holzwege, sont composés de plusieurs segments de routes d'exploitation forestière, convergeant vers la scierie de Lichthütte. Ils coupent à travers forêts et relient la plupart des ferme. Ils sont nettement plus rapides que le Thalweg, mais sont aussi plus dangereux : mal entretenus, on peut y faire des rencontres désagréables (voir Les démons de Nebeltahl, p.61), mais parfois nécessité fait loi.

Enfin les deux chemins de crêtes, ou Kammwege, encadrent la vallée depuis les hauteurs du Zacktkopf et du Hexenlauf respectivement. Ceux-ci ne sont ni rapides ni sûrs, mais l'ont peut s'y déplacer sans se faire voir de la vallée et sont les seuls à relier certaines des fermes les plus éloignées.

7. Fronts

Les Fronts correspondent aux grands enjeux de Nebeltahl. Ils se déroulent et se développent tout au long de la campagne et donnent lieu à des scènes. Les descriptions des Fronts contiennent chacune plusieurs événements que le meneur de jeu peut mettre en scène. Ces événements sont rangés dans trois phases successives : *Prémices* (qui annonce l'enjeu par de petits incidents), *Développement* (où le Front se déploie pleinement) et *Point d'orgue* (où le Front atteint son paroxysme et se résout, d'une façon ou d'une autre). Certains Fronts avancent d'eux-mêmes, c'est-à-dire que le meneur de jeu peut en déclencher des événements ou passer à une phase ultérieure comme il le souhaite, le plus souvent selon les opportunités qui se présentent dans la fiction. Certains Fronts ne surviennent ou n'avancent que lors d'événements précis ou peuvent être ralentis ou accélérés sous certaines conditions.

7.1. Les destins de Nebeltahl

Ces Fronts concernent l'ensemble de la vallée et la transforme chacun à sa manière. Ils s'étendent tous sur plusieurs parties et regroupent des enjeux majeurs. Selon la façon dont les personnages y répondent, la vallée toute entière peut changer de visage.

7.1.1. L'ascension d'Abnoba

Le meurtre de Liselotte Sängner par Dieter Gebimmel il y a un an pousse les fidèles d'Abnoba à agir. Désormais, ils cherchent à étendre l'influence d'Abnoba en lui rendant hommage et en profitant de chacune des disparitions. Lorsque son pouvoir aura franchi un seuil, Abnoba pourra réaliser leurs souhaits, qui est leur principale motivation.

Heidi Klinge est une femme âgée rendue misanthrope par son expérience des êtres humains, en particulier des chasseurs. Elle leur préfère de loin les animaux et surtout ceux de la forêt, où elle trouve de la paix, ce qui l'a rapprochée d'Abnoba. Elle est particulièrement déçu de son fils, Bernhard (voir p.62). Son souhait est de transformer tous les membres du cercle rouge en gibier pour leur apprendre l'empathie.

Marlena Dröhner est la matriarche de la famille Dröhner et dirige de fait également la famille Murmeln. Veuve, elle mène avec brio les affaires de son entreprise d'exploitation des forêts et gère les nombreux conflits familiaux, dont celui – ancestral – avec les Schreier. Elle est particulièrement fatiguée d'accomplir son devoir, elle aimerait pouvoir vivre pour elle-même. Elle a trouvé un vrai amour auprès de Friedel Rufe, l'épicière de Steinbrunn (voir p.53). Son souhait est de pouvoir l'épouser ouvertement, sans que personne ne s'y oppose.

Erika Gebimmel se sent chevillée à cette vallée, à ses traditions, à ses peurs et aux devoirs qu'elle impose. Elle désire pouvoir la quitter définitivement et être oubliée. Elle désire disparaître et renaître, pour une vie meilleure, une vie rêvée, ailleurs.

De manière générale, les personnages peuvent empêcher ce Front d'avancer et éviter son dénouement catastrophique en tuant les membres du culte d'Abnoba (voir p.50) ou en les

Fronts

convaincant d'abandonner leur engagement, ce qui suppose de les aider à réaliser leurs souhaits d'une façon moins radicale. Si au contraire les personnages les rejoignent,

Prémices

Les personnages entendent parler de « gens peu chrétiens », qui « courent dans les bois », qui « fraternisent avec les démons », qui seraient le signe de la décadence morale de la vallée. « Méfiez-vous des nuits de demi-lune. »

De nuit, les membres du culte d'Abnoba se réunissent sur les hauteurs du Hexenlauf et font un grand feu. Ils prient à voix basse, ils portent des demi-masques et ils répètent son nom en boucle. Prière : « Libère-nous, abolis nos désirs et exauce-les, ô Abnoba ! » Ils ont capturé un sanglier qu'ils égorgent et font brûler avant d'en consommer les restes. On y récite les noms des personnes disparues. A part les hurlements du sacrifice et les prières, le rituel est presque silencieux. Seuls sont énoncés à voix haute les prières pour exaucer les souhaits des participants. Des écureuils noirs assistent à la cérémonie. Les personnages peuvent voir le feu depuis chez eux. S'ils s'aventurent en pleine nuit jusque là-haut, ils peuvent surprendre la cérémonie. Si les personnages reviennent le lendemain, ils ne trouvent que des cendres et les os noircis du sanglier.

Les personnages trouvent une curieuse série de sculptures. Ce peut être sur une des pierres levées, sur une falaise près de chez eux ou sur un arbre. Les noms des treize familles sont gravés en lettres gothiques. Au-dessus de Dröhner, Sängner, Brummel et de Gebimmel, un demi-visage est gravé (il s'agit respectivement de ceux de Rehn, Liselotte – que les personnages reconnaissent immédiatement – de Viktor et de Dieter). C'est un hommage à Abnoba rendu par Trude Gebimmel, qui répertorie toutes les grandes disparitions ayant eu lieu dans la vallée. A mesure que ces disparitions se produisent (p.47), les visages y sont gravés. Lorsqu'une personne aura disparu pour chacune des treize familles, Abnoba réalise pleinement les souhaits de ses fidèles.

A ce stade, il faut du travail au personnage pour parvenir à identifier les membres du culte, par exemple en guettant les personnes ayant une marque sur le côté droit du visage.

Développement

De nuit, les fidèles d'Abnoba allument un feu entre les pierres levées du Zacktkopf et dansent en l'honneur d'Abnoba. Toutes les créatures bénies d'Abnoba (p.61) viennent et dansent avec eux dans un silence assourdissant. Seuls sont énoncés à voix haute les souhaits des participants. Des écureuils noirs courent et dansent dans tous les sens aussi. Cela peut aller jusqu'à les toucher, les prendre dans les bras, les embrasser, voire coucher avec elles. Leurs ombres s'allongent et dansent aussi sur les pierres levées. A nouveau, les personnages peuvent les voir depuis Wehenort et peuvent tenter de surprendre ce qui s'y passe.

Les personnages retrouvent la rune d'Abnoba (þ) gravée à des endroits insolites de plus en plus importants : au départ sur des arbres, puis sur les habitations, puis au sol de la place de Steinbrunn, jusqu'à l'autel de l'église.

De même, les noms des personnes disparus sont écrits au charbon de bois ou gravés sur les arbres.

Fronts

Les créatures d'Abnoba s'enhardissent et errent la nuit de plus en plus près des demeures humaines. On trouve leurs traces près des fermes ou même sur la place de Steinbrunn : marques de griffes sur les poutres extérieures, vol de nourriture, animaux domestiques tués. Le cercle de l'ours rouge s'en inquiète et cela ne fait qu'accentuer sa dérive (p.47).

Les fidèles d'Abnoba cherchent à recruter les personnages. Elles font valoir la puissance et la protection qu'elle peut leur apporter et l'héritage inabouti de Liselotte Sängler (« C'est ce qu'elle aurait voulu. »). Elles justifient aussi par le fait que le personnage pourrait obtenir la réalisation d'un souhait.

Un fidèle d'Abnoba est victime d'un accident qui lui blesse la partie droite du visage. Il semble étrangement heureux et fier de sa cicatrice.

A ce stade, les personnages ont plus de facilité à identifier les disciples d'Abnoba, qui peuvent avouer leur allégeance et surtout leurs souhaits.

Point d'orgue

Les fidèles d'Abnoba commencent à s'en revendiquer ouvertement, sûrs de leur puissance, malgré la menace des blanches dames et du cercle de l'ours rouge. Des gens rejoignent le culte, le plus souvent lorsqu'ils connaissent déjà quelqu'un y appartenant.

Les créatures d'Abnoba s'aventurent de jour à proximité des fermes, sans crainte et effraient les gens qui n'appartiennent pas au culte.

Les fidèles d'Abnoba commencent à manifester des pouvoirs surnaturels, pouvant s'échapper des liens les plus solides, pouvant se rendre quasiment invisibles, pouvant faire disparaître des objets à volonté. Certains cherchent activement à réaliser eux-mêmes leurs vœux.

Les vœux des fidèles les plus éminents d'Abnoba sont exaucés ; ils peuvent s'accompagner d'événements et de conséquences catastrophiques.

La puissance d'Abnoba atteint son paroxysme lorsque ses créatures et ses fidèles défilent de jour dans toute la vallée, remontant le Thalweg jusqu'à la source de la Fresse. Cela ressemble à un étrange carnaval silencieux. Les participants se font couper des doigts, des cheveux, des oreilles et reçoivent des balafres sur le côté droit du visage. Les personnes rencontrées peuvent aussi être agressées, voire tuées. Quand le carnaval arrive à la source de la Fresse, celle-ci est polluée par le sang, la résine et les corps ; les créatures se dispersent, mais la rivière et toutes les sources sont définitivement empoisonnées et imbuables, condamnant à terme l'habitation de la vallée.

7.1.2. La vendetta

Les Dröhner et les Schreier se détestent depuis toujours, sans que les causes précises de cette haine réciproque soit connues. Trop d'ego dans une vallée trop petite. Il est possible d'empêcher ce Front d'avancer en faisant le médiateur entre les deux familles et en cherchant à les calmer.

Prémices

La détestation des Schreier et des Dröhner est manifeste. Ils se jettent publiquement des insultes :

Fronts

« Chiens de Schreier ! », « Dröhner déments ! ». Les jeunes se bagarrent souvent sur la place de Steinbrunn : Karsten Murmeln se bat pour les Dröhner contre Wilhelm et Helmfried Schreier.

Les Dröhner reprochent aux Schreier d'avoir tué un des leurs, Rehn Dröhner, qui a disparu ; les Schreier les raillent en disant qu'il avait trop bu et doit être mort quelque part. En effet, son corps est piégé dans les profondeurs de la Fresse et peut être retrouvé si on y mène des recherches. En fait, les jumeaux Wilhelm et Helmfried Schreier voulaient le secouer, mais ils y ont été trop fort et l'ont tué par accident. Ils se sont débarrassés de son cadavre en le jetant d'un pont ; Levin Rufe les a vu faire et craint pour sa vie s'il révèle ce qu'il sait. Cette disparition aggrave la situation.

Développement

Une bande menée par Karsten Murmeln se rend dans une des porcheries et y met le feu avec de l'essence. Les personnages sont réveillés par des hurlements de porcs enflammés : l'incendie illumine toute la vallée d'une aube rouge malsaine, où se répand également une odeur puissante de viande grillée. Plusieurs ouvriers des Schreier sont blessés. On s'y précipite pour créer une chaîne de seaux depuis la Fresse. Il faut soigner les blessés. Les porcs survivants, affolés, courent dans tous les sens. Ceux qui sont enflammés se précipitent vers la forêt, il faut impérativement les empêcher de mettre le feu aux résineux aisément inflammables. Le lendemain matin, les Schreier jettent des accusations sur les Dröhner, sans preuve si ce n'est que l'incendie était effectivement criminel.

Levin Rufe va voir le pasteur ou toute personne de confiance pour révéler ce qu'il a vu. Si le personnage n'en fait rien, l'information finit par sortir. Les Dröhner partent à la recherche du corps et le retrouvent. Ils jettent aussi des accusations, mais avec plus de preuves cette fois-ci ; ils demandent qu'une enquête soit menée par la police de Freiburg, ce qui est vécu comme une trahison, en introduisant des personnes extérieures dans les affaires de la vallée. Les deux familles sont à couteaux tirés.

Point d'orgue

Le conflit dégénère entre batailles entre protestants et catholiques. Chacun se range du côté de la famille partageant sa religion ; seuls refusent de s'y joindre les proscrits : Lanter Schreier, Crescentia Dröhner, la veuve Läuten, les Gebimmel et les Stöhnen. Les cultes et les messes du dimanche sont houleux, interrompus et on s'envoie des quolibets sur la place du village ; on se rend à l'église fusil à la main. Les fidèles protestants insistent auprès du pasteur pour qu'il invite les récalcitrants à se joindre au conflit. On vole le saint-sacrement dans l'autel de l'église et une statue de Sankt Georg est retrouvée dans un tas de fumier. Des gens viennent jeter une pierre dans une fenêtre de Wehenort, un soir alors que la famille est réunie autour de la table. C'est le bon moment pour que le curé Aldram Schreier disparaisse et soit retrouvé mort (voir p.50). Egon Schreier insiste sur l'idée qu'un mariage avec Annelise permettrait d'apaiser ces tensions (voir p.51). Dans un moment de crise, Max Brodeln tire des coups de fusil contre des protestants, heureusement sans les toucher (voir p.64).

Finalement, le sang coule. Durant une bagarre, Fritz Säuseln tue Wilhelm Schreier. Il s'enfuit immédiatement après et cherche à se réfugier dans la forêt. Bien qu'il perçoive ça comme un acte de vengeance pour la mort de Rehn Dröhner, il craint le pouvoir de la famille Schreier. Il préfère la

compagnie des monstres d'Abnoba. Pour le faire revenir, il faut lui donner des garanties très fortes, ce que la famille Schreier – connue pour sa brutalité – ne donnera pas facilement. Si personne ne fait rien, il est chassé, débusqué et abattu par Egon Schreier lui-même.

7.1.3. Le déluge

La pluie est fréquente dans la vallée et apporte parfois un répit à l'étouffant brouillard du quotidien. Mais durant ce Front, une pluie constante se met à tomber, qui change complètement le profil de la vallée.

Prémices

La pluie, d'abord légère devient de plus en plus drue. Elle s'attarde mais on ne s'inquiète pas encore.

C'est un sujet de discussion, parmi d'autres.

La Fresse gonfle mais reste dans son lit.

On craint un peu pour les potagers et les dernières récoltes.

L'une ou l'autre fête à l'extérieur est annulée.

Développement

Il ne devient plus possible de sortir de chez soi sans être trempé, on dérape facilement sur les chemins boueux, on ne voit pas à plus de quelques pas. Sortir la nuit par ce temps c'est courir le risque de se perdre.

Les ponts en planche au-dessus de la Fresse sont emportés les uns après les autres. Le pont en pierre de Steinbrunn résiste, mais le trafic y est beaucoup plus intense.

La Fresse sort de son lit par endroit et devient tumultueuse. Ses berges sont recouvertes.

Le Thalweg est inondé.

Les caves de plusieurs maisons sont inondées, gâchant les récoltes qui y étaient entreposées.

On prie pour que la pluie s'arrête enfin.

Point d'orgue

La pluie devient torrentielle. Elle est si forte que son bruit réveille les dormeurs en pleine nuit. Elle emporte des tuiles des toits qu'il faut changer rapidement sous peine d'inonder l'intérieur des maisons.

Le rugissement de la Fresse s'entend bien avant de la voir. Plusieurs bras se sont formés, isolant des fermes sur des îlots précaires.

Le Thalweg est inondé et impraticable.

Des coulées de boue entraînent des arbres.

Fronts

Le pont de Steinbrunn est emporté, ses pierres s'éparpillent dans l'eau. La vallée est coupée en deux.

Enfin, une ferme (à laquelle les personnages sont attachés) toute entière est détruite par un glissement de terrain. Certains de ses habitants y survivent et cherchent refuge chez la famille Sängner. Mais le plus troublant reste à venir : hormis les personnages, tout le monde a oublié l'existence de cette ferme. Elle a été effacée de la mémoire collective, ainsi que ses habitants. Lorsque les survivants sont présentés à l'assemblée, celle-ci est troublée mais ne parvient pas à les identifier. Cette amnésie va à l'encontre de toutes les preuves matérielles qu'on pourrait avancer.

La pluie cesse enfin et la lente reconstruction peut commencer. Il faut reconstruire en priorité les ponts, pomper l'eau hors des caves, sortir les boues, se débarrasser des arbres charriés par le courant, faire sécher les maisons, remplacer les tuiles manquantes... Il y a beaucoup à faire, il faut faire preuve d'une grande solidarité pour s'en sortir et personne n'a le temps de s'inquiéter d'une ferme prétendument disparue.

7.1.4. Les disparitions

Les disparitions ont lieu depuis longtemps dans la vallée, au point qu'elles font presque partie des habitudes. Plutôt que de chercher à les prévenir ou les comprendre, on les accepte comme un fait et on cherche au plus à s'en prémunir : ne jamais s'aventurer seul sur les chemins, éviter de sortir par temps de brouillard, ne pas fréquenter les lieux dangereux, en particulier la forêt.

Cependant, lorsque la famille Sängner s'installe à Nebeltahl, les disparitions s'accroissent et cela fait met soudainement la communauté de la vallée en ébullition. Qui en est responsable ? Qui ose s'en prendre à des gens honnêtes ? Que deviennent les victimes ? Le cercle de l'ours rouge en particulier prend très à cœur ces disparitions se met à dériver franchement pour devenir une milice sécuritaire.

En réalité, il n'y a pas de cause unique des disparitions (sauf si on prend en compte l'influence d'Abnoba), mais une myriade de drames divers, et les recherches d'un coupable unique n'ajoutent que confusion et rendent la vie de la vallée plus difficile encore. Chaque nouvelle disparition accentue la pression et leur accumulation fait avancer ce Front.

Personnes déjà disparues :

Viktor Brummel, il y a 12 ans en 1920, à l'âge de 4 ans (p.70)

Dieter Gebimmel, le précédent pasteur (p.49)

Liselotte Sängner (mais son corps a été retrouvé ensuite) (p.49)

Rehn Dröhner, il y a deux semaines (p.44)

Personnes disparaissant suite à divers Fronts :

Fritz Säusel (p.44)

Inge Murneln et Helge Brodeln (p.50) Le curé Aldram Schreier meurt aussi, mais son corps est retrouvé immédiatement.

Edwig Pfeifer (p.52)

Friedel Rufe (p.53)

Barthold Stöhnen et Elena Brummel (p.54)

Erik Stöhnen (p.55)

Thankmar Schreier (p.56)

Armon Brummel et Everwin Pfeifer (p.57)

Max Brodeln (p.64)

Ilse Läuten (p.68)

Prémices

Lorsque les premières disparitions ont lieu, les habitants de la vallée réagissent avec une surprenante résignation. Ils mènent des recherches, bien sûr, mais lorsqu'elles ne donnent rien, ils haussent les épaules et passent à autre chose. « C'est ainsi que ça se passe dans la vallée. » Si les personnages les prennent à partie et cherchent à les provoquer, ils répondent qu'effectivement c'est étonnant, mais qu'il y a eu d'autres disparitions dans le passé sans jamais qu'on parvienne à les empêcher ou à les élucider. Une membre des blanches dames peut dire que c'est à cause des comportements peu chrétiens de certaines personnes (elle pense en particulier au culte d'Abnoba) ; un membre du cercle de l'ours rouge peut répondre qu'avec ce qu'ils trouvent dans les bois, ce n'est pas étonnant que des imprudents disparaissent de temps à autre.

Développement

Lorsque les disparitions se multiplient (à partir de la troisième par exemple), le cercle de l'ours rouge commence à s'activer. Un couvre-feu est ordonné, ceux qui ne le respectent pas sont enfermés. Les membres du cercle de l'ours rouge se promènent armés en permanence et escortent de force les personnes qui se déplacent ; ils ont la gâchette facile, en particulier contre les animaux. On devient soupçonneux et craintif.

Point d'orgue

A partir du moment où les disparitions dépassent un certain seuil (approximativement 6 disparitions), le cercle de l'ours rouge met en place un vrai régime autoritaire dans la vallée.

On arrête et enferme pour les interroger toutes les personnes suspectes, notamment Lanter Schreier (p.66), Viktor Brummel (p.70) ou encore le vieux Brodeln (p.64). C'est également l'occasion de violenter d'autres personnes vulnérables comme Madalinde Stöhnen (p.55) ou la veuve Läuten (p.52). Le cercle de l'ours rouge n'hésite pas à rentrer dans les maisons de force pour les fouiller. Ils décident de renverser les pierres levées (p.40).

En fin de compte, le cercle de l'ours levé et les blanches dames unissent leurs forces et arrêtent plusieurs fidèles d'Abnoba, qu'ils décident d'abattre et de brûler sauf si les personnages interviennent.

Rien de tout ça ne permet d'arrêter les disparitions, mais crée une descente aux enfers pour l'ensemble de la vallée.

7.2. Les drames de Nebeltahl

Tous ceux qui vivent dans la vallée depuis suffisamment longtemps le savent : elle est pleine de secrets. Le plus souvent, il s'agit de phénomènes bien humains, perpétrés par crainte, désespoir ou cruauté, mais auxquels on attribue des causes surnaturelles. La plupart des gens préfèrent les ignorer pour s'assurer un sentiment de fausse sécurité, et pour ne pas se fâcher avec des voisins dont ils dépendent tant; mais il arrive que la réalité les frappe de plein fouet et qu'il soit impossible de l'ignorer.

7.2.1. La conversion de Liselotte Sanger

Ce Front permet aux personnages de decouvrir comment Liselotte Sanger (leur mere, belle-mere ou grand-mere) est rentree dans le culte d'Abnoba et a tue le pasteur Dieter Gebimmel. Ce Front est declenche par la lecture du journal intime de Liselotte, trouve dans la bibliotheque. Il se compose de plusieurs reves et rencontres. Il avance quand un personnage fait des recherches sur Liselotte ou tente de rencontrer ceux qui l'ont connue.

Premices

Dans son journal, date de 1918-1930, Liselotte raconte sa vie quotidienne, sa relative solitude, les difficultes a vivre apres la guerre. Elle se lie d'amitie avec des membres du culte a Abnoba (Trude Gebimmel, Marlena Drohner, Heidi Klinge), sans encore savoir qui ils sont reellement. Elle ne parle pas d'Abnoba directement, mais mentionne l'existence de creatures dangereuses dans les bois. Son journal s'arrete brusquement en 1930, comme si elle craignait de reveler quelque chose.

Le personnage reve qu'il marche seul dans la foret. Soudainement, il rencontre le groupe de femmes mentionne ci-dessus et ils eclatent de rire.

Developpement

Le personnage trouve le symbole d'Abnoba (b) brode sur des vetements ayant appartenu a Liselotte.

En parlant avec une personne de la liste ci-dessus, celle-ci lui donne le demi-masque (utilise pour les rituels a Abnoba) qui appartenait a Liselotte.

Le personnage reve qu'il danse avec son ombre, pres d'un grand feu. Il est nu, mais n'en a pas honte. Il chante « Abnoba, Abnoba, Abnoba ! » D'autres personnes le rejoignent, il en reconnaet certains (voir ci-dessus). Il se reveille avec un sentiment de joie et de malaise etrange.

Point d'orgue

Le personnage reve qu'il boit une tasse de the avec Liselotte Sanger. Ils discutent aimablement. Il se rend compte que le the est empoisonne et s'effondre sur le sol. Son cadavre encore conscient est traene a l'arriere du terrain de Wehenort et y trouve un trou deja creuse. Il est jete par Liselotte dans

la tombe, qui referme ensuite le trou pelleté par pelleté. Une grosse sensation d'étouffement le réveille. En s'y rendant et en le déterrant, les personnages trouvent la dépouille du précédent pasteur.

Le personnage rêve qu'il marche le soir sur un pont en tenant un panier de provision et est interpellé. Quand il se retourne, Konrad Gebimmel se précipite sur lui et, après une empoignade, est précipité par dessus le parapet dans la Fresse. Il se réveille en criant au moment où il croit sentir se refermer sur lui ses eaux glacées.

7.2.2. Le tueur de la vallée

Dieter Gebimmel – le précédent pasteur de la vallée – et son frère Konrad chassaient les membres du culte d'Abnoba. Ils ont tenté plusieurs fois d'infiltrer le culte, de surprendre ses réunions ou de faire renverser les pierres levées (p.40), mais n'y sont pas parvenus. Il s'agissait pour eux de préserver la foi chrétienne et l'ordre normal du monde. Ils comprenaient tous les deux très bien le danger que représente Abnoba, ils ont réuni des informations à son propos et cherchent à agir. « Une guerre secrète et sacrée se déroule à Nebeltahl. » écrit Dieter dans son journal. Cependant, Dieter, à force d'enquêter, a été tué par Liselotte Sängner qui a enterré son cadavre au fond de son jardin (p.49). Konrad s'est vengé en précipitant Liselotte dans la Fresse (sa mort est passée pour un accident).

Désormais Konrad ne cherche plus à utiliser des moyens subtils. Pour lui, il s'agit d'une question de survie : il tue pour purger la vallée du culte. Mais il n'est toujours pas parvenu à identifier les membres du culte – lesquels sont particulièrement bons pour se dissimuler – et il multiplie les meurtres de personnes innocentes. Il utilise les cavernes souterraines de Nebeltahl pour se déplacer et jette les corps dans le lac souterrain. Les disparitions qu'il provoque contribuent paradoxalement à l'avènement d'Abnoba (p.42). Sa femme Erika et sa fille Trude sont au courant mais prient pour qu'il arrête, d'autant plus qu'elles font partie du culte d'Abnoba.

A tout moment, ce Front peut se transformer si Konrad à le sentiment qu'il peut trouver un allié dans un membre de la famille Sängner. A ce moment-là, il lui révèle ce qu'il sait du culte d'Abnoba (ses membres attirent les monstres et veulent détruire la vallée) et lui propose de rejoindre sa croisade, notamment pour infiltrer le culte et en abattre ses membres.

Prémices

Inge Murmeln et Helge Brodeln disparaissent successivement (Konrad était convaincu qu'ils faisaient partie du culte d'Abnoba). On retrouve des traces de lutte, du sang, des affaires leur ayant appartenu, mais les lieux sont déserts. S'installe l'idée qu'il y aurait un tueur dans la vallée et que les disparitions lui seraient dues (voir p.47).

Développement

Les personnages surprennent Konrad alors qu'il était en train de déplacer vers les grottes le cadavre du curé Aldram Schreier, qu'il vient de tuer. Ils ne peuvent voir de qui il s'agit et il s'éclipse dans le réseau qu'il connaît bien. Cette mort frappe beaucoup plus la vallée que les deux précédentes, à la

fois parce qu'il s'agit d'un Schreier, donc de quelqu'un d'important, et parce qu'il s'agit du curé, une personne sacrée, au point que les catholiques soupçonnent un meurtre religieux, de la communauté protestante.

En remontant la piste du tueur, les personnages parviennent à une entrée du réseau de grottes. Il leur faut de l'éclairage et une certaine dose de courage pour entrer dans les grottes. Le simple fait d'y entrer fait gagner un jeton noir. Après plusieurs heures d'exploration, désorientés ils parviennent à trouver le lac souterrain où flottent les cadavres, ce qui fait encore gagner deux jetons noirs. Remonter prend plus de temps encore et ils arrivent surprenamment à la porte de leur cave ou d'un souterrain menant à Schweinstall ou à l'église.

Point d'orgue

Le meilleur moyen de révéler que Konrad est le tueur est de le faire attaquer un personnage, en le prenant à tort ou à raison pour un fidèle d'Abnoba. Alors que celui-ci marche seul dans la forêt, un coup de feu résonne et fait sauter l'écorce d'un arbre à côté de lui. Sauf si le personnage est armé, il ne peut que fuir ou chercher à prendre en embuscade son chasseur (ce qui revient à un jet de PRENDRE L'ASCENDANT). Si le personnage parvient à s'échapper, il a identifié Konrad et peut agir ensuite en conséquent – par exemple, requérir l'aide du cercle de l'ours rouge, s'armer, chercher de l'aide, chercher à protéger sa famille... Konrad, lui, ne lâche pas sa proie et cherche à la retrouver.

Si Konrad découvre que sa femme et sa fille font partie du culte d'Abnoba, il est anéanti. Il les aime sincèrement mais ne peut pas croire qu'il a été si facilement trompé. Si les personnages ne font rien, il les tue toutes les deux puis se suicide.

Si Konrad est acculé, il essaie de défendre son action, révélant à tous l'existence du culte – que soupçonnaient plus ou moins consciemment la majorité des habitants de Nebeltahl. Si les personnages n'interviennent pas, il est arrêté par le cercle de l'ours rouge qui le retient prisonnier et appelle la gendarmerie pour qu'elle vienne le chercher. Il peut s'échapper éventuellement, ce qui relance la chasse à l'homme.

Dans ses affaires, les personnages peuvent trouver des écrits mentionnant Abnoba et ses créatures, ainsi que de ces fidèles.

7.2.3. Remariage

Egon Schreier est veuf depuis plusieurs années. Bien qu'il ait trouvé du réconfort auprès de Madalinde Stöhnen et d'autres femmes, il n'a pas encore pris la décision de se remarier. Cela change lorsqu'il rencontre Annelise. Malgré les trois décennies qui les séparent, il aimerait en faire sa femme, à la fois parce qu'elle lui plaît et parce qu'il a besoin de quelqu'un pour tenir son ménage.

Prémices

Lorsque Annelise est présentée à Egon pour la première fois, il est tout de suite frappé par sa beauté, il se montre prévenant et obligeant. Il lui demande immédiatement si elle accepterait de donner des cours particuliers à sa fille Regina, lui proposant de faire le tour de la vallée avec lui

pour l'accueillir.

Egon invite Annelise à venir lui rendre visite à Schweinställe. Il lui présente les installations, lui montre sa demeure, lui présente ses enfants (il omet l'existence de Lanter).

Si Annelise demande quelque chose à Egon, il lui apporte volontiers son aide ou lui octroie des faveurs.

Egon fait parvenir des livres ainsi que des produits de son exploitation (jambons, boudins, saucissons, etc.) pour toute la famille Sängler.

En apprenant qu'elle chasse, Egon est enchanté et l'invite à rejoindre une des chasses du cercle de l'ours rouge.

Egon cherche à se faire bien voir du reste de la famille Sängler.

Développement

Un jour, Egon s'annonce à la ferme et propose une balade en forêt à Annelise. Il ne porte plus l'alliance de son précédent mariage. Il lui propose de l'épouser et – progressiste – il vient lui demander son accord avant d'aller demander sa main à son père. Il argumente qu'elle jouira de tout le confort possible, qu'il fera refaire l'école, qu'elle pourra acheter des livres pour elle-même et pour sa classe, que sa famille ne sera plus jamais dans le besoin. En échange, il lui demande de vivre ensemble et de s'occuper de son ménage. Elle habitera à proximité de sa famille et pourra lui rendre visite à loisir. Il accepte même de se convertir au protestantisme si elle le demande.

Point d'orgue

Si Annelise accepte, un grand mariage est organisé, toute la vallée est invitée – même et surtout les Dröhnen à qui il s'agit de mettre plein la vue. Elle part vivre chez lui. Les premiers temps il est gentil, mais finit rapidement par devenir autoritaire et à exiger d'elle qu'elle se consacre entièrement à lui. Elle doit se battre pour rester institutrice et même pour finir ses études. Il lui fait rapidement un enfant.

Si Annelise refuse, Egon insiste et, progressivement, devient menaçant. Il finit par enlever Annelise et la séquestre jusqu'à ce qu'elle accepte de l'épouser immédiatement ou qu'on vienne la chercher pour la libérer de force.

7.2.4. La protection de la veuve Läuten

Ilse Läuten en a assez. Assez des hommes arrogants, violents et menteurs. Lorsque son mari n'est pas revenu de la guerre, son isolement l'a rendue vulnérable aux hommes de la vallée, avec le silence complice de leurs épouses. Elle s'est armée, elle s'est barricadée, elle a rompu tous les liens économiques qu'elle pouvait entretenir (à l'exception de rares courses à l'épicerie de Steinbrunn), elle s'est fait oublier. Elle a résisté aux sirènes d'Abnoba et rejeté les tentatives de recrutement par les blanches dames. Désormais, plus personne ne songe à aller la voir.

Elle recueille Edwig Pfeifer, une jeune femme battue par son mari plus âgé, Everwin. Elle est enceinte de lui. Elle est une des rares personnes de Nebeltahl à entretenir une relation avec Ilse et

qui s'est tournée vers elle parce qu'elle n'avait personne à qui parler. Ilse fait de sa protection une affaire personnelle et cherche à trouver une solution pour l'enfant à naître.

Prémices

La famille Sanger peut entendre parler de la veuve Lauten par des rumeurs ou lors d'une de ses exceptionnelles sorties. Elle passe pour une excentrique, elle est traitée de sorcière, on se moque d'elle. On lui reproche de ne pas avoir eu d'enfants, faisant ainsi disparaître une des treize familles de Nebeltahl.

Si les personnages lui rendent visite, elle les accueille un fusil à la main et, sauf si elle les connaît particulièrement bien, leur ordonne de quitter sa ferme. Elle craint qu'ils entrent chez elle, surtout si elle a déjà accueilli Edwig.

La famille Sanger peut aussi apprendre que la veuve a chassé à coup de fusil des importuns venus voler ses légumes. L'un d'entre eux a été blessé et requiert l'aide de Katharine ou de Markus.

Développement

Edwig Pfeifer disparaît. Elle devait se rendre au marché, dit Everwin, et n'est jamais revenu. Un jour de grand brouillard. Elle est enceinte. Sa disparition semble incompréhensible aux habitants de la vallée, qui ne savaient rien des violences d'Edwig ou préféraient les ignorer.

Une équipe du cercle de l'ours rouge ratisse les bois autour du chemin entre les Kuhlhausle et Steinbrunn. Elle rentre bredouille.

Si les personnages la cherche, ils peuvent remonter sa piste jusqu'à la ferme Grauheim.

Point d'orgue

Si elle est en confiance, Ilse Lauten vient révéler la situation à la famille Sanger (elle n'a plus beaucoup de foi, mais elle peut avoir néanmoins confiance dans le pasteur) et leur demande conseil. Elle a particulièrement besoin que la sage-femme vienne soigner Edwig.

Si elle n'est pas en confiance, Ilse ne se résout à chercher l'aide des Sanger qu'en dernier recours, notamment au moment de l'accouchement (voir p.58).

Par ailleurs, le cercle de l'ours rouge finit par s'apercevoir qu'Edwig habite maintenant chez la veuve (par exemple, on l'aperçoit dans son potager durant une chasse). Ses membres – au premier rang desquels Everwin Pfeifer – se rendent armés à la ferme Grauheim. Les personnages l'apprennent et peuvent intervenir. S'ils ne font rien, Edwig et son enfant sont rendus violemment à son mari et la ferme de la veuve est saccagée. Ilse Lauten est brutalisée et a du mal à s'en remettre, physiquement et émotionnellement. Si personne ne fait rien pour elle, elle meurt d'épuisement dans les semaines qui suivent.

7.2.5. Un amour secret

Marlena Drohner et Friedel Rufe s'aiment. Veuves de guerre toutes les deux, elles se sont prises d'amitié, puis sont tombées amoureuses. Elles cachent soigneusement leur relation, mais elles sont

toutes les deux entourées et le secret finit par s'échapper.

Prémices

Des rumeurs circulent. « On » sait qu'il y aurait des « femmes corrompues », sans que l'on sache qui elles sont. Comme les sorcières, elles se retrouveraient sur le Hexenlauf ou dans les ruines du Hochstilleburg, on les entendrait de loin (tout ceci est faux).

Développement

Friedel Rufe est publiquement accusée d'être une femme invertie par les blanches dames ; elle aurait été surprise avec une autre femme dont l'identité reste un mystère. Il ne faut plus s'approvisionner dans son magasin. En réaction, elle le ferme et disparaît. Même son fils ne sait pas ce qu'elle est devenue. Progressivement, les gens regrettent leur comportement, à la fois pour elle-même et pour son magasin. On s'inquiète de son absence.

Si elle a suffisamment confiance en eux, Marlena Dröhner rencontre les personnages et leur demande de l'aider à retrouver Friedel Rufe, et à prendre soin de son fils en attendant. Elle ne le dit pas, mais il est évident pour un personnage qui se poserait la question qu'elle tient beaucoup à elle.

Point d'orgue

A mots couverts Marlena essaie de parler de sa relation avec un personnage en qui elle aurait suffisamment confiance, par exemple en questionnant le pasteur sur la nature de l'amour. Elle regrette aussi manifestement de ne pas l'avoir défendue face aux blanches dames, mais elle craint trop de mettre l'affaire familiale en danger. Elle aimerait que Friedel revienne vers elle.

Friedel est partie au fond de la forêt avec une tente militaire et des rations pour s'éloigner du village un moment. Si les personnages la piste, ils peuvent la retrouver. Eventuellement, elle peut être aux prises avec une créature d'Abnoba ou s'être perdue dans le réseau de grottes souterraines.

Les personnages peuvent la convaincre de revenir. Elle rompt avec Marlena s'ils ne font rien pour les aider à se rapprocher. En revanche, s'ils proposent de les aider à se rencontrer discrètement, par exemple en leur laissant une chambre disponible à Wehenort, elles peuvent parvenir à se réconcilier et leur en sont toutes les deux très reconnaissantes.

7.2.6. Le couple adultère

Barthold Stöhnen et Elena Brummel entretiennent une relation alors qu'Elena est mariée à Helge. Au début, seules circulent des rumeurs, mais progressivement l'affaire devient publique et les protagonistes s'entre-déchirent.

Prémices

Parmi les rumeurs qu'entendent les personnages, il y a celle selon laquelle Elena serait infidèle, alimentée par l'écart d'âge. On ne sait pas avec qui, mais on rit dans le dos de Helge : « Il s'est choisi une jeune pour son deuxième mariage, maintenant il faut être à la hauteur ! Bien fait pour le cocu ! »

Fronts

Les personnages trouvent dans les souterrains une chambre aménagée, où se retrouvent les amoureux. Un vieux lit, un braséro et quelques rideaux en font un nid plus confortable qu'on ne pourrait s'y attendre.

Développement

Helge surprend Barthold et Elena et menace de les tuer sur le champ. Chacun disparaît plusieurs jours. Chacun peut venir chercher refuge chez les Sängers s'il ou elle s'entend bien avec eux. Sinon, Barthold ne rentre surtout pas chez lui et se réfugie dans les anciennes mines avec l'aide de Trude Gebimmel qui l'apprécie bien. Elena demande à Friedel Rufe de la cacher à l'arrière de son magasin, ce qu'elle accepte.

Tout le monde part à leur recherche. Les rires et les commérages sur le passage d'Helge attisent sa fureur.

Point d'orgue

Helge apprend que Elena est cachée dans le magasin d'alimentation et/ou que Barthold est caché dans les mines. Armé, il se rend sur place et menace de les tuer. Les personnages sont sur place ou sont prévenus par une tierce partie. Si Helge n'est pas calmé, il finit par tuer Elena ou Barthold. Helge risque aussi de se tuer lui-même, ne supportant plus l'humiliation publique. Il faut donc arriver non seulement à le calmer, mais à réprimer les moqueries dont il fait l'objet.

7.2.7. Répression morale

Madalinde Stöhnen est travailleuse du sexe depuis que son mari est mort à la guerre. La plupart des hommes de la vallée rendent visite à sa ferme du Fuchssitz. Ils s'en défendent devant les femmes mais en rient entre eux. Son travail ne consiste pas qu'à des actes sexuels, elle passe aussi beaucoup de temps à écouter, à consoler, à conseiller. Avec elle, les hommes peuvent se montrer vulnérables et se confier d'une façon qu'il leur est interdite aussi bien avec leurs épouses qu'avec leurs amis. Par ailleurs, en l'absence de sage-femme dans la vallée (ce qui change lorsque Katharine Sängers arrive), Madalinde est la mieux renseignée sur les questions sexuelles et reçoit aussi occasionnellement la visite de femmes réticentes mais ayant grandement besoin de son savoir.

Ses deux enfants aînés, Barthold et Johanna (22 et 20 ans), sont en âge de se marier et travaillent dans les fermes alentour ; ils proviennent de son mariage et ont dû accepter son activité, bon gré, mal gré, mais apprécient peu les remarques et les quolibets envers leur mère. Son cadet, Erik (5 ans), n'a pas de père connu. Son activité lui permet de vivre correctement en se fournissant au magasin d'alimentation de Steinbrunn ; elle entretient un potager et fait un peu de vannerie pour compléter son quotidien.

Sa présence est intolérable aux blanches dames qui cherchent à l'empêcher d'exercer, de façon de plus en plus forte, en particulier la dirigeante de ce groupe, Annika Säusel.

Prémices

Les personnages entendent parler de Madalinde Stöhnen de réputation, sans qu'on leur dise

exactement ce qui pose problème. « C'est une femme de mauvaise vie » disent les femmes ; « On va chez elle pour le plaisir » disent les hommes.

Madalinde Stöhnen vient au culte tous les dimanches avec ses enfants mais elle est isolée et veille à ne prendre que des places sur les bancs à l'arrière, pour ne provoquer personne.

Développement

L'agressivité envers Madalinde Stöhnen se fait plus franche. Annika Säuseln essaie de convaincre le pasteur ou sa famille de lui faire entendre raison, argumentant que c'est mauvais pour la morale et la santé des hommes de la vallée, mais aussi qu'il faut la sauver d'elle-même et la réintégrer dans la société de la vallée. Elle propose par exemple de faire travailler Johanna chez elle comme domestique pour lui apprendre convenablement à tenir son ménage.

Point d'orgue

Annika Säuseln prend la parole ouvertement contre Madalinde Stöhnen à la fin d'un culte, prenant à partie les hommes présents pour leur reprocher d'être ses clients.

Madalinde Stöhnen se plaint à la famille Sängler qu'on a lancé une pierre dans une vitre de sa maison et que son fils a été battu par d'autres jeunes de son âge.

Enfin, Erik Stöhnen disparaît. Il jouait dans les flaques de la cour alors que sa mère recevait un client. C'est Annika Säuseln qui l'a pris et l'a enfermé dans sa cave. Elle a trouvé un couple de bonne famille à Freiburg qui cherche à adopter l'enfant. A l'annonce de la disparition, le cercle de l'ours rouge se met immédiatement à sa recherche, mais en vain. Si les personnages s'y intéressent suffisamment, ils retrouvent l'enfant (ne serait-ce que parce qu'on entend ses cris sortant d'une cabane de la ferme du Fernbach. Confrontée, Annika Säuseln assume ce qu'elle a fait, argumentant que l'enfant aurait une bien meilleure vie, plus confortable et plus morale, à Freiburg qu'à Nebeltahl.

7.2.8. L'explorateur des souterrains

Thankmar, le cadet des Schreier, se sent irrévocablement attiré par les profondeurs de Nebeltahl (voir p.39). Après qu'il eut creusé de nombreux trous aux alentours de Schweinstall, son père lui a finalement cédé les antiques clés ouvrant les grilles vers les anciennes mines d'argent, pour avoir la paix. Depuis, Thankmar a exploré tous les souterrains où il ose aller. Il a visité à plusieurs reprises les maisons dont la cave donne accès aux mines (dont Wehenort). Il aime regarder les personnes dormir, satisfait du pouvoir qu'il a silencieusement sur elles. Sans pouvoir la nommer, il a senti plusieurs fois l'ombre d'Abnoba sur sa nuque et a croisé nombre de ses créatures souterraines (dont l'arbre dévoreur, voir p.69). Il voue un culte secret à cette ténèbre sacrée et explore de plus en plus loin les souterrains, au risque de s'y perdre définitivement.

Prémices

Les personnages surprennent Thankmar en train de sortir d'une caverne. Il est couvert de boue et de poussière et n'a pas pris de bain depuis quelques jours. Il est épuisé mais heureux de son expédition.

Il demande à manger et de quoi prendre un bain.

La réputation d'excentrique de Thankmar n'est plus à faire. « Et dire qu'on reproche aux Dröhner d'être fous, mais regardez-moi ce Schreier qui se prend pour une taupe ! »

Les rumeurs les plus secrètes prétendent qu'il aurait trouvé un trésor, mais qu'il le garderait jalousement pour lui-même. Il serait même le gardien du trésor enterré des Schreier, la source de leur richesse indécente.

Développement

Les personnages se réveillent la nuit avec la sensation d'être observés. La maison fait des bruits étranges. Il leur semble entendre quelqu'un marcher dans le rez-de-chaussée. La porte de la cave claque, pourtant la grille au fond est solidement verrouillée. S'ils s'organisent, par exemple en faisant des veilles silencieuses près de la cave, ils peuvent surprendre Thankmar en sortir et se diriger vers les étages.

Les personnages apprennent ce que beaucoup savent déjà : Thankmar est ouvertement amoureux de Trude Gebimmel. Elle lui plaît parce qu'elle habite à l'entrée des mines et y a facilement accès. Il ne le sait pas, mais il est en parti attiré par elle parce qu'elle porte aussi la marque d'Abnoba qu'il a rencontrée dans les profondeurs. Elle joue de cette attirance pour l'amener à célébrer pleinement Abnoba.

Point d'orgue

S'il est attrapé ou si on gagne sa confiance, Thankmar peut parler de ses expériences mystiques dans les profondeurs : lorsqu'il est suffisamment loin de la surface et qu'il éteint sa lampe, il sent alors une ombre encore plus noir l'envahir. Elle le touche, le caresse, le cajole, s'empare de lui et le laisse hagard et tremblant. C'est l'expérience la plus extraordinaire qu'il ait connu.

Thankmar a disparu. Egon s'en inquiète particulièrement : il arrive que le gamin disparaissent une petite journée, mais là cela fait tout de même trois jours qu'on est sans nouvelle de lui. Il peut, à cette occasion, révéler avoir donné la clé des grilles à son fils. Il faut explorer les souterrains. Après plusieurs heures de recherche difficiles (où ils peuvent rencontrer le nid des amants, p.54, l'arbre dévoreur, p.69, le lac souterrain, p.50, ou les caches de contrebande, p.57), les personnages parviennent – s'ils y mettent l'effort – à retrouver Thankmar, bloqué au fond d'une crevasse où coule un torrent glacial et immobilisé par des pierres. Il faut encore de longs efforts pour l'en sortir, en se mouillant et en luttant contre la claustrophobie insidieuse de l'endroit. Une fois sorti, Thankmar est en choc hypothermique, il faut rapidement le réchauffer pour lui sauver la vie. Lorsqu'il reprend conscience, il a perdu l'usage de l'œil droit et se sent heureux comme jamais dans sa vie, il a touché au divin. Il continue à vouloir explorer les profondeurs et espère secrètement y mourir pour se dissoudre dans cette entité souterraine qu'il a effleurée.

7.2.9. Contrebande d'or

Grâce à des contacts de leurs familles respectives, Armon Brummel et Everwin Pfeifer se sont insérés dans un réseau de contrebande d'or. Ils représentent un maillon dans le transport de l'or de

Fronts

l'Allemagne vers la France pour éviter de payer les droits de douane. C'est une affaire qui leur rapporte beaucoup d'argent, peut-être suffisamment pour quitter définitivement Nebeltahl, mais ils y risquent aussi leur peau : si le moindre lingot est manquant, leurs supérieurs les tueront. Pour se cacher, ils utilisent les souterrains des anciennes mines d'argent.

Prémices

Armon Brummel et Everwin Pfeifer sont manifestement amis, ils s'entendent comme larrons en foire, chassent ensemble, passent du temps ensemble à la maison de l'ours rouge.

Les personnages aperçoivent Armon Brummel ou Everwin Pfeifer portant un sac dans la forêt. Ils sont sourds à leurs appels et marchent hors des sentiers.

Développement

Des rumeurs de trésors enfoui dans les souterrains circulent, mais la réputation de dangerosité des mines repousse les aventuriers les plus vénales.

Alors qu'ils explorent les souterrains, les personnages découvrent la cache de contrebande. Il y a là dix lingots d'or emballés dans des chiffons. Si les personnages s'emparent de l'or, Armon et Everwin deviennent particulièrement inquiets et remontent leur piste. Selon que les personnages les impressionnent ou pas, ils récupèrent leur or discrètement ou en les menaçant directement, armés de leurs fusils de chasse.

Les personnages aperçoivent Armon Brummel ou Everwin Pfeifer sortant d'une entrée des mines. Ils fuient tout contact et font semblant de ne pas les avoir vus.

Point d'orgue

Armon et Everwin ont réussi à passer l'or au maillon suivant de la chaîne de contrebande et ils ont été payés pour cela. Dans leur cache, ils se disputent sur le partage de leurs gains : il y a là assez pour quitter Nebeltahl, mais pas pour les deux. La discussion s'échauffe. Everwin, toujours impulsif et colérique, tire sur Armon et s'enfuit avec l'argent. La situation peut évoluer de différentes manières : si les personnages sont dans les mines souterraines à ce moment-là, ils peuvent remonter jusqu'à la suite du coup de feu et trouver Armon mourant, qui peut leur expliquer ce qui se passe. Sinon, la nouvelle de la disparition d'Armon et d'Everwin se répand dans la vallée et on se met à leur recherche. Lorsque le corps d'Armon est retrouvé, quelqu'un contacte la gendarmerie et Everwin est recherché pour meurtre et contrebande.

7.2.10. Enceinte

Ce Front n'a de sens que si le personnage de Katharine est présent. Une femme de la vallée tombe enceinte ou est déjà enceinte au moment où les personnages arrivent et a besoin de l'aide de la sage-femme. La femme qui tombe enceinte doit être connue et, si possible, proche des personnages ; c'est vrai aussi du père, dans une moindre mesure.

Prémices

La nouvelle de l'enfant à venir peut être accueillie de différentes manières. Si l'enfant était désiré par un couple marié – du moins vivant ensemble – alors il est annoncé rapidement à toute l'assemblée. Si l'enfant n'était pas désiré ou provient d'un autre père que l'époux, la femme enceinte peut choisir d'avorter et demander de l'aide à Katharine. Elle peut aussi lui demander de l'aide pour convaincre son époux d'accepter l'enfant quand bien même il ne serait pas biologiquement le sien (étant donné la dynamique de jeu, il est plus intéressant qu'elle ne le lui cache pas) ; l'époux peut réagir plus ou moins bien selon la relation qu'il entretient avec son épouse et selon la façon dont Katharine le lui annonce. Il se peut aussi que la femme demande à continuer la grossesse mais souhaite être cachée et donc disparaître aux yeux de la vallée ; il faut alors trouver une solution pour l'héberger (éventuellement chez la veuve Läuten, voir p.52).

Développement

Si la grossesse se poursuit, elle devient rapidement un événement public, un sujet de discussion. S'il y a des soupçons sur la paternité de l'enfant, les blanches dames s'en offusquent et une certaine solidarité féminine est nécessaire pour que la femme enceinte ne soit pas humiliée. Dans l'autre cas, elle et son époux sont félicités et la naissance est préparée et attendue par toute la vallée.

Pour Katharine, le milieu de la grossesse n'est pas très compliqué, il lui faut simplement rendre régulièrement visite à sa patiente.

Les femmes viennent régulièrement prendre des nouvelles et apporter de l'aide au ménage à mesure que la femme enceinte se déplace plus difficilement.

Point d'orgue

La naissance arrive. Si Katharine est prévoyante, elle propose à la femme enceinte de venir habiter chez elle pour les derniers jours. Sinon, la ferme Wehenort est réveillée en pleine nuit par un garçon de ferme ou par l'époux à cause des contractions intenses et de plus en plus rapprochées. Éventuellement, l'accouchement peut avoir lieu alors que la pluie est à son comble, rendant particulièrement difficile de se déplacer (voir p.46).

L'accouchement en lui-même est long mais se passe bien. C'est un événement social pour toutes les femmes de la vallée qui se pressent autour du lit pour aider – avec plus ou moins d'efficacité. Même si la grossesse n'était pas moralement convenable, les blanches dames font taire leurs récriminations et aident la parturiente.

Lorsque le bébé naît, il est fêté par tous. Les parents sont félicités, on apporte des cadeaux, on donne des coups de main. Les femmes en particulier se relaient pour soulager les parents durant les premières semaines de l'enfant.

Les parents doivent lui choisir un nom et surtout un parrain et une marraine (éventuellement un des personnages). La bénédiction du pasteur ou du curé est attendue ; si l'enfant est catholique, il doit être rapidement baptisé.

7.2.11. La portée de Flocke

Flocke est attirée dans les bois, y fait une rencontre avec une création d'Abnoba et revient gravide.

Prémices

Flocke est nerveuse le soir, quand le vent souffle. Il lui arrive d'aboyer pendant la nuit en direction de la forêt au point de réveiller les habitants de Wehenort. Elle tourne en rond.

Développement

Flocke disparaît. Soit elle gratte à la porte et s'élanche dans la nuit dès qu'on la laisse faire, soit durant une promenade elle poursuit une proie invisible et disparaît hors de vue dans le sous-bois.

Elle reste absente trois jours.

Point d'orgue

Lorsqu'elle revient, Flocke porte des marques de combat, elle est couverte de terre et de sang, mais elle ne semble pas malheureuse. Des soins et un bain lui feraient du bien. Elle est aussi affamée.

Il est évident au bout d'une semaine qu'elle est gravide. Elle porte ses chiots pendant neuf semaines sans complication. Ils naissent un soir où il vente particulièrement fort. La mise bas se passe sans souci, Flocke lèche ses chiots et est très heureuse de pouvoir les présenter à la famille Sänger. Il y en a trois, deux femelles et un mâle. Une a l'oreille droite qui tombe, une a une tache rouge sur la moitié droite de la gueule et le mâle a l'œil droit aveugle.

En grandissant, les trois chiots sont d'excellents chasseurs et rapportent régulièrement des proies plus grosses qu'eux qu'ils mangent sous le porche de la maison, mais jamais des écureuils noirs. Ils aiment spontanément les membres du culte d'Abnoba et se battent souvent avec d'autres chiens.

7.2.12. La fête de l'automne

Ce Front n'en est pas exactement un. Il s'agit d'organiser une fête de l'automne pour les habitants de la vallée. Cette fête a lieu tous les ans et est prise en main par les blanches dames pour éviter les débordements. On y mange copieusement, on y boit raisonnablement et on danse toute la soirée.

Prémices

Sigwin Dröhner s'est chargée de l'organisation de la fête. Elle a besoin d'aide et en cherche volontiers auprès des personnages. Il faut : trouver à boire (bières, vins, jus de fruit), trouver à manger (tartes, tourtes, pommes, poires, prunes, miches de pain, fromages, etc.), monter des guirlandes, et trouver des musiciens parmi les habitants de la vallée. Les Schreier s'imposent pour offrir la charcuterie de la fête. Les Dröhner montent l'estrade, comme chaque année.

Développement

La fête se déroule bien. Beaucoup de gens viennent. C'est l'occasion de se parler malgré les inimitiés. Les blanches dames surveillent que chacun reste convenable. Les membres du cercle de l'ours rouge chahutent et chantent fort. On discute avec angoisse des récentes disparitions.

Point d'orgue

Les danses commencent. Plusieurs hommes veulent inviter Sigwin Dröhner à danser, au point qu'un pugilat s'entame entre eux. Les Dröhner et Murmeln sont particulièrement protecteurs de la fille aînée de l'homme le plus puissant de la vallée.

Max Brodeln a trop bu, il faut le ramener chez lui (voir p.64).

7.3. Les démons de Nebeltahl

Les bois de Nebeltahl sont hantés par de nombreuses créatures, infusées par la présence d'Abnoba ou simplement en souffrance et cherchant quelque chose ou quelqu'un pour éteindre cette soif de paix et de repos. Le cercle de l'ours rouge est leur premier ennemi, sachant très bien qu'elles s'y trouvent – sans pour avoir suffisamment de recul pour comprendre les raisons de leur présence – et cherchant à les éliminer.

Ces créatures bénies d'Abnoba ne peuvent entrer dans une maison sans y être invitées.

7.3.1. L'attention d'Abnoba

Abnoba infuse toute chose à Nebeltahl. Cette région est un point focal de sa puissance. Par conséquent, celles et ceux qui cherchent son attention la trouve et obtiennent ses faveurs. Ce Front décrit la progression d'un personnage vers Abnoba et les dons qu'elle lui apporte. A chaque étape, les dons d'Abnoba apparaissent progressivement, sur plusieurs semaines voire plusieurs mois.

Différents comportements peuvent faire progresser ce Front : danser parmi les pierres levées, marcher seul dans le brouillard, suivre les écureuils noirs, prendre soin d'une créature bénie d'Abnoba, dormir dans les bois, s'intéresser à ses symboles ou aux textes la concernant... Toutes les manifestations d'adoration volontaire (prières, offrandes, cérémonies, etc.) font grandement avancer ce Front. Il n'y a rien en revanche qui puisse diminuer l'intérêt d'Abnoba pour un être humain : une fois qu'elle s'est penché sur lui, c'est définitif. Abnoba ne reprend pas ce qu'elle a donné.

Prémices

Ce degré de présence à Abnoba est partagé par de nombreux habitants de Nebeltahl, simplement parce qu'en y vivant ils attirent involontairement son attention. Il suffit de peu.

Le personnage a souvent des absences.

Il fait des rêves intenses où il court dans les bois, de nuit, poursuivi par un prédateur gigantesque et invisible.

Il cligne involontairement de l'œil droit.

Il égare facilement des objets.

Il a la sensation d'être observé, particulièrement lorsqu'il marche dans les bois.

Développement

Cette proximité avec Abnoba n'est possible qu'en s'intéressant à elle volontairement, en cherchant à se rapprocher d'elle ou en cherchant à la comprendre. Ce n'est pas nécessairement un niveau d'adoration, mais il n'arrive pas par hasard. Il connaît son nom.

Le personnage fait du somnambulisme et se réveille dans les bois en pleine nuit.

Il s'évanouit parfois.

Le brouillard se lève là où le personnage dort.

Il attire les écureuils noirs, qui aiment sa compagnie et interagissent volontiers avec lui.

Il est particulièrement discret s'il le souhaite.

Abnoba exauce ses souhaits intimes, qu'elle interprète et réalise à sa manière. Ce n'est pas grand-chose, par exemple simplement d'attirer l'attention d'une personne aimée, de trouver un objet rare ou nuire à un ennemi.

Point d'orgue

Une identification à ce point poussée à Abnoba ne peut être que volontaire, consciente et dévouée. Il faut au moins participer à une cérémonie à Abnoba pour y parvenir.

Par un accident apparemment dû au hasard, le personnage est marqué sur le côté droit du visage, par une cicatrice sur la joue, à l'œil ou à l'oreille ; alternativement un grain de beauté apparaît sur le côté droit du visage.

Il dort plus volontiers et plus profondément dans les bois que dans son lit.

Il ne peut plus entrer chez quelqu'un sans y être explicitement autorisé.

Il entend des murmures dans la nuit lui dictant les désirs d'Abnoba.

Si personne ne le regarde et qu'il est libre de ses mouvements, il peut quitter une situation sans que personne ne s'en rende compte.

Les chiens aboient sur son passage et sa présence les rend nerveux.

Si le personnage tombe enceinte, son enfant est marqué par Abnoba et a une tache de vin sur le côté droit du visage.

Abnoba exauce ses souhaits intimes, en particulier ceux exprimés, qu'elle interprète et réalise à sa manière. Ce peut être des actes majeurs, comme gagner l'amour d'une personne aimée, obtenir un trésor ou faire disparaître un ennemi dans le brouillard.

7.3.2. La chasse à l'ours rouge

L'ours rouge est la proie ultime de Nebeltahl et celui qui parviendra à l'abattre sera maître de la vallée, aurolé de gloire bien au-delà de sa mort. Tous les hommes désirent pouvoir exhiber sa tête montée en trophée et sa peau étendue comme tapis.

Fronts

L'ours rouge est en fait Bernhard Klinge qui ne contrôle pas ses transformations ou son comportement ; il sait qu'il se transforme et, lorsqu'il sent la transformation approcher, s'éloigne rapidement de chez lui. Il ne sait pas d'où viennent ces transformations. Bien qu'il fasse en principe partie du cercle de l'ours rouge, il ne s'y rend qu'assez rarement, ce qui n'attire pas l'attention sur son absence lorsque des apparitions de l'ours rouge.

Prémices

Les personnages – surtout les hommes, par le cercle – entendent parler de l'ours rouge. Sa taille, son comportement et sa force varient selon les témoignages, mais sa couleur rousse caractéristique est une constante inamovible. Il est, paraît-il, redoutablement intelligent, capable de déjouer le meilleur pisteur. Il serait aussi capable de disparaître, à la manière d'un fantôme, pour réapparaître plus tard là où on l'attend le moins.

Trouver sa tanière serait déjà une grande réussite, mais personne n'y est jamais parvenu. Peut-être dort-il sous terre, dans les anciennes mines ?

Tronte Säuseln l'a rencontré et s'est approché de lui. Mais l'ours l'a désarmé et il a dû fuir.

Développement

Les personnages trouvent des marques de griffes massives sur un arbre et des touffes de poils roux accrochées à des buissons.

Les personnages entrevoient l'ours rouge de loin. Ils le rencontrent soudainement sur une route, il croise leur chemin et s'éloigne placidement.

Les personnages trouvent des traces de pattes d'ours marchant sur deux jambes, se transformant progressivement en traces humaines. A l'aide d'un chien (Flocke?) ou en quadrillant les environs, il leur est possible de remonter jusqu'à Forellebach, où il habite, mais pas d'identifier de qui il s'agit précisément. Si les personnages veillent près de là, ils peuvent apercevoir l'ours rouge en sortir et le pister jusqu'à sa retransformation ; c'est le seul moyen de voir qui il est.

Tronte Säuseln rencontre l'ours rouge, qui lui déchire la moitié droite du visage d'un coup de patte. Les personnages le retrouve dans les bois, à moitié aveugle et appelant à l'aide.

Point d'orgue

L'agression contre Tronte Säuseln attise la colère et le désir des autres membres du cercle, qui décident d'en finir une bonne fois pour toute avec l'ours rouge. Ils construisent des abris à chasseur sur différents points où l'ours rouge a été vu et établissent des gardes. L'ours est vu plusieurs fois mais s'en prend aux chasseurs et les blessent.

Enfin, les personnages sont avertis que l'ours a été débusqué par un grand nombre de chasseurs qui sont parvenus à le repousser. Il est blessé mais pas encore mort. Tous les membres du cercle convergent vers le lieu de la battue. L'ours s'aventure dans les bois des pierres levées, mais les chasseurs sont trop excités pour le laisser s'enfuir. Si les personnages ne font rien, ils assistent impuissants à sa mise à mort. Au début, les chasseurs se réjouissent et commencent à prélever des

Fronts

trophées, mais l'ours se retransforme en humain et ils ont en main des morceaux découpés de leur ami.

Si les personnages font obstacle à la chasse ou aident l'ours – il est possible que les chasseurs s'acharnent au point qu'un jet de PRENDRE L'ASCENDANT soit nécessaire – celui-ci parvient à s'échapper. Bernhard Dröhner est blessé et a besoin de soins, mais il est profondément reconnaissant envers les personnages. Il les supplie de l'aider à cacher son secret et est prêt à leur accorder beaucoup de choses en échange.

Si son secret est découvert par la communauté, il est soudainement admiré et envié. A rebours de ce à quoi il s'attendait, les hommes du cercle le vénèrent et en font leur idole. Sous la pression, il emménage dans la maison du cercle et ses compagnons le suivent avec passion lorsqu'il se transforme et part chasser dans les bois. Il devient un modèle et chacun cherche à devenir ours également. Des femmes et même des hommes se rapprochent de lui pour le séduire et coucher avec lui, sous forme humaine et sous forme d'ours.

7.3.3. La gueule cassée

Tous ceux qui sont rentrés n'en ont pas fini avec la Grande Guerre. Les cicatrices les plus visibles ne sont pas les plus durables. Max Brodeln a eu la moitié droite du visage arrachée et une partie de son âme est restée sur le champ de bataille. Régulièrement, il replonge en esprit dans les tranchées et cherche à se défendre des Français. Il aimerait recommencer sa vie, mais elle ne cesse de revenir en arrière. Il aimerait se marier, mais aucune femme de la vallée ne veut d'une gueule cassée. Il a été happé dans le culte d'Abnoba qui sont les seuls à ne pas le rejeter et auprès desquels il trouve un certain réconfort. Il trouve un certain réconfort dans la messe du dimanche.

Le seul moyen d'empêcher ce Front d'avancer est de prendre soin régulièrement de Max Brodeln, de prendre de ses nouvelles et de le réconforter en le faisant parler de son passé.

Prémices

Un personnage rencontre Max Brodeln avec un demi-masque, faisant des courses ou aidant un habitant de la vallée. Il comprend, ou sinon on lui explique, qu'il s'agit d'un vétéran des tranchées de Verdun.

Pendant une nuit, les personnages découvrent Max Brodeln marchant en noctambule, répétant en boucle « Abnoba, Abnoba, Abnoba... », il ne se souvient de rien à son réveil.

Développement

Le personnage surprend Max Brodeln ivre, soit au magasin d'alimentation le soir ou sur une route. Il a perdu son masque. Son contact avec la réalité est trouble. Il se revoit dans les tranchées, il parle aux personnages comme s'ils étaient ses camarades de régiment. Rappelé à la réalité, il la confirme, puis replonge dans ses souvenirs envahissants. Le moindre bruit le fait sursauter. Lorsqu'un oiseau ou une chauve-souris le survole, il craint un avion ennemi. Le cri d'une chouette ou d'un martinet lui donne envie de se couvrir la tête contre les bombes. Si une personne s'approche il crie « Qui va-là ? » Il craint les embuscades de Français.

Les personnages croisent Max Brodeln sur un chemin où, fusil à la main, il prétend chasser les Français. Il revient le lendemain avec un daim.

Point d'orgue

Max Brodeln disparaît. Sa famille le cherche dans toute la vallée. Des battues sont organisées. On ne le retrouve pas. Durant une crise, il a pris son fusil de chasse et s'est réfugié dans le clocher de l'église. Il se révèle finalement lorsqu'il commence à tirer sur les personnages lorsqu'ils s'approchent du clocher. Il ne tue personne mais des gens sont blessés. Rapidement, il devient évident qu'on ne peut pas l'en faire descendre facilement. Si les personnages ne font rien, le cercle de l'ours rouge l'attaque en masse et le tue – certains membres sont grièvement blessés, voire tués – dévastant l'église au passage. Il est possible de le raisonner en s'approchant de lui et en lui parlant. Un jet de PRENDRE L'ASCENDANT peut le faire descendre, avec un malus si les personnages n'ont pas pris soin de lui, si on lui parle de loin ou encore s'il a des raisons de ne pas leur faire confiance.

7.3.4. La muse des bois sombres

Une ombre d'Abnoba hante les forêts. Elle est liée depuis toujours à la famille Dröhner, qui sont particulièrement sensibles aux arbres. Elle se présente sous la forme d'un humanoïde dégoulinant de sang et de résine noirs. L'ombre se cache la plupart du temps, même s'il lui arrive de s'approcher des demeures la nuit, laissant des traces de son passage sur les perrons et dans les potagers.

Crescentia Dröhner habite une maison reculée dans une forêt appartenant à sa famille. Là, elle peut s'adonner à la peinture et au dessin tout son soûl. Artiste, elle est la solitaire et l'excentrique de sa famille. Elle peint ce que les arbres lui demandent, afin d'apaiser leurs voix. Ses tableaux montrent un carnaval de créatures bizarres, des maisons en feu, des forêts paisibles. Son œil droit est vert, tandis que le gauche est bleu.

Récemment, elle a rencontré l'ombre d'Abnoba et a entamé une relation, d'abord de chasseur/proie, puis progressivement amoureuse. Elle se sert de la résine et du sang de sa muse pour ses tableaux. Elles dorment ensemble dans la maison de Crescentia. Celle-ci est entrée dans le culte d'Abnoba par affection pour sa monstrueuse amante. Elle n'a pas de souhait à formuler à Abnoba, elle se sent déjà comblée.

Jaeger Dröhner, son oncle, s'inquiète sincèrement pour elle. Il n'aime pas qu'elle vive seule. Il pense qu'elle boit (elle n'est pas alcoolique, mais il arrive que les voix des arbres soient trop puissantes pour elle). Il aimerait qu'elle réintègre la bonne société et se trouve un mari. Il demande au pasteur Säger (ou à tout autre membre de la famille susceptible d'intervenir) de l'aider à revenir sur le droit chemin. Les excentricités de Crescentia et sa réputation l'y aident.

Si les personnages cherchent des informations sur Abnoba, elle est susceptible de répondre à leurs questions, ne cherchant pas particulièrement à se cacher et étant perdue dans sa relation amoureuse.

Prémices

Les personnages entendent parler de Crescentia : c'est une artiste solitaire et bizarre.

Les personnages voient Crescentia déambuler sur la place du village ou sur une route. Elle semble

Fronts

ivre. Elle écoute les arbres. Ses mains sont sales de résine et de sang. Elle n'est ni blessée ni inquiète.

Jaeger Dröhner vient demander l'aide des personnages pour veiller sur Crescentia. Il aimerait qu'elle vienne à l'église le dimanche et qu'elle prenne plus soin d'elle. Sans le dire, il a peur du scandale et s'irrite qu'elle soit si libre.

Développement

En se rendant auprès de Crescentia, les personnages constatent le désordre dans lequel elle vit. Il y a de la résine et du sang dans ses draps.

Si les personnages déblaient le désordre, ils peuvent constater qu'elle a gravé sur son plancher : JE RÊVE PARMI TES RESTES D'ARBRES MORTS. J'INSPIRE TON ODEUR DE SANG ET DE RÉSINE. JE ME TORDS DANS TON SOUS-BOIS. PLONGE TES RACINES DANS MON CORPS ET DÉVORE MES DÉSIRS ! Ô PROIE CHASSERESSE, REINE DES ABSENCES, JE SUIS À TOI ! p

Elle refuse toute tentative pour la restreindre, mais accueille par ailleurs assez bien toute tentative de se rapprocher sincèrement d'elle. Elle souffre visiblement de la solitude. Elle peut révéler la malédiction des Dröhner. Elle peut se laisser convaincre de venir à l'église, mais c'est surtout pour qu'on lui laisse la paix. Elle ne parle de l'ombre que si elle se sent particulièrement en confiance.

Point d'orgue

Les personnages surprennent Crescentia en train de danser, d'embrasser ou de coucher avec l'ombre, en plein dans les bois. Cela peut sembler être une agression au début, mais à bien y regarder elle en est très heureuse.

Durant la danse du culte d'Abnoba (p.42), Crescentia danse avec l'ombre.

7.3.5. Le paria des Schreier

Lanter Schreier est atteint de la maladie frappant les mâles Schreier. Peu à peu, il se transforme en un porc immense. Sa transformation s'accélère et est sur le point d'aboutir. Habituellement, ceux-ci sont abattus, mais Egon aime trop son fils pour s'y résoudre. A la place, il l'a caché et lui a donné le poste de gardien du Schleimmau (voir p.40). Lanter a bien intégré qu'il est un monstre et accepte d'être au ban de la vallée, mais sa transformation reste une épreuve de terreur absolue pour lui. Avant sa transformation finale, il est peu probable que les personnages en entende parler, c'est un tabou de la vallée, sauf s'ils ont noué une relation avec lui dans le passé.

Prémices

Au début, Lanter est particulièrement laid mais passe encore pour humain. Il a les yeux petits, le nez relevé et épais, les poils rêches. Ses ongles sont épais et en pointes. Les personnages qui le connaissent avant peuvent se rendre compte que ses traits se sont accentués.

Il passe ses journées à pêcher. Il accueille les rares visites de sa famille avec beaucoup d'enthousiasme mais craint les rencontres des personnes qu'il ne connaît pas, ayant peur de leurs réactions. Occasionnellement, les membres de la famille Säger peuvent voir des femmes de la

Fronts

famille Schreier revenant du marais, un panier vide sous le bras.

Développement

La transformation se poursuit et fait crier Lanter de douleur. A proximité du Schleimmau, on entend ses hurlements qui paraissent peu humain, qui résonnent dans la vallée même la nuit.

Sa douleur n'est pas que physique, il est aussi terriblement angoissé. Il sent bien qu'il est aussi en train de perdre conscience et qu'il a de plus en plus d'absences. Il songe au suicide, sans pouvoir s'y résoudre (sa foi ne le permet pas).

A ce stade, il est clair qu'il n'est plus humain. Ses doigts commencent à se fondre les uns dans les autres et ses ongles sont trop épais pour qu'il puisse saisir quoi que ce soit. Son visage s'allonge quotidiennement, son menton disparaît, ses oreilles migrent vers le sommet de sa tête. Une queue lui pousse. Il a de plus en plus de mal à marcher sur ses jambes. Assailli de parasites, il prend des bains dans le marais pour se soulager.

Point d'orgue

La transformation de Lanter est complète. Il est massif et puissant. Paniqué, il s'enfuit du marais et court aveuglément dans les bois. Il dévaste des cultures et fouille les potagers pour se nourrir. Il effraie les passants sur les routes et peut même les charger directement.

Le cercle de l'ours rouge s'empare immédiatement du problème et lance une chasse qui le retrouve sans difficulté. Egon Schreier en appelle aux personnages pour l'aider : il ne veut pas que ce porc aux origines mystérieuses soit tué, il prétend vouloir le garder ; les personnages se rendent bien compte qu'il ment (se souvenir de la technique p.12) mais il répugne à parler de la maladie de sa famille. Sauf si les personnages interviennent, il s'interpose devant le porc dans un acte de compassion qui tranche avec son comportement habituel. S'il peut l'obtenir, il le fait capturer et l'héberge dans une étable confortable, le nourrit, en prend soin et le garde comme mâle reproducteur.

7.3.6. La maladie des Schreier

Ce Front n'a de sens que si les personnages se sont investis dans le Front précédent. Il raconte la transformation à son tour d'un des hommes de la famille Sängler, laquelle descend des Schreier. Les hommes de la famille (Heinrich et Markus) peuvent donc chacun connaître les mêmes transformations. Attention, comme ce Front mène à la destruction de fait d'un personnage, il met vraisemblablement fin à la campagne (ou il faut que le joueur puisse adopter un autre personnage de la préparation).

Prémices

Le Front Le paria des Schreier (p.66) s'est déroulé.

Un des personnages apprend ou s'aperçoit que la famille Sängler est une branche cadette de la famille Schreier. Il peut l'apprendre de l'arbre généalogique de la Bible familiale (voir p.36) ou bien d'une remarque d'Egon Schreier, qui connaît aussi la généalogie familiale.

Développement

Le personnage ciblé commence à exhiber les mêmes traits que Lanter. Au début, c'est discret, mais les membres de la famille Schreier s'en rendent rapidement compte. Egon Schreier vient parler à la famille Sängler pour leur exposer la situation. Il propose son aide pour cacher et ensuite héberger le malade dans sa meilleure porcherie. Il se considère comme un progressiste : du temps de son grand-père, on l'aurait abattu sans faire de sentiment. Son aide est conditionnelle : il faut que la famille Sängler soit coopérative, en particulier concernant son projet de mariage (voir p. Remariage). Par ailleurs, Egon Schreier insiste, voire menace, pour que la famille Sängler garde le secret ; si cela se savait que les Schreier sont malades (ou maudits selon comme on interprète le phénomène), ils ne parviendraient plus à se marier dans la vallée, ce qui leur porterait un coup politique majeur.

Point d'orgue

Le personnage connaît les mêmes transformations en étapes successives que Lanter Schreier. Il se contrôle de moins en moins. Seule une intervention d'Abnoba (voir p.61) pourrait arrêter la transformation, sans pouvoir la renverser.

Si le personnage ne se cache pas et n'organise pas sa disparition, les Schreier prennent les choses en main. D'abord ils répètent leurs menaces. Si elles sont sans effet, ils les mettent à exécution et arrivent de nuit armés à Wehenort pour abattre la personne malade.

Si le personnage coopère, Egon Schreier tient ses promesses sans rechigner.

Si la vallée apprend la maladie des Schreier, ceux-ci sont traités comme des pestiférés. On ne leur rend plus visite, on les exclut du cercle de l'ours rouge, on n'achète plus leurs produits. Les Schreier sont furieux et se vengent sur les Sängler, mais ne peuvent rien faire pour regagner leur position.

7.3.7. Les abeilles noires

Ce Front raconte comment Ilse Läuten se donne à Abnoba. Si elle est agressée et que les personnages ne font rien ou pas suffisamment, elle cède aux appels d'Abnoba.

Elle possède des ruchers dont elle tire un miel délicieux, qu'elle entrepose dans sa cave pour l'échanger occasionnellement à l'épicerie de Steinbrunn, lorsqu'elle a besoin de quelque chose qu'elle ne peut produire elle-même.

Prémices

Un essaim d'abeilles noires vient s'installer dans les ruchers de la veuve Läuten. Elle vent du miel sombre, amer et aux reflets rougeâtres inquiétants.

Développement

La veuve est vue en train de chasser, ce qui est inhabituel pour elle. Elle traîne la carcasse d'un daim vers chez elle et le laisse devant le rucher pour qu'il soit butiné par les abeilles noires.

Si les personnages trouvent des cadavres ou une scène sanglante, des abeilles – et non des mouches

– s’amassent sur les blessures ou sur le sang pour l’emporter. S’ils les suivent, ils arrivent à la ferme Grauheim.

Point d’orgue

Ilse Läuten entre en symbiose totale avec l’essaim d’abeilles noires. Elle vit parmi elles qui l’entourent constamment, la nourrissent, la protègent et la soignent. Elle disparaît de chez elle en s’envolant, portée par les abeilles (ce qui peut passer inaperçu, mais le culte d’Abnoba s’en réjouit, voir p.42). Plusieurs jours après, elle prend sa vengeance sur tous les hommes qui lui ont fait du mal. Elle les tue successivement en envoyant l’essaim contre eux, qui les pique jusqu’à ce qu’ils en meurent. Il est difficile de s’en protéger sauf en s’enfermant chez soi et en envoyant quelqu’un raisonner avec la veuve (un personnage peut se rappeler qu’elle est la seule de la vallée à héberger des ruchers). Si personne ne fait rien, elle s’en va ensuite, libre d’aller où elle le veut grâce à cet essaim.

7.3.8. L’arbre dévoreur

Un épineux s’est dévoué à Abnoba : qui passe plus inaperçu qu’un prédateur qui n’a jamais bougé ? Il rampe doucement vers sa proie, attendant qu’elle se repose pour la dévorer dans son sommeil. Il ne bouge pas quand on le regarde et rampe doucement lorsqu’on l’ignore. Contrairement aux autres créatures d’Abnoba, il peut rentrer dans les maisons sans y avoir été invité. Il utilise souvent le réseau de cavernes pour s’y déplacer.

Prémices

Un personnage rencontre un pin tordu, très différent des autres arbres. Il suinte une résine sombre. Il est marqué du symbole d’Abnoba (β). Il pousse à des endroits improbables : sur les ruines d’une ferme, dans des souterrains, à l’ombre d’un éperon rocheux. Des crânes de petits animaux et même les restes d’un sanglier sont pris dans son écorce, comme s’il avait poussé tout autour.

Développement

Le personnage retrouve ce même arbre à d’autres endroits, de plus en plus proches de lui. L’arbre le suit lorsqu’il dort.

L’arbre se retrouve à Wehenort, au milieu du terrain. Le personnage le découvre un matin en se réveillant.

L’arbre poursuit toujours la personne qui s’est intéressé à lui en dernier. Il peut ainsi dévier vers un autre personnage qui ne s’inquiète pas de lui.

Point d’orgue

Si on le taille ou si on essaie de l’abattre, l’arbre saigne de la résine et du sang et se défend comme il peut. Il peut enserrer le personnage au point de lui briser une côte, mais il est incapable de donner des coups. En quelques coups de hache (et une accumulation de jetons noirs), l’arbre est mort.

Si le personnage ne fait rien, il se réveille en pleine nuit enserré par l’arbre, qui rampe et rentre par

la fenêtre pour l'étouffer et le dévorer. Si personne ne vient à son aide, il meurt certainement – à moins de vivre avec une hache près de son lit.

7.3.9. Le Struwelpeter

Dans les hauteurs de la Zacktkopf court une curieuse silhouette dégingandée, imberbe mais à la tignasse pleine de mousse et de lichen. Au milieu d'une tête étroite, des yeux fous ne sourient que lorsque claquent les longues cisailles qu'il tient des deux mains. Le reste de sa personne est dépenaillé maigre et incessamment agité. Il s'approche de ceux qu'il trouve dans la forêt, morts ou endormis, et leurs coupe les cheveux et les ongles ; mais sa maladresse le pousse souvent à entamer les cuirs chevelus et à prélever des phalanges. Béni par Abnoba, il a le don pour échapper aux regards lorsqu'il en a besoin. Il vit dans le dénuement le plus total et dort dans des terriers ou des creux d'arbres qu'il a creusés. Il a oublié le langage. Sa mère qui l'a abandonné, Martha Brummel, le nourrit par culpabilité et lui permet occasionnellement de dormir dans le poulailler de la ferme familiale, en le cachant au reste de sa famille.

Les habitants de Nebeltahl l'ont appelé le Struwelpeter, en souvenir d'un vieux conte. C'est une rumeur pour certains, une rencontre humiliante pour d'autres. Dans les faits, il s'appelait Viktor Brummel, 16 ans, et a été abandonné à l'âge de 4 ans par sa mère, Martha Brummel, qui l'avait eu suite à une aventure avec Jaeger Dröhner. Elle a prétendu qu'il a disparu, mais en réalité la ressemblance de l'enfant avec son père biologique était si frappante qu'elle craignait d'être accusée d'adultère, en particulier par son mari, Armon Brummel. Il a grandi dans la forêt, protégé par les créatures d'Abnoba, et finissant par devenir l'une d'entre elle. Martha a aujourd'hui des remords, mais ne sait pas comment le réintégrer, d'autant qu'elle est membre active des blanches dames et craint d'en être exclue.

Prémices

Jaeger Dröhner a une balafre qui traverse ses cheveux sur le côté droit du visage. Il manque le petit doigt d'Everwin Pfeifer. Tous deux répugnent à raconter qu'ils se sont endormis au pied d'un arbre, l'un durant une partie de chasse, l'autre par un chaud après-midi alors qu'il inspectait des troncs à abattre. Ils ont fait peur au Struwelpeter et on parlé ensuite d'un accident malencontreux.

Des vignes ou des cultures sont coupées nettes et laissées dans le désordre le plus total.

Du linge, laissé à sécher à l'extérieur, est découpé en largeur.

Des entailles apparaissent sur des arbres à proximité de la ferme Wehenort, saignant abondamment de la résine.

La nuit, des bruits de cisaille résonnent dans la forêt.

Un personnage trouve une cache du Struwelpeter dans la forêt.

Tous ces actes et apparitions ont lieu à moins de 5 km de la ferme Gutenhofff, de la famille Brummel, ce dont un personnage attentif peut se rendre compte.

Développements

La silhouette unique du Struwwelpeter se dessine au loin, à contre-jour ou dans la brume, durant une chasse ou une promenade des personnages.

Des rumeurs du Struwwelpeter circulent. Dans leur dos, on se moque de Jaeger et Everwin de s'être fait prendre.

Un chien disparaît. Son cadavre est retrouvé quelques jours après, découpé. Il a attaqué le Struwwelpeter, qui s'est défendu.

Point d'orgue

A un moment donné, un événement met le feu aux poudres. Jaeger Dröhner est touché personnellement une deuxième fois : son chien est attaqué, un enfant de son entourage disparaît (sans que ç'en soit la faute du Struwwelpeter) ou il est blessé une deuxième fois par le Struwwelpeter. Il se met alors en mouvement et convainc le cercle de l'ours rouge que le Struwwelpeter doit être débusqué et abattu une bonne fois pour toutes. Une battue est organisée le dimanche suivant.

Martha Brummel va voir le membre de la famille Sängner en qui elle a le plus confiance. Effrayée pour son fils – fut-il illégitime – et ne sachant plus vers qui se tourner, elle lui révèle ce qu'elle a fait et l'implore de l'aider, pour que son fils ne soit pas tué.

Si le personnage ne fait rien, Jaeger Dröhner, avec l'aide du reste du cercle, parvient à débusquer le Struwwelpeter et à le blesser suffisamment pour l'arrêter. Tout le monde se rend compte de sa ressemblance avec Jaeger, mais personne n'ose rien dire. Ils ne l'abattent pas, mais le font envoyer en asile. Martha est éplorée et sombre dans la dépression, mais ne révèle rien à personne.

Le personnage peut parvenir à trouver le Struwwelpeter avant les autres et à gagner sa confiance, malgré ses attaques. Il est possible ensuite de le cacher, le temps que la chasse passe. Le réintégrer ensuite est particulièrement difficile : il ne sait pas parler, il est très attaché à ses cisailles et les utilise lorsqu'il est stressé, il ne fait preuve d'aucune prudence. Néanmoins, avec beaucoup de soins, il est possible de le rassurer et de le rendre presque sociable. Il reste encore à expliquer qui il est et d'où il vient, alors que très peu de personnes peuvent accepter la vérité.

7.3.10. Le sanglier noir

Une harde de sangliers noirs vit dans la forêt, avec la bénédiction d'Abnoba. Ils sont féroces et sans merci envers leurs chasseurs, et prennent soin les uns des autres. Après l'ours rouge (voir p.62), ils sont la proie la plus recherchée de Nebeltahl.

Armon Brummel se targue d'avoir abattu le mâle, il cherche à abattre la femelle et les marcassins pour compléter sa collection de trophées.

Prémices

Armon Brummel fait porter chez lui la tête empaillée du sanglier noir. Il en est particulièrement fier et en parle à tous ceux qu'il croise, en particulier sur la place du village et à la maison de l'ours

Fronts

rouge. Il annonce qu'il va bientôt chercher le reste de la harde.

Les personnages peuvent croiser la harde lorsqu'ils marchent sur un chemin ou durant une battue. Si on ne l'attaque pas, elle demeure pacifique.

Développement

Armon Brummel organise une chasse avec les membres du cercle de l'ours rouge. Sauf si les personnages interviennent, il est en réalité lui-même chassé par la harde de sangliers noirs, qui le laisse grièvement blessé. Il parvient à tuer un jeune sanglier qu'il rapporte chez lui.

Point d'orgue

Lorsque les personnages se rendent à la ferme du Gutenhoff, celle-ci est assiégée par les sangliers. Ils ont saccagé le potager, les barrières à l'entour et empêchent les gens de sortir. Ils sont particulièrement actifs la nuit. Ils ne peuvent pas entrer dans la maison, mais sont particulièrement intelligents et savent éviter les balles. Les Brummel sont terrifiés et enfermés chez eux, attendant de l'aide. A l'intérieur, le jeune sanglier mort se réveille et s'en prend aux Brummel. La tête empaillée tombe de son support et rampe vers eux pour les mordre.

8. Inspirations et remerciements

Nebeltahl s'inspire fortement de *De bile et d'acier* de Vivien Féasson (2019), et plus largement d'*Apocalypse World* de D. Vincent Baker (2010).

Dogs in the Vineyard de D. Vincent Baker (2005) pour les drames au sein de petites communautés isolées.

Dark, série télévisée de Baran bo Odar et Jantje Friese (2017)

Je remercie Valentin T. pour son soutien indéfectible à la création de mes jeux.

9. Annexes

9.1. Noms féminins

Anselma

Avelina

Gertraud

Grizelda

Karla

Katrina

Mandell

Oteria

Romy

Sanja

9.2. Noms masculins

Alwin

Bode

Carloman

Dolph

Edel

Felix

Hartmut

Johann

Niklaus

Randt