

Le Seigneur des Ruines



Deuxième édition corrigée (2025)

En guise d'introduction

Les « Livres dont vous êtes le Héros » sont une pratique culturelle que l'on qualifie aujourd'hui d'ancienne ; aussi âgée, disons que les hommes et les femmes qui sont aujourd'hui des acteurs du monde éditorial, ludique ou audiovisuel, et quoi qu'il en soit assez ancienne pour avoir, comme le jeu de rôle ou la musique Heavy Metal, quitté les rivages des sous-cultures – voire de la contre-culture – pour aborder ceux, plus sereins (rappelons-nous la satanic panic autour du jeu de rôle dans les années 90 avec le docteur Abgrall), des pratiques et des goûts certes encore minoritaires mais acceptés par la société, célébrés et parfois même faisant l'objet d'une glamourisation tardive, comme cela a peut être le cas pour le jeu de rôle avec la série *Stranger Things*.

Apparus en France en 1984 avec la publication chez Gallimard, de la collection « Un Livre dont vous êtes le héros », les livres-jeux de Steve Jackson ou de Joe Dever ont, c'est le moins que l'on puisse dire, fait des émules en France, dans le secteur de l'édition, puisque des maisons comme Nathan (avec la collection « Rouge & Or »), Hachette (qui a proposé d'incarner dans une aventure le personnage mythique de Fantômette), Glénat (avec un Bob Morane Magazine contenant des aventures) voire Retz, habituellement spécialisé dans les manuels et le matériel scolaire¹.

Le Seigneur des Ruines, écrit par un auteur inconnu dans les années 92-2002², s'inscrit dans la continuation « amateur » des jeux de la grande époque Gallimard. Il est très marqué également, je le montrerai, par l'équivalent vidéo-ludique des LDVELH qui ont existé eux aussi dans les années 80, sur des machines comme l'Amstrad CPC.

Ce mémoire se propose d'étudier les quelques fragments qu'il nous reste de ce livre-jeu jamais édité à notre connaissance. L'étude qui va suivre n'a en rien la prétention d'être un article académique ou même seulement journalistique.

¹ « Souvenir d'enfance : *Le labyrinthe d'Errare* sur CPC 6128. *Ruines*, lumière bleue froide, fascination. Ce n'est en rien un jeu effrayant ou qui cherche à l'être, mais ses graphismes, son absence complète de musique ou de bruitages, son extrême lenteur, lui confèrent un quelque chose de mystérieux, d'onirique, de fascinant. » (Note de l'auteur du jeu)

² Selon ce que j'ai pu établir comme datation en fonction des références littéraires ou vidéoludique reconnaissables dans le jeu ; ou des références aux lieux réels qui inspirent le jeu, évidemment.

J'ai acquis les disquettes où se trouvent les quelques fichiers constituant *Le Seigneur des Ruines* au cours d'un déménagement en 2015, dans une maison de la rue des Abeilles, à Sarreguemines (57), où vivent mes parents – et un personnage du jeu, comme je le détaillerai plus tard. Cette maison, qu'il fallait débarrasser après le décès de son occupant, n'était pas entièrement vide ; il y restait quelques cartons moisies à la cave, et deux ou trois meubles dont Emmaüs n'avait sans doute pas voulu. L'un de ces meubles, un vieux bureau, contenait le bric-à-brac que l'on est en droit d'attendre³ mais aussi une pile de vieux TILT et une boîte en cartons contenant des disquettes pour Amstrad CPC ainsi que pour compatible PC, et enfin une pochette cartonnée contenant des notes diverses et variées, sur des feuilles de bloc-note. J'avais empoché tout cela, un peu pour le principe, et sans curiosité dévorante pour le contenu des disquettes. Je me disais sans doute qu'après autant d'années, elles étaient probablement illisibles.

Je les ai redécouvertes à l'occasion d'un grand ménage dans mes sauvegardes en tous genres ; je n'utilisais déjà plus de disquettes pour mon PC depuis longtemps, mais j'avais encore un lecteur externe pour sauvegarder celles qu'utilise mon synthé. Sans m'attendre à grand-chose, je les ai passées en revues, et suis tombé directement sur une quinzaine de fichiers, de type et de taille variables. Ils portaient des titres comme *Prison*, *Exploration village détruit* ou *Scène de la fête*. J'ai réalisé en les ouvrant qu'il s'agissait d'un brouillon de Livre dont vous êtes le héros.

J'ai réalisé également assez vite aussi qu'il était très largement incomplet. À tout hasard, j'ai utilisé un logiciel de récupération de données, pour voir si l'auteur avait effacé d'autres paragraphes au profit de nouveaux ; et c'était bien le cas, mais tout ce que j'ai trouvé était une demie-douzaine de fichiers en *ruines*, impossibles à ouvrir, ou seulement partiellement lisibles.

Certains semblaient être des notes plus personnelles ; j'en ai inclus une partie à cet article, dans le corps du texte ou comme notes de bas de pages, lorsqu'elles me semblaient utiles à la compréhension du *Seigneur des Ruines* et au contexte de sa création.

³ Élastiques, trombones, gommes, post-it, cartes à jouer, un dé à coudre, un exemplaire de *Télé 7 Jours* affichant le visage souriant de Jacques Martin en très gros plan.

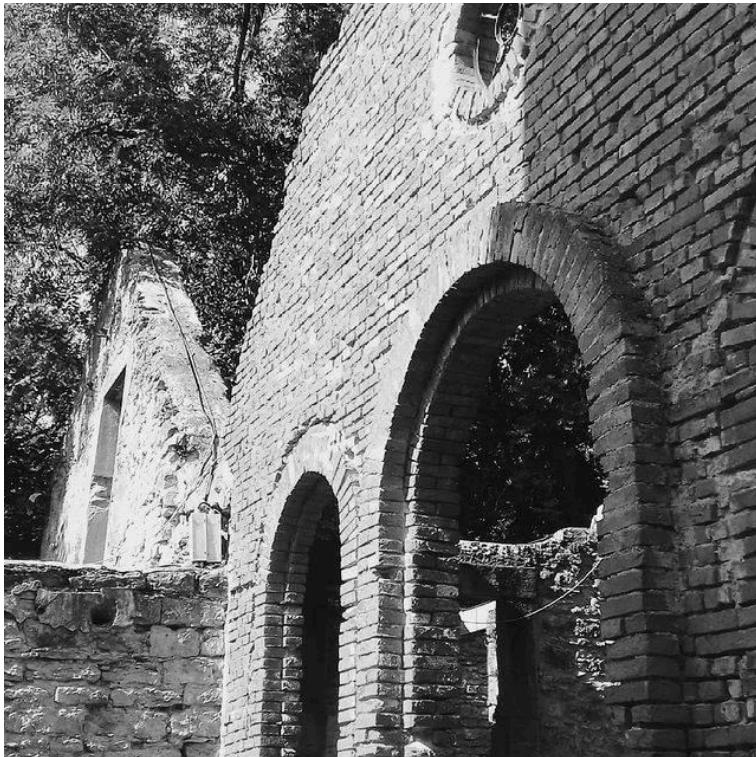
Dans les papiers conservés dans la pochette cartonnées se trouvaient des dessins et des graphiques établissant la structure du jeu, ou du moins de quelques séquences, et d'autres choses sans rapport, comme par exemple des bouts de scénarios pour *L'Appel de Cthulhu* et un brouillon destiné à devenir le flyer du club de jeu de rôle local, *Les Gardiens du Rêve*.

D'autres disquettes contenaient encore des textes de fiction ou des listes de noms, de lieux, de choses à faire.

J'en savais assez pour contacter *Les Gardiens du Rêve*, que j'avais un peu fréquenté, au sein du Foyer Culturel, quand j'étais un jeune adolescent. Je leur ai envoyé un mail, décrivant ma trouvaille et demandant si à tout hasard quelqu'un avait eu vent de ce jeu et connaissait le nom de son auteur – qui était peut-être encore actif dans le club, après tout. Au bout de plusieurs semaines je n'avais toujours pas de réponse et ai donc décidé d'insister, à raison d'une relance par mois, pour les avoir, au pire, à l'usure.

La réponse ne m'est venue que presque un an plus tard : deux membres actuels, d'une bonne cinquantaine d'années, se souvenaient de l'auteur, sans pouvoir retrouver son nom. Il n'était venu que deux ou trois fois, apparemment frustré par l'hystérie d'alors autour de *Magic : The Gathering* qui prenait le pas sur les parties de JDR à proprement parler. Ils se souvenaient de lui comme de quelqu'un de renfermé et renfrogné, mais qui pouvait s'animer et devenir usant de prolixité quand il se mettait à parler de son projet de LDVELH, résumant l'intrigue et promettant des nouveautés radicales en terme de narration ; pour autant, il n'avait jamais fourni quoi que ce soit de concret à lire.

La piste semblait s'arrêter là ; je me suis donc résolu à sauvegarder ces fichiers sur mon ordinateur, à essayer de les organiser, de résoudre les contradictions et les conflits de versions – deux paragraphes différents portant le même numéro, dans des fichiers différents, ce genre de choses – et d'attribuer des numéros de paragraphes à ceux qui n'en avaient pas. Au final, cela donne un livre-jeu totalement injouable. Dans son état actuel, on ne peut donc pas parler d'œuvre exhumée et restaurée, mais plutôt un jardin de [ruines](#) dans lequel se promener, sans se soucier du trajet.



Le jardin de [ruines](#) au musée des techniques faïencières de Sarreguemines

Un jeu fondamentalement fragmentaire

« Cette angoisse difficile à expliquer de n'avoir pas assez de mains pour écrire toutes les idées qui passent par la tête ; cette peur d'oublier des choses, ou d'oublier l'ordre qu'on voulait leur donner, cette crainte de perdre le fil, de perdre la grâce. On a jamais assez de temps, la nuit n'est jamais assez longue, on ne peut jamais se donner corps et âme, il faut toujours bricoler, voler du temps par-ci, par-là.

Je me perds dans mes blogs, mes fichiers Words éparpillés, mes brouillons sur papier, dans les pages labyrinthiques de mon Moleskine. Chaque idée, chaque nom, chaque phrase, chaque vision sera écrite plusieurs fois, oubliée, retrouvée, exploitée et ré-exploitée, triturée dans tous les sens et abandonnée. Pour que plusieurs mois après, je lui trouve enfin une forme et un destin. »

Par définition, l'oeuvre actuelle que constituent les séquences rescapées du *Seigneur des Ruines* est fragmentaire ; nous n'aurons vraisemblablement jamais accès au reste du texte, si tant est qu'il existe, et il faut se contenter de ces séquences coupées les unes des autres, dont l'ordre exact ne nous est pas connu avec précision.

Au-delà de cette évidence, il me semble que *Le Seigneur des Ruines*, même complet – à supposer que le jeu ait été complet un jour – est une oeuvre fondamentalement fragmentaire⁴, suite de séquences sans grande cohérence, ou pour être plus exact, suite de séquences qui semblent ne pas nécessairement se soucier de servir une grande histoire ; certaines paraissent tout-à-fait gratuites, dispensables, comme autant de quêtes secondaires dans un jeu de rôle sur ordinateur, sans rapport avec la trame principale, destinées à ajouter du contenu dans une optique plus quantitative que qualitative même si l'auteur, dans une note, semble réagir à la prolifération des « quêtes secondaires » (qui concernent surtout le monde du jeu vidéo il est vrai) :

« Il doit y avoir UNE GRANDE QUÊTE et le reste n'est que péripéties, impondérables, épreuves sur le chemin, rebondissements et autres twists, mais sûrement pas une vulgaire liste de trucs à faire parallèlement à la quête principale. »

⁴ « Je ne sais pas écrire un roman. Je ne sais écrire que des scénarios incomplets, des incipits, des bouts de dialogues sortis de nulle part, etc. Je ne sais pas terminer un morceau de musique. Je n'ai accès qu'à des fragments de ma propre mémoire et de ma propre personnalité. Je ne me souviens jamais de tout en MÊME temps ; et pire que ça, j'oublie parfois des pans entiers de mon existence, qui me reviennent des années après, et entre les deux c'est comme si j'avais été quelqu'un d'autre. C'est la même chose dans mes rapports avec autrui. Je ne donne aux autres accès qu'à des fragments de ma vie. Des fragments minuscules et peu parlants. » (Note de l'auteur)

Il est vrai que même si le début du *Seigneur des Ruines* manque de cohérence, on ne peut pas reprocher à l'auteur d'avoir réduit le voyage initial du héros à une « liste de trucs à faire » ; et il est vrai que la vie réelle N'EST PAS cohérente. Alors, incompétence scénaristique ou choix de design ? La question est ouverte.

Tout cela est d'autant plus étonnant que le jeu n'est pas du tout un équivalent littéraire d'un jeu (vidéo) de rôle à « monde ouvert » : le scénario a bel et bien une direction, très forte et tout-à-fait unique. L'histoire principale est celle d'un voyage vers une ville nommée Confluence⁵, puis d'une quête précise à mener à bien dans cette ville (éliminer plusieurs personnes), que j'explicitai plus loin.

J'écris tout ceci en POSTULANT que tous ces fragments que j'ai découverts sont bel et bien destinés au *Seigneur des Ruines* ; je n'en ai pas la preuve absolue, en dehors d'une certaine cohérence esthétique et thématique, et du fait, plus objectif, que dans toutes les séquences que j'ai pu rassembler, jamais ne se répètent les mêmes numéros de paragraphes. Ce qui me laisse bien penser qu'il s'agit d'une œuvre unique et non pas des brouillons de plusieurs LDVELH sur lesquels l'auteur aurait travaillé en même temps.

⁵ Traduction française littéraire du nom latin de notre ville natale commune, Sarreguemines.

À titre indicatif, une liste non-exhaustive de péripéties⁶ que peut vivre le personnage-joueur dans son voyage :

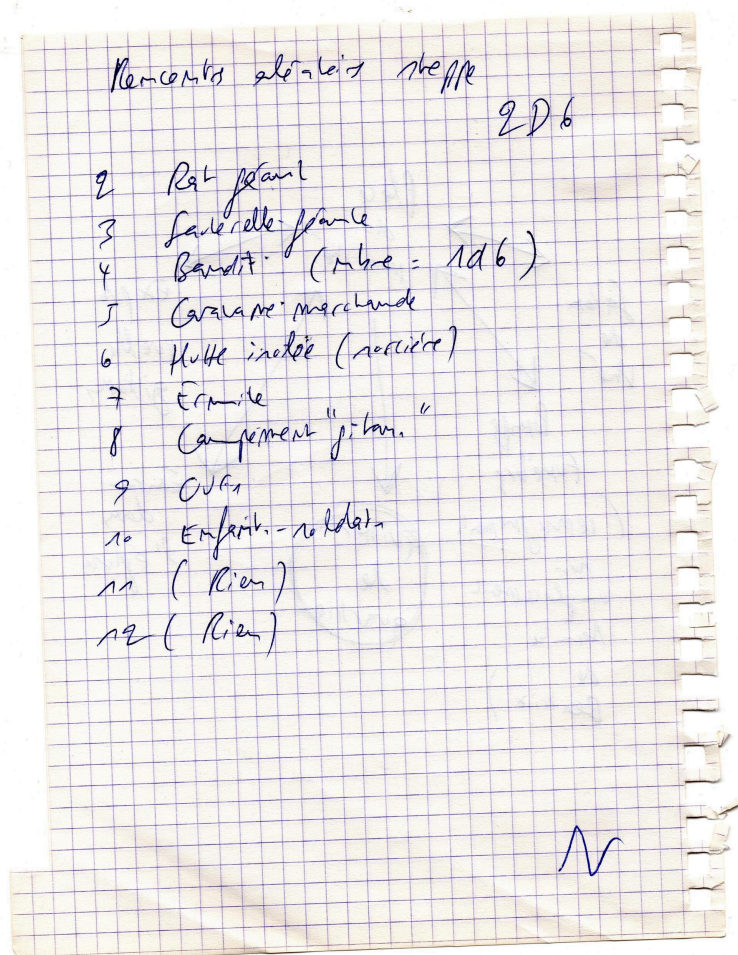
- Un rendez-vous raté, dans une ville où se déroule un Carnaval, avec un informateur appartenant à la même guilde ou à la même structure que le personnage-joueur, non-nommée et dont la nature et les buts ne sont pas précisés non plus⁷. L'informateur, déguisé en Arlequin, est retrouvé égorgé à l'entrée d'une ruelle.
- Quelques jours passés à se reposer dans un petit village d'une région viticole appelée les Cent Collines (et qui évoque clairement l'Alsace, où l'auteur semble avoir un certain nombre de souvenirs d'enfance).
- Un dîner « romantique » avec une femme (dont l'identité et les circonstances dans lesquelles on la rencontre sont très floues), à la terrasse d'une auberge sur une petite île-État qui évoque les paysages de la Grèce, pendant qu'une autre île-État, juste en face, se fait attaquer et incendier par un ennemi indéterminé.
- Une pluie d'araignées alors que le personnage-joueur progresse péniblement à travers la végétation luxuriante d'une île volcanique.
- Le passage d'une montagne qui sert de lieu de pèlerinage (des files interminables de gens en procession venus de tout le pays) avec des logements à même la roche et tout en haut, un genre de monastère où peuvent venir vivre toutes les femmes victimes des guerres, quelle que soit leur origine.
- Un naufrage (la séquence précédente, en mer, est totalement absente des notes que j'ai pu consulter) suivi d'une nuit de campement sur la plage.
- La visite d'un village d'isbas, manifestement pillé depuis peu mais où l'on trouve que peu de cadavres, et où le joueur peut visiter plusieurs maisons avant de tomber sur une jeune femme, la seule habitante du village qui ait échappé à la déportation.

⁶ Des paragraphes, voire des séquences entières jouables, figurent dans la section Annexes.

⁷ Mais que l'on peut supposer être une guilde des assassins, puisque c'est le « métier » de l'Assassin ; je détaillerai ce point un peu plus loin.

- La découverte d'une immense tour, au milieu de nulle part, au pied de laquelle se trouvent deux gardes morts, et au sommet de laquelle est emprisonné un petit homme qui prétend être roi et être victime d'un usurpateur.
- La rencontre d'un royaume itinérant, avec son roi, ses chevaliers, ses artisans, sa population, etc... sans terre et se déplaçant sans cesse sur le territoire.
- La visite de [ruines](#) avec un maître d'œuvre (rencontré dans des circonstances et dans un but non-précisé), où l'on découvre des maisons anciennes et abandonnées. Des restes de piscines, d'assemblées, de jardins. Puis d'autres [ruines](#) de plus en plus gigantesques : anciens dômes, murs de plusieurs étages de hauteur, ou à l'inverse, en contrebas, des étages autrefois souterrains, aujourd'hui à jour, presque abyssaux.
- Une nuit passée chez l'habitant, dans un petit village par ailleurs terrorisé par un prêtre menaçant et âpre au gain, où la maîtresse de maison rejoint le personnage-joueur dans son lit au milieu, en lui expliquant que tous les hommes locaux sont devenus stériles après une catastrophe écologique (ou magique ?) non-précisée.

Les notes manuscrites de l'auteur laissent entendre que des séquences (en l'occurrence, des rencontres) peuvent arriver aléatoirement au cours des pérégrinations du personnage-joueur. Ici par exemple :



Au bout de ce long voyage parsemé de péripéties qui sont autant de petites histoires indépendantes, le héros arrive dans la ville de Confluence, où il se mettra à la recherche de plusieurs personnages à éliminer (je détaillerai la nature exacte de cette mission un peu plus loin), ce qu'il ne parviendra pas à faire. Après quoi, au cours d'une dernière séquence un peu brumeuse, il errera dans la ville avant de la quitter par une barque vers la rive d'en face – appartenant à un autre État – où il finira, et le jeu avec lui, dans une grande confusion et peut-être même dans une forme d'agonie, dans un bar louche au milieu des « filles ».

La liste des séquences se déroulant à Confluence même – celles que j'ai pu consulter (sur les disquettes survivantes en tous cas) et celles qui n'ont jamais été rédigées mais sont mentionnées dans les notes de l'auteur – est la suivante :

- L'arrivée en ville, par un chemin qui longe la rivière, avec sur la rive d'en face, les **ruines** des manufactures que le personnage-joueur explorera à la recherche du Magicien⁸, plus loin dans le jeu. On croise, campant aux abords de la ville, un petit groupe de nomades des steppes, avec qui il est possible de discuter, pour apprendre qu'un de leurs cousin est actuellement emprisonné à Confluence ; il semblerait que l'auteur ait prévu une sorte de « quête secondaire » à son sujet, mais le peu de notes disponible la concernant m'empêche d'en dire plus.
- Une autre séquence d'arrivée en ville, par un autre côté, selon le chemin pris par le personnage-joueur tout au début de son voyage, si j'en crois les notes de travail de l'auteur, se déroule dans un quartier appelé Nouvelle Église où se trouve notamment un couvent de Soeurs persécutées par le Prêtre pour leur refus de se rallier à son hérésie.
- L'exploration de thermes antiques, en **ruines**, où vivent quelques vagabonds et des marginaux crasseux, abrutis d'alcool mais inoffensifs, où le personnage-joueur a la possibilité de dormir s'il veut éviter de s'exposer en ville pour sa première soirée à Confluence.
- Une troisième séquence offrant au joueur une possibilité de dormir, dans une auberge où, dans la salle commune, se déroule un dîner de famille après un enterrement, qui lui donne l'occasion de discuter du clergé local avec plusieurs convives.
- L'exploration d'un ancien prieuré, incendié et branlant, où le joueur a également la possibilité de passer la nuit.
- La visite de souterrains, à proximité d'une église maudite et interdite d'accès par le Magicien, mais dans laquelle le personnage-joueur veut entrer (j'en reparlerai plus loin dans cette étude).

⁸ L'identité de ces personnages sera décrite plus loin dans cette étude.

- Une séquence d'exploration, au premier – et unique – matin que le personnage-joueur passe à Confluence, avec la possibilité d'entrer dans divers commerces (un bouquiniste notamment) et tavernes (notamment une qui est fréquentée par des nomades des steppes ; la visite peut se terminer par une bagarre menant le personnage-joueur en prison).
- Une visite de la bibliothèque de Confluence.
- Un repas à l'Auberge du Cerf d'Or.
- Une exploration de la prison de la ville, en tant que prisonnier (on se fait arrêter dans des circonstances diverses, y compris volontairement).
- Une brocante, située dans les [ruines](#) d'un château qui surplombe la ville. Le personnage-joueur peut y faire l'acquisition de plusieurs objets dont il est évidemment sous-entendu qu'ils pourront s'avérer utiles au cours de péripéties ultérieures (ce qui n'est finalement pas le cas).
- Tentative d'assassinat du Prêtre au cours d'une cérémonie religieuse.
- Fuite jusqu'au cimetière de la ville, utiliser un caveau comme cachette pendant quelques heures. Chercher la tombe d'une femme bien aimée (sur laquelle on a aucun détail).
- Tentative d'assassinat du Chevalier au cours d'une fête organisée par le chef de la Garde, à laquelle il est invité.
- Fuite de la maison du chef de la Garde, après l'assassinat raté du Chevalier, en passant par le chemin de la Vierge (occasion de dire une prière, si on prend le risque de s'arrêter une minute ; le jeu laisse lourdement entendre au joueur que cela peut changer la donne ensuite, mais je n'en ai trouvé nulle trace dans les séquences suivantes).
- Un rendez-vous avec un lieutenant du Voleur, dans les sous-sols d'un salon de thé respectable.

– Exploration des [ruines](#) des manufactures de la ville, à la recherche du Magicien. Quelque chose arrive au personnage-joueur, dont la nature n'est pas précisée, mais il perd apparemment conscience (mon hypothèse est qu'il rencontre le Magicien et que celui-ci lui lance un sort, ou quelque chose de ce type).

– Réveil à une table de brasserie, en ville, alors qu'une fête a lieu dans les rues, avec de la musique, des défilés... Le personnage-joueur est amnésique ou quasiment, et erre dans les rues (possibilité de visiter plusieurs rues) en proie à la confusion, jusqu'à ce qu'il lui revienne qu'il doit quitter les lieux par une barque censée l'amener sur la rive d'en face, qui appartient à un autre pays.

« Je me réveillai en sursaut, totalement désorienté pendant plusieurs secondes. Je me trouvais en extérieur, dans une rue, assis à une table de brasserie, devant une assiette encore vide et au milieu d'autres convives. C'était la nuit. Une foule bigarrée déambulait dans la rue étroite, au son d'une musique festive, assez assourdissante ; trompettes, tambours... Des serveuses passaient entre les nombreuses tables, portant de grands plateaux chargés de bières et de pichets de vin, de plats débordants de viandes. Les toits des immeubles se découpaient sur le ciel nocturne, menaçants, angoissants pour une raison qui m'échappait. Je me sentais comme un étranger mais essayai de faire comme tout le monde, de passer inaperçu. De me calmer. Quelque chose n'allait pas. J'avais l'impression d'oublier un élément important ; j'avais l'impression qu'il m'était arrivé quelque chose qui pour l'instant m'échappait mais qui était vital, et que je devais retrouver. »

Tout d'abord on note qu'inexplicablement, le jeu passe de la seconde personne du pluriel, à la première personne du singulier. J'en reparlerai plus loin.

Quelque chose s'est manifestement passé dans les [ruines](#) des anciennes manufactures, lieu du combat final qui devait opposer l'Assassin au Magicien. Quelque chose qui a traumatisé le personnage au point de lui faire oublier sa mission ; à moins qu'il ne s'agisse d'un sortilège lancé par le Magicien. Nous ne le saurons pas – soit parce que le passage concernant est manquant, soit parce que l'auteur a voulu garder une zone d'ombre sur ce qui est arrivé au personnage dans les [ruines](#).

Il semble en tous cas que le but de la mission ne soit pas atteint : comme on l'a vu plus haut, les tentatives d'assassiner ses autres anciens compagnons (le Prêtre et le Chevalier en tous cas ; la séquence concernant le Voleur étant totalement manquante) se sont soldées par des échecs. Il semble que l'usure du temps ait eu raison des compétences de tueur de l'Assassin, comme il a eu raison de la moralité, de l'honnêteté, du goût du bien chez ses anciens amis.

On assiste, après ce réveil, à l'errance de l'Assassin dans les quelques rues où a lieu la fête, dont il ne cherche pas à profiter ; il est comme hébété, hors du monde, ouvert au surgissement de n'importe quel événement (susceptible de lui rappeler qui il est, pourquoi il est là) mais aussi et par conséquent absolument vulnérable. Il ne lui reste plus qu'à se rendre, comme prévu (et ce dont il se souvient) vers les berges pour être exfiltré par un passeur sur sa barque, vers la rive d'en face qui appartient à un autre pays.

– Dernière scène du jeu dans un bordel sordide (sur la rive d'en face) où le personnage-joueur, manifestement victime du Magicien, s'éteint peu à peu.

Une oeuvre-cimetière

On peut se demander aussi si l'auteur n'a pas délayé autant que possible la première partie du jeu, celle du voyage lui-même, pour « caser » toutes les idées qui lui étaient venues au fil des années en matière de médiéval-fantastique, au lieu d'en tirer plusieurs jeux – pressentant peut-être qu'il n'en aurait pas le temps ou le courage, ou peut-être même recyclant dans ce jeux-ci des idées qu'il avait échoué à inclure dans d'autres jeux, ou qui n'étaient pas assez développées et développables pour constituer plusieurs jeux à part entière.

On pourrait comparer cette compilation des diverses séquences survivantes du livre-jeu à un « jardin de [ruines](#) » dans lequel se promener ; et se demander au passage si l'auteur n'a pas eu, dès le début, pour but de faire se promener le joueur parmi les reliques de jeux plus anciens, restés à l'état d'ébauche et dont il ne reste aucune autre trace.

Le *Seigneur des [Ruines](#)* comme jeu-cimetière, où le thème omniprésent de l'usure, de l'échec et de la [ruine](#) nous renseigne plus sur l'auteur et son rapport à sa propre oeuvre et au monde qui l'entoure, au passage du temps qui le fait souffrir, que sur ses goûts en matière de mondes médiévaux-fantastiques⁹.

⁹ « Tout mon oeuvre n'est qu'un "Je suis en train de mourir" interminable, bavard, farceur, digresseur et baroque. » (Note de l'auteur)

Un jeu référentiel

Le *Seigneur des Ruines* n'est pas qu'un jardin d'œuvres antérieures et embryonnaires, recyclées, mais aussi un véritable jardin de références, de clins d'œil, d'emprunts voire de plagiats.

La scène en prison, par exemple – où l'on se fait enfermer de différentes façons, volontaires (pour obtenir des informations sur le Voleur) ou non, par exemple en provoquant les Gardes, en étant pris malgré soi dans une bagarre générale de bistrot ou en étant dénoncé par des riverains si l'on passe la nuit dans une maison abandonnée de la vieille ville – est manifestement l'occasion pour l'auteur de rendre hommage à une bande dessinée qui, ses notes l'attestent¹⁰, l'a marqué dans sa prime adolescence : *Balade au bout du monde*. Dans cette BD de Laurent Vicomte et Makyo, le héros, un photographe parti se promener dans des marais, se retrouve capturé et inexplicablement enfermé dans une prison moyenâgeuse, vaste et obscure, où tous les captifs vivent ensemble (hommes et femmes séparés). La prison du *Seigneur des Ruines* est construite sur le même modèle – pas de cellules ni de gardes mais un immense espace, sans aucune fenêtre, où les prisonniers errent du matin au soir – et les quelques PNJ qui la peuplent et à qui l'on peut adresser la parole sont très inspirés de ceux de la BD : le faux prêtre, le simple d'esprit, le traître amical, le vieux mystérieux qui dirige secrètement une forme de résistance... Le faux prêtre est par ailleurs un adepte du Prêtre, l'ancien compagnon du personnage-joueur, sur lequel il peut donc obtenir quelques renseignements.

¹⁰ « Mon adolescence, ma prime adolescence, me manque. Après-midi solitaires à lire au salon, les beaux livres de la collection Time Life pour laquelle mes parents s'étaient ruinés – surtout celui sur le surréalisme – ou des bandes dessinées : *Balade au bout du monde*, *Grimion gant de cuir*, *Les Compagnons du Crépuscule*, *La Marque de la sorcière*... Ou enfin à dessiner des cartes de pays qui n'existent pas, à élaborer des règles de combat ou de magie, à esquisser des scénarios, des backgrounds de personnages. » (Note de l'auteur)

Quelques autres références, hommages, emprunts que j'ai pu identifier dans le jeu :

- Dans la séquence avec l'informateur égorgé, dans la ville où se déroule un Carnaval, le personnage-joueur peut flâner un peu et entrer dans des commerces, notamment une boutique de souvenirs et de... cartes postales. Cet anachronisme n'est pas sans rappeler la boutique du même genre que l'on trouve dans SRAM 2 sur Amstrad CPC.
- Une sorcière nommée Soraya est citée dans une séquence ; elle se nomme comme celle dans le jeu *Omeyad* sur Amstrad CPC.
- Le petit homme qui prétend être roi, enfermé au sommet d'une tour, que je cite plus haut, se nomme Vizzini, comme le personnage fourbe dans le film *Princess Bride*, de Rob Reiner ; comme lui, il semble menteur, mégalomane et prêt à poignarder le personnage-joueur dans le dos à la moindre occasion si on le libère.
- À Confluence, plusieurs noms de rues sont cités, certains correspondent à des rues réelles à Sarreguemines, d'autres non ; elles appartiennent à différents jeux d'aventures d'inspiration médiévale sur Amstrad CPC, comme la rue Saint-Louis, la rue du Val et la rue des Moisson, empruntées à *Alphakhor*.
- Dans la séquence à l'Auberge du Cerf d'Or, une scène interminable, clairement parodique, voit le joueur devoir choisir interminablement tous les détails de son repas (plat principal, accompagnement, boisson, dessert - parmi une variété déraisonnable de choix). Cela rappelle fortement les incessants choix en matière de nourriture dans le jeu *Le Nécromancien* en Amstrad CPC ; d'autant que l'auteur mêle, à des plats strictements régionaux, type choucroute, des plats aux dénominations strictement identiques à celles que l'on peut lire dans *Le Nécromancien*.

- La toute dernière scène du jeu, dans le bordel sur la rive étrangère, ressemble assez à celle du roman *Dondog*, d'Antoine Volodine, où le personnage principal, blessé, va mourir peu à peu dans un bar enfumé et sordide, au milieu des filles de joie et d'hommes brutaux et fêtards. Dans le roman, ce bar est situé dans Cockroach Street ; l'auteur du *Seigneur des Ruines* a repris purement et simplement le nom en situant son bordel dans la rue des Cafards. La fille qui vient aborder le personnage-joueur s'appelle Nora, comme la Nora Makhno du roman. Comme dans le roman aussi, un personnage de gros dur prénommé Tony vient tourmenter le héros alors que sa conscience s'éteint peu à peu.

- L'influence d'Antoine Volodine se fait sentir également dans une scène que je vais citer in extenso :

« Je me réveillai en sursaut, totalement désorienté pendant plusieurs secondes. Je me trouvais en extérieur, dans une rue, assis à une table de brasserie, devant une assiette encore vide et au milieu d'autres convives. C'était la nuit. Une foule bigarrée déambulait dans la rue étroite, au son d'une musique festive, assez assourdissante ; trompettes, tambours... Des serveuses passaient entre les nombreuses tables, portant de grands plateaux chargés de bières et de pichets de vin, de plats débordants de viandes. Les toits des immeubles se découpaient sur le ciel nocturne, menaçants, angoissants pour une raison qui m'échappait. Je me sentais comme un étranger mais essayais de faire comme tout le monde, de passer inaperçu. Et de me calmer. Quelque chose n'allait pas. J'avais l'impression d'oublier un élément important ; j'avais l'impression qu'il m'était arrivé quelque chose qui pour l'instant m'échappait mais qui était vital, et que je devais retrouver.

- Ça va mon gars ? fit une voix mi-rauque mi-geignarde. À ma droite était assis un mutant. Son visage verdâtre et pustuleux, son odeur de marécage¹¹, son armure rouillée et ses vêtements moisissés m'auraient normalement soulevé le cœur, mais je me sentais comme anesthésié. Cela faisait bien longtemps que je n'avais pas croisé de mutant. En général ils étaient récupérés par les armées des différents Royaumes, dans les zones dévastées où ils trouvaient refuge et se reproduisaient. Les adultes envoyés en esclavage, les enfants enrôlés comme soldats. On les retrouvait quelques années plus tard, pour ceux qui avaient survécu, à l'état de loques alcoolisées errant dans les rues, ou définitivement alités, délirant et gémissant, dans les sanatorium et les mouiroirs de l'Église.

- Ça va mon gars ? répéta l'ex-enfant soldat.

Je fis oui de la tête et expliquai au mutant que je m'étais assoupi et me sentais un peu perdu.

- Ça m'arrive tout le temps depuis la guerre, répondit-il. J'ai vu trop de choses. J'ai fait trop de choses. Des choses horribles. La plupart du temps je les oublie, et parfois ça me revient. Parfois je ne sais même plus qui je suis. Je me prends pour quelqu'un d'autre ou alors je n'en ai même aucune idée.

¹¹ On note au passage que ce « mutant » ressemble fort à l'archétype de l'Orc dans les romans ou les jeux médiévaux-fantastiques.

Il se lança dans le récit de sa vie, que j'écoutai tout en essayant de recoller les morceaux de mon propre esprit. Que faisais-je exactement ici ? Je me rappelai mon arrivée en ville, le matin même - ou peut-être la veille. Je me rappelai avoir marché dans les rues de la ville, à la recherche de quelqu'un ou de quelque chose ; je revoyais différents lieux, différents visages, et ressentis se raviver en moi une notion de danger, de menace, mais sans pouvoir y raccrocher quoi que ce soit de concret. À côté de moi le mutant sanglotait en racontant les colliers d'oreilles coupées sur les poitrines de ses camarades, les viols de masse, les tortures, dont lui et ses camarades n'avaient pas été les victimes mais bien les coupables.

[...]

La serveuse mit une petite dizaine de minutes encore à s'intéresser à la grande tablée où j'étais assis. Je restai calme et silencieux, immobile, essayant de n'accrocher le regard de personne, et surtout pas celui du mutant à ma droite. J'essayais de recoller les morceaux de mon propre esprit. Que faisais-je exactement ici ? Je me rappelai mon arrivée en ville, le matin même - ou peut-être la veille. Je me rappelai avoir marché dans les rues de la ville, à la recherche de quelqu'un ou de quelque chose ; je revoyais différents lieux, différents visages, et ressentis se raviver en moi une notion de danger, de menace, mais sans pouvoir y raccrocher quoi que ce soit de concret. « Voilà pour vous » lança la serveuse, avec un grand sourire, en me faisant sursauter lorsqu'elle posa devant moi - comme devant la plupart des gens attablés avec moi - une large planche de bois circulaire sur laquelle était disposée une sorte de galette brûlante, surmontée de lard crépitant, de crème, d'oignons. Je réalisai que je mourrais de faim. À quand exactement remontait mon dernier repas ? Je me souvins que je voulais interroger la fille, mais avant que je ne parvienne à formuler quoi que ce fût d'autre, elle avait disparu, rieuse, à une autre table affamée. Haussant les épaules j'attaquai mon repas, avalant d'énormes bouchées, comme si je n'avais pas mangé depuis une éternité.

Puis je me levai et quittai les lieux. Il était temps d'explorer le quartier, de chercher des indices sur ce qui m'avait mené ici. »

Le personnage d'ex enfant-soldat est un emprunt manifeste au roman *Songes de Mevlido*, dont le héros a vu sa compagne massacrée par des enfants-soldats pendant une guerre atroce ; enfants-soldats qui sont décrits tout à fait explicitement par Volodine comme portant des colliers d'oreilles coupées, et ravagés, une fois adultes, par le souvenir de leurs exactions, exactement comme le « mutant » de cette séquence. Le terme « camarades », assez peu *heroic-fantasy*, me semble une référence supplémentaire au monde développé par Volodine, qui mêle mysticisme chamanique, bolchévisme revendiqué et goût pour les mondes situés dans un futur indéterminé et humainement, spirituellement, politiquement en [ruines](#).

*

On trouve, curieusement ou non, assez peu de références ou d'emprunts aux autres LDVELH. Je n'en ai en tous cas pas identifié, mais une note laisse à penser que l'auteur, plutôt que de voler des scènes, des lieux ou des personnages, s'est inspiré de ses prédécesseurs sur le strict plan du langage :

« Toujours dans mon trip LDVELH j'ai rejoué aux deux premiers volumes de *L'Épée de Légende*. Je les trouve très bien écrits, très poétiques, et j'ai même commencé à prendre des notes quant aux champs lexicaux qu'ils utilisent. Mais je dois dire que j'ai été, peut-être pas déçu, mais un peu désillusionné quant à leur richesse ou leur profondeur scénaristique. Chaque séquence de l'histoire ne dure que deux ou trois paragraphes, tout s'enchaîne très vite, et parfois sans grande raison. Reste une ambiance vraiment magique et à mon sens très supérieure à *Loup Solitaire*. »

Les références, beaucoup plus nombreuses, aux jeux Amstrad permettent de situer à peu près l'âge de l'auteur ; pour faire court, plutôt Génération Y que Millennial. Il s'exprime abondamment sur le poids qu'a eu la logithèque du CPC sur la construction de son imaginaire :

« Les jeux parus sur Amstrad CPC dans les années 80-90 sont probablement ce qui m'a le plus forgé culturellement ; pas la musique, pas les romans ni la BD, pas le cinéma ni le Club Dorothée, non : les bons vieux jeux d'aventure, de rôle ou d'action sur CPC 6128 et CPC 464 (assorti d'un lecteur de disquettes externe). C'était le bon vieux temps, le vrai : des après-midi entières, seul devant Laser Squad, B.A.T ou Sapiens. Ou à jouer à Iron Lord, en arrivant presque au bout. C'était Boxing Manager. Friday the 13th, avec ses graphismes enfantins mais que je vénère et préférerai toujours à n'importe quel jeu actuel, et dont la B.O m'a fait découvrir Bach. Des nuits innombrables à tenter le bluff, sur Tension, et son incroyable musique, quinze ans après. Et entre les deux, adolescent et déjà nostalgique, les parties de Cauldron. Plus qu'une influence culturelle, le CPC a implanté en moi et pour toujours une esthétique, visuelle et sonore. Je ne dirai jamais assez ce que je dois à la logithèque de l'Amstrad CPC, dans la formation de mon imaginaire d'enfant - à vrai dire pour ma génération, les jeux vidéos ont tenu le rôle que les contes de fées, ou plus tard les romans et les bande-dessinées ont du tenir pour d'autres, dans des proportions sans doute impossibles à mesurer mais réelles. »

Une oeuvre « méta » ?

Une autre hypothèse concernant le foisonnement de séquences peu cohérentes entre elles, et qui semblent ne mener nulle part, est envisageable : ce caractère décousu ne proviendrait pas (ou pas seulement) d'un désir de l'auteur de « caser » autant que possible d'histoires embryonnaires dans le même jeu, quitte à perdre en unité d'action et à décontenancer le joueur... mais tiendrait aussi d'un discours ironique et « méta » sur les aventures à embranchement en tant que genre.

On retrouve à vrai dire cet aspect dans toute l'oeuvre ; à commencer par l'histoire qu'elle raconte. *Le Seigneur des Ruines* raconte une histoire assez simple, presque primaire, au fond, mais qui à ma connaissance est unique dans le monde des LDVELH par son côté méta, à commencer par l'histoire même que raconte le jeu :

Le personnage-joueur, dont on comprend qu'il est un Assassin, se rend dans la ville de Confluence pour y éliminer ses anciens compagnons d'aventure ; à savoir un Chevalier, un Prêtre, un Voleur et un Magicien.

Il n'existe aucune séquence jouable, ni même de paragraphe isolé, où l'on découvre quelle est la nature de la mission ; je suis donc incapable de dire si le personnage-joueur apprend (ou décide) en cours de route quel est le but de son existence à court terme (et donc de son voyage jusqu'à Confluence) ou si ce but lui est expliqué – comme une motivation personnelle ou comme la demande d'un éventuel commanditaire – dès le ou les premier(s) paragraphe(s).

Voici néanmoins ce que l'on peut comprendre :

Le personnage-joueur a fait, dans sa jeunesse, partie d'un groupe d'aventuriers constitué, en plus de lui, d'un chevalier, d'un prêtre, d'un voleur et d'un magicien. Lui-même, on le comprend vite, était de la classe des Assassins. Le détail de leurs hauts faits n'est pas donné, mais l'auteur laisse entendre à plusieurs reprises qu'ils ont sauvé leur pays d'une menace immense, et ont acquis, dans l'ensemble de la population, célébrité et réputation.

Des années et des années après, semble-t-il, le Magicien, devenu cynique et sous l'effet d'un immense dégoût à l'encontre de sa discipline, a lancé un sort – définitif, irrévocable – qui bloque toute magie dans la zone de Confluence et de ses abords, réduisant ses habitants (qui jusque là profitaient d'une vie facile et riche, sans qu'il soit précisé exactement comment et grâce à la magie de qui) au labeur pénible et à l'industrie ; une industrie destructrice des paysages et des modes de vie traditionnels, mais aussi de l'environnement.

Le Magicien est le dernier personnage que le héros tente d'assassiner, et manifestement le plus puissant : l'avant-dernière séquence du jeu, où l'on doit explorer d'immenses et inhospitalières [ruines](#) de manufactures en bordure de la ville, pour y trouver et tuer le Magicien, se termine apparemment par un fiasco qui laisse le personnage semi-amnésique et confus ; le combat est perdu.

Il est difficile de ne pas voir dans les agissements du Magicien et leurs conséquences pour Confluence une métaphore du XIX^e siècle où, dans notre région et notre ville natale communes, la Moselle, se sont développées des industries aussi polluantes et aussi pénibles pour leurs employés que la sidérurgie, les mines de charbon et la faïencerie¹².

Il est probable que l'auteur ait vu dans ce triomphe de l'industrie, précisément, la fin de la magie ; celle d'une certaine innocence (à ses yeux) du monde d'avant : un monde paysan, enraciné, doté d'un système politique – la Monarchie – inchangé depuis des siècles, un monde encore profondément chrétien et spécifiquement catholique, rempli de légendes et de merveilleux, de rois, de saints, de conquêtes et d'aventures, avant que le triomphe de la bourgeoisie ne vienne tout révolutionner et faire brûler le meilleur du passé dans les hauts fourneaux de l'industrie.

¹² Je me souviens de ma mère me disant qu'il y a une centaine d'années le ciel à Sarreguemines était noir en plein jour, en ville, à cause des usines des faïenceries qui crachaient leur fumée noire en permanence ; à ce titre nous vivions, contrairement à ce que nombre de nos contemporains s'imaginent sans doute, une époque moins polluée que le XIX^e siècle.

« Partout où elle a conquis le pouvoir, [la bourgeoisie] a foulé aux pieds les relations féodales, patriarcales et idylliques. Tous les liens complexes et variés qui unissent l'homme féodal à ses "supérieurs naturels", elle les a brisés sans pitié pour ne laisser subsister d'autre lien, entre l'homme et l'homme, que le froid intérêt, les dures exigences du "paiement au comptant". Elle a noyé les frissons sacrés de l'extase religieuse, de l'enthousiasme chevaleresque, de la sentimentalité petite-bourgeoise dans les eaux glacées du calcul égoïste. Elle a fait de la dignité personnelle une simple valeur d'échange; elle a substitué aux nombreuses libertés, si chèrement conquises, l'unique et impitoyable liberté du commerce. En un mot, à la place de l'exploitation que masquaient les illusions religieuses et politiques, elle a mis une exploitation ouverte, éhontée, directe, brutale. » (Karl Marx, Le Manifeste du Parti Communiste)

Dans le même ordre d'idée, le personnage du Chevalier, devenu un soudard, un chef de bande écumant la région, pillant, violant, esclavagisant, est une perversion de l'idéal chevaleresque et une figure du soldat du XXème siècle, comme la Wehrmacht¹³ ou l'Armée rouge en ont déversé par millions sur l'Europe et l'Asie, en un siècle où la guerre et la violence n'ont plus eu, et n'ont plus voulu avoir, la moindre limite.

À l'inverse – en apparence – le Voleur s'est assagi : il est en effet devenu trafiquant à grande échelle d'une part, banquier d'autre part – ou plus exactement un usurier, saignant le peuple et les commerçants par des prêts aux taux ahurissants.

¹³ Mon propre grand-père a été ce qu'on appelle un Malgré-Nous, terme désignant les jeunes hommes, à partir de quinze ans, qui ont après le rattachement forcé de l'Alsace-Moselle au Troisième Reich, n'ont eu d'autre choix (sous peine de voir leur famille subir des persécutions) que d'accepter l'incorporation dans l'armée allemande. Mon grand-père a donc été sur le front de l'Est, heureusement pour lui, parmi les mécaniciens et pas comme soldat. Il est mort bien avant que j'aie l'âge de lui poser des questions sur la guerre, mais selon mon père il a, peu de temps avant de décéder, raconté, un dimanche midi et à la surprise générale, ce qui lui était arrivé ; en l'occurrence le fait d'avoir échappé de peu à l'incorporation dans la Leibstandarte Adolf-Hitler ; le front de l'Est ; la fuite à vélo à travers la Tchécoslovaquie ; les quelques semaines planqué chez des paysans allemands bienveillants, jusqu'à la chute du régime.

Le Prêtre, lui, n'est pas à voir comme une caricature du Catholicisme, mais bien comme un chef hérétique (le mot figure en toutes lettres dans les notes de l'auteur), un gourou en d'autres termes, basé à Confluence et dont l'étoile grandit chaque jour à l'échelle du pays – qui n'est d'ailleurs pas nommé, ni décrit d'un point de vue géographique, politique, etc¹⁴.

Le Chevalier, le Voleur, le Prêtre et le Magicien semblent rechercher le maximum de pouvoir et de puissance personnelle, sans plus suivre le moindre idéal commun, et leur affrontement pour la puissance brutalise l'ensemble du monde. *La lutte des classes de persos* fait rage et c'est au personnage-joueur d'y mettre fin.

*

En parlant de *classes de personnages*, on notera qu'à aucun moment du jeu, ou de ce qu'il en reste, les personnages du Chevalier, du Prêtre, du Voleur, du Magicien, et de l'Assassin lui-même, ne sont nommés ; il est évidemment possible que l'auteur les ait simplement désignés par leur classe dans l'attente de leur trouver des noms. Mais je pense plutôt, sans pouvoir le prouver, qu'il s'agit là d'un procédé tout-à-fait volontaire, destiné à réduire ces personnages à leur classe, à leur archétype, pour ne pas dire à leurs clichés le plus éculés, tant il est vrai que les oeuvres – interactives ou non – de Fantasy sont souvent constituées de clichés recyclés à l'envi.

Le but du procédé n'est pas qu'ironique : le fait que ces personnages réduits à leur classe soient également des personnages dont la fonction a été lentement mais totalement pervertie au fil du temps, sert à mon sens un discours sur l'usure du LDVELH, du RPG et de la Fantasy en tant que genres (ludo-)littéraires. Ou laissent au moins deviner une intention de ce type de la part de l'auteur ; qui, il faut le reconnaître, ne s'exprime pas sur ce sujet dans les notes qu'il nous reste de sa main.

¹⁴ « Le world-building me fait chier, il n'y a pas d'autre mot pour le dire. J'ai envie de mourir rien qu'à l'idée de devoir inventer les noms de dizaines de villes et de régions, de divinités, de confréries et de guildes, de personnages importants, de régimes politiques, etc. C'est assommant et artificiel au possible. De toutes façons tous les mondes de fantasy se ressemblent et ne sont que des variations infimes d'une même et unique chose ; à quoi bon faire semblant de réinventer la poudre. » (Note de l'auteur)

La question du nom

Le nom même de Confluence, pour la ville principale où se déroule le jeu, ne doit rien au hasard, même si celui-ci fait bien les choses, puisque « Confluence » est la traduction du nom de Sarreguemines (de l'allemand Saar-Gemünd) qui est la ville natale de l'auteur et lui a servi de modèle.

Ce nom est donc également et surtout symbolique, la ville étant à la confluence :

- des catastrophes politiques (barbarie proto-fasciste)
- religieuses (hérésie, phénomène sectaire)
- morales (règne du vol et de l'exploitation)
- et enfin industriello-environnementales (industrialisation à outrance)

Confluence aussi de tous les chemins possibles pris par l'Assassin depuis son départ – la ville du jeu explicitant dans son nom même l'impossibilité de faire autrement que de ramener le joueur, tôt ou tard, au même point, quel que soient les choix qu'il a pu faire... ce qui dans une certaine mesure rend ces choix fictifs.

Confluence enfin de toutes les histoires avortées ou mort-nées que l'auteur recycle et utilise au cours du trajet du personnage vers la ville.

On apprend en lisant les notes de l'auteur que ce nom de Confluence a pour un temps été le titre de l'œuvre elle-même ; dernière preuve, s'il en était besoin, que ce nom est symbolique et central.

Un jeu de designer-critique

Par « designer-critique » je désigne le fait que, manifestement, l'auteur du *Seigneur des Ruines* a longuement mûri une réflexion – et une rancœur grandissante – à l'égard des LDVELH et des jeux de rôle sur ordinateur, et a essayé ou au moins ambitionné de faire autrement, et de faire mieux, dans sa propre production.

Il semblerait par exemple qu'il ait eu pour ambition de ne jamais condamner le joueur à emprunter telle ou telle voie, à faire tel ou tel choix, par peur de *manquer du contenu* :

« Dans la plupart des jeux, si l'on vous dit : « Vous prenez la rue untel, un homme est couché en travers la rue, immobile. 1) Vous allez voir ce qu'il a. 2) Vous rentrez chez vous tranquillement », ou bien, si un PNJ vient proposer une quête au personnage-joueur, dans les deux cas, le refus de la quête ou le refus de s'intéresser à l'homme étendu, est donc un mauvais choix – soit qu'il pénalise directement le joueur, soit qu'il le prive simplement de contenu. »

« Le joueur qui veut interpréter un personnage indifférent ou égoïste a, de fait, généralement accès à moins de contenu que le joueur altruiste ou curieux. Cela ne devrait pas être le cas. Soit que l'on ne fasse pas du tout de choses du type « 1) Vous allez voir ce qu'il y a. 2) Vous rentrez chez vous tranquillement », soit que le choix de l'indifférence, au lieu de court-circuiter la quête, la fasse simplement prendre un autre embranchement (même sans chercher loin : par exemple la police pourrait tomber sur le joueur et l'arrêter pour non-assistance à personne en danger). »

J'ai trouvé quelques tentatives d'application de cette idée dans *Le Seigneur des Ruines*, par exemple dans la dernière partie du jeu – celle où le personnage se réveille amnésique à la table d'une taverne, après une exploration des *ruines* dont on devine qu'il s'y est passé quelque chose de grave.

Le joueur a la possibilité d'explorer le quartier où il se trouve, et notamment une ruelle où une fille de joie nommée Manuella¹⁵ l'aborde, dont il est laissé entendre très grossièrement que si on la suit, on aura droit à une séquence dont il ressortira un gain d'informations, ou un objet intéressant, ou que sais-je d'autre. L'autre choix étant simplement : « Vous poursuivez votre route ».

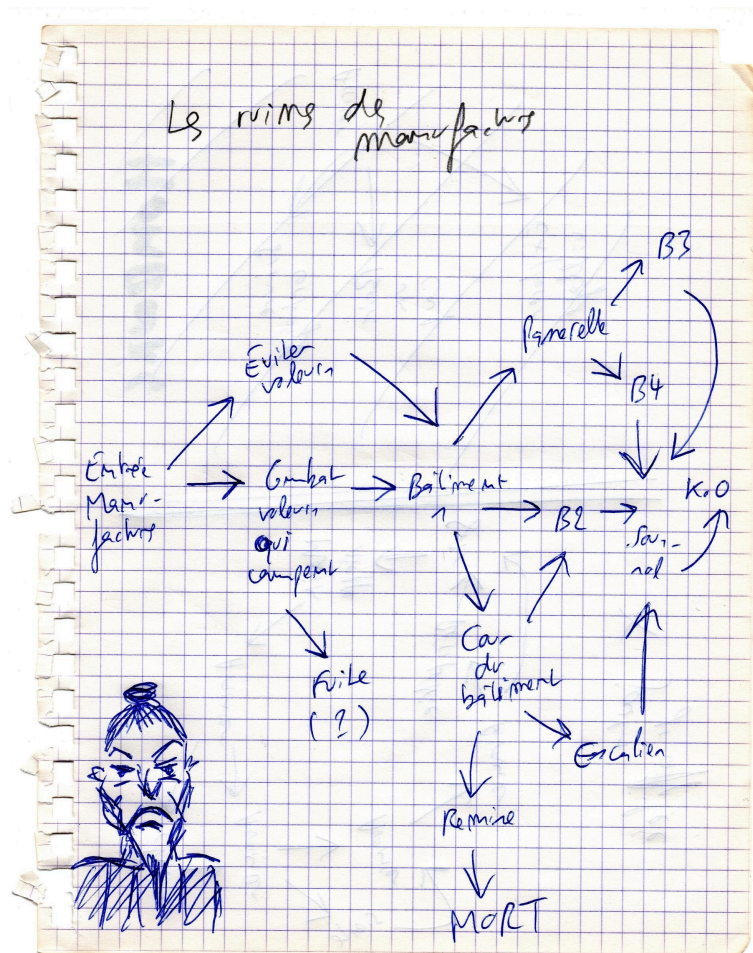
Si l'on fait ce choix-là, en s'attendant simplement à arriver à l'autre bout de la rue et donc à se retrouver devant des choix de type déplacement (explorer telle autre rue, telle place, entrer dans tel commerce), on est en réalité abordé par un AUTRE personnage – un habitant des steppes, sédentarisé, qui prend le frais devant sa maison.

La séquence s'arrête là, mais les notes et les schémas d'arborescences de l'auteur laissent entendre que ce personnage lui aussi ouvre une séquence à part entière. Il n'y a donc pas de bon ni de mauvais choix, pas de choix récompensé par du contenu, et un autre choix qui n'offre pas de contenu.

¹⁵ « Manuella. Son père était un dealer à la petite semaine, à Sarreguemines, peut-être était-ce une famille de gitans, je ne sais plus, et quelle importance ? On l'avait retrouvé un jour, une balle dans la tête, dans le coffre d'une voiture jetée à l'eau. Près du stade de foot, je crois. Ou peut-être au niveau du pont, sous lequel j'aimais passer, car c'était étroit et à l'ombre, comme une cachette. Manuella, j'avais flashé sur elle dès le jour de la rentrée, c'était en Sixième, au Fulrad, avec ses briques rouges et ses couloirs larges, boisés, poussiéreux, en petit fayot je m'étais mis au premier rang, mais j'avais passé la matinée de Rentrée à me retourner pour la regarder. Je ne savais pas encore qu'elle était très bête. » (Note de l'auteur)

Les arborescences des différentes séquences sont intéressantes à étudier, en ceci qu'elles révèlent la tentative de l'auteur d'utiliser tous les types d'embranchements classiques des Livres dont vous êtes le héros.

Le « gauntlet »

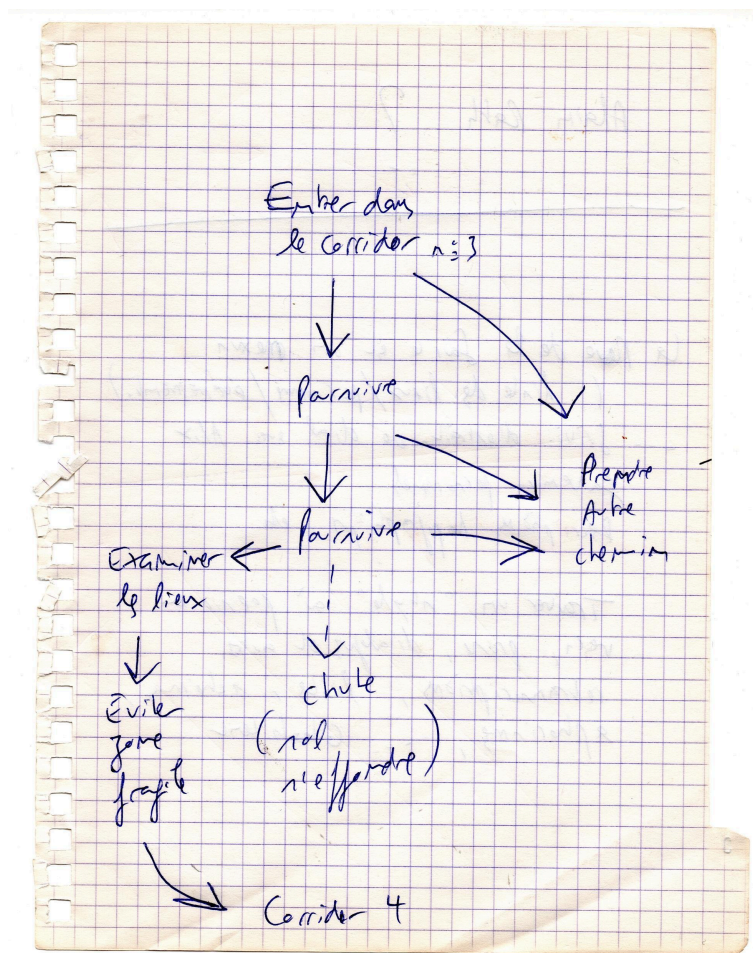


« Gauntlet. Long rather than broad, gauntlets have a relatively linear central thread, pruned by branches which end in death, backtracking, or quick rejoining. The Gauntlet generally tells one anointed story, which can be adorned with optional content or prematurely ended with failure; if there are multiple endings, they're likely to derive from a Final Choice. Gauntlets rarely rely on state to any great extent (if they do, they are likely to evolve into a branch-and-bottleneck structure.) »¹⁶

¹⁶ <https://heterogenoustasks.wordpress.com> (article "Standard Patterns in Choice-Based Games")

Cette séquence, celle de la visite (très courte, au final, mais peut-être l'auteur l'a-t-il enrichie par la suite, sans toucher à sa structure fondamentale) des manufactures en **ruines**, est une sorte de rail narratif sur lequel se trouve posé le joueur, qui en dehors de la mort au combat (l'une des rarissimes occurrences d'un *game over* possible dans le jeu) et d'une éventuelle fuite (qui ne semble pas convaincre l'auteur lui-même ; cf le point d'interrogation), va irrémédiablement vers la rencontre, dans des sous-sols, de quelque chose ou quelqu'un qui va le mettre K.O (après quoi il se réveille, plus ou moins amnésique, quelque part en ville).

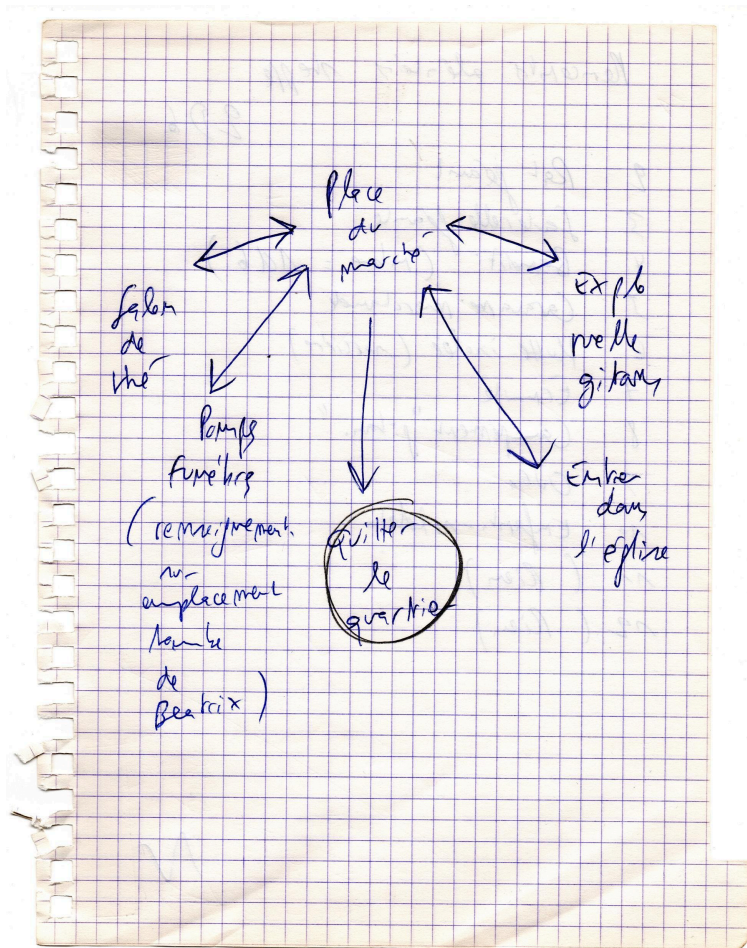
Le « confirmation-required choice »



Cette séquence (qui semble aussi concerner les **ruines** des manufactures) offre la possibilité au joueur de poursuivre ou non, et ce plusieurs fois, son chemin dans un couloir qui se termine par une chute quand le sol se dérobe sous ses pieds. Le dernier choix, celui d'examiner les lieux, est censé alerter assez clairement le joueur qu'un danger l'attend.

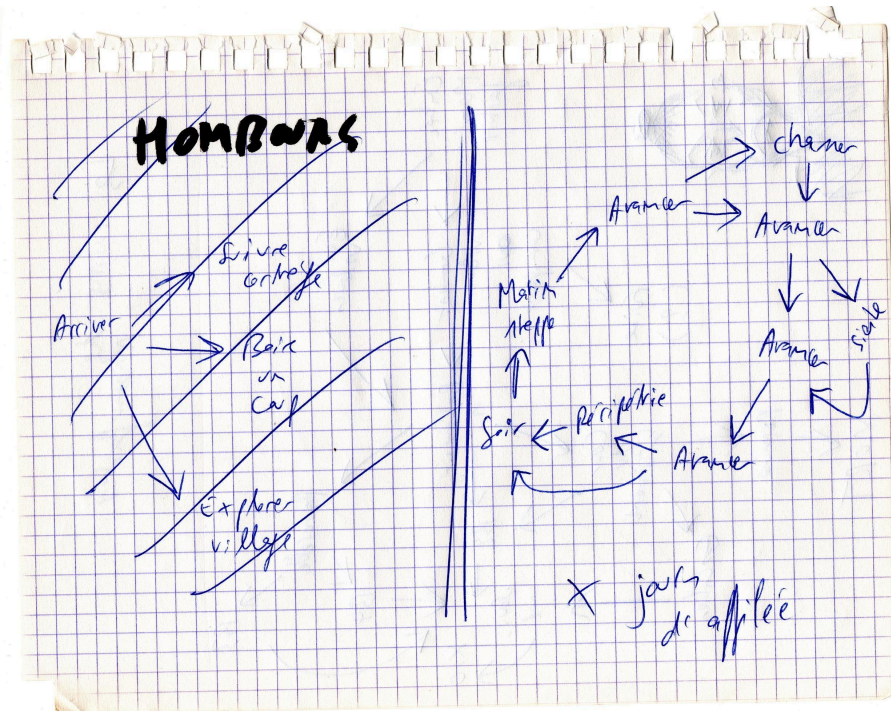
Le « re-enterable conversation node »

Même s'il ne s'agit pas ici d'une conversation mais d'une exploration de zone, la séquence est construite comme le sont, bien souvent, les dialogues dans les CRPG.



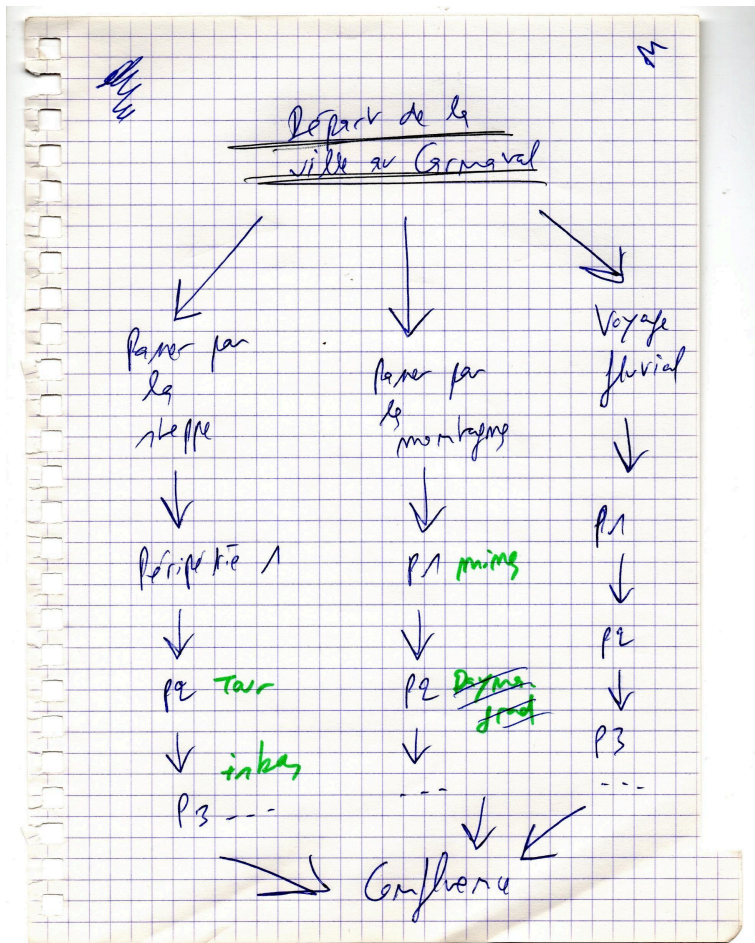
Le personnage-joueur peut ici aller et venir entre un hub (la place du marché) et différents commerces qui s'y trouvent ; soit quitter le quartier, et passer à une autre séquence (avec, qui sait, peut-être, la possibilité d'y revenir plus tard dans le jeu.

Le « loop and grow »



Cette structure a pour principe de faire se répéter des situations, ou des actions, mais avec une notion de progression : en l'occurrence, on avale des kilomètres (jusqu'à arriver à destination, après quoi on sort naturellement de la boucle), et des « péripéties » peuvent apparemment arriver – sous forme de rencontres aléatoires probablement.

Le « chapter one sorting hat »



« A Sorting Hat [...] is a structure where the player makes a decision early on and then is sorted into one of several otherwise pretty linear paths. As a structure for a whole game, I don't always find that very satisfactory, especially if it means that the piece becomes almost uninteractive after that first decision. »¹⁷

Ce graphique-ci correspond moins à une séquence à proprement parler qu'à la structure générale de toute la première partie du jeu, où le joueur a manifestement le choix entre trois grandes routes pour se rendre à Confluence ; route sur laquelle prendront place diverses péripéties, aléatoires ou non. Mais c'est bien Confluence l'unique but possible ; au lieu de quoi, s'il y avait une fin par grande route, cette arborescence serait plutôt une forme très simplifiée de « Time cave ».

¹⁷ <https://emshort.blog/2016/11/05/small-scale-structures-in-cyoa/>

Autre classique du jeu d'aventure ou de rôle que l'auteur semble refuser : le game-over.

« De manière générale, et pour la simple et bonne raison que je déteste perdre / mourir / voir la partie s'arrêter, j'envisage également de plus en plus de rendre l'Assassin tout simplement impossible à tuer (ou presque). Pourquoi le faire mourir alors qu'on peut le rendre handicapé et en tirer de nouveaux développements scénaristiques ? Ou que sais-je d'autre... »

Un autre fichier .txt contient des réflexions similaires :

« Pas de game-over : la mort doit être exceptionnelle - elle est trop souvent infligée par facilité ou manque d'imagination. Au lieu de mourir après chaque combat perdu, le personnage-joueur peut tout aussi bien être capturé et devoir s'évader ou attendre d'être libéré - ou bien passer plusieurs semaines sur un lit d'hôpital, sans aucune prise sur le monde et ce qui s'y passe. Une quête échouée ne devrait pas non plus donner envie au joueur de recharger sa dernière sauvegarde : l'histoire devrait continuer AUSSI riche que si la quête avait réussi ; mais différemment, c'est tout. Le combat ne devrait être ni incessant au cours du jeu, ni le moyen principal par lequel le joueur expérimente la difficulté du jeu, et la progression de son personnage. »

La séquence finale d'errance dans la ville est-elle celle qui s'ouvre si l'on échoue à vaincre le Magicien dans les [ruines](#) ? Ou malgré ces réflexions, l'auteur a-t-il réservé un seul chemin possible au personnage, c'est-à-dire celui de l'échec et d'une dégradation mentale peut-être plus humiliante qu'une mort au combat ?

Les combats, d'ailleurs, sont rares dans *Le Seigneur des [Ruines](#)*. L'auteur ne semble pas goûter la violence effroyablement répétitive qui marque la plupart des jeux de rôles (sur table ou sur écran) et des LDVELH.

« Je méprise la violence hollywoodienne, où Arnold Schwarzenegger descend trois types de balles dans la tête, avant de lâcher une grosse vanne puis d'entrer tranquillement dans un bar, comme s'il venait simplement de s'essuyer les pieds. Et pour ne parler que de jeux vidéo, que dire de ces jeux - ne serait-ce que les RPG - où le personnage-joueur peut tuer des centaines d'ennemis humains sans que sa psyché en souffre le moins du monde ; sans que cela ait plus de poids que de ramasser des champignons dans la forêt, pour une quelconque fetch-quest. »

Toute notion de répétitivité semble lui être un choix de design paresseux :

« Dans un LDVELH, hautement scénarisé, chaque rencontre ou presque est unique, c'est tout juste si chaque PNJ n'a pas son petit nom. On progresse mètre par mètre dans des faubourgs inconnus, et un agresseur vient à notre rencontre, nous parle, faussement cordial et réellement menaçant, la tension monte, le combat finit par avoir lieu (ou une course-poursuite, ou n'importe quoi d'autre) ; c'est une HISTOIRE en soi, elle a quelque chose d'unique, et c'est un PNJ dont on se rappellera. Plus les choses se répètent, moins elles ont de poids, de valeur narrative, et finissent par se résumer à l'exploitation d'un mécanisme de jeu. Les RPG pour la plupart ne sont que des versions un peu plus complexes de Pac Man. »

Dans les séquences avant l'arrivée à Confluence, j'ai dénombré trois combats, ce qui est un nombre étonnamment faible, même en gardant à l'esprit que le jeu est incomplet :

- le combat (amical) contre l'un des guerriers du Royaume Itinérant.
- un combat contre une bande de détrousseurs, en rase-campagne.
- la possibilité de tuer un prêtre (faux prêtre, en réalité) terrorisant et rackettant un village misérable.

Dans les [ruines](#) labyrinthiques des Manufactures où s'achève quasiment l'aventure du héros, on dénombre un peu plus de combats, au gré de *random encounters*¹⁸, comme si l'auteur avait voulu malgré tout faire, in extremis, quelques concessions au genre. On se bat donc contre :

- des rats géants
- une espèce d'insecte haut comme deux hommes
- des brigands qui campent sur place

¹⁸ Notons entre parenthèses que d'autres rencontres (aléatoires, déterminées en jetant 2d6) plus pacifiques ont également lieu dans ces [ruines](#) : une vieille guérisseuse, un couple qui fait l'amour, un ermite en pleine méditation, une famille de miséreux à la recherche de débris à revendre.

L'auteur a manifestement mené une réflexion complète sur la question des combats et comment sortir des clichés ou des facilités habituelles :

« Les combats doivent exploiter toutes les positions physiques possibles (debout, au sol, caché, etc) et tous les objets ou éléments de décor : pousser un type dans la mer, pousser quelqu'un dans les escaliers ou par la fenêtre, assommer son ennemi puis l'abandonner (dans un lieu mortel en soi, comme le désert)

Ils doivent être dynamiques, réalistes ; sûrement pas deux personnages immobiles ou presque, debout l'un devant l'autre, qui se frappent jusqu'à ce que l'un des deux meurt.

Il doit être possible de dialoguer pendant les combats, pour demander grâce, négocier, menacer. D'éviter un combat en négociant, quitte à même se rendre. »

Malheureusement il ne semble pas avoir eu le temps ou la force de les mettre en application dans son jeu : on ne trouve aucune séquence du *Seigneur des Ruines* qui contient un combat où l'environnement soit utilisable, où l'on puisse parler à l'ennemi, etc.

En revanche, d'autres pistes de réflexions de l'auteur semblent avoir eu ce jeu pour terrain d'expérimentation :

« Plusieurs manières d'arriver à résoudre une mission, c'est bien. Plusieurs fins possibles à la mission, indépendamment des actions du joueur, c'est encore mieux.

Exemple : il faut libérer untel. Si le joueur réussit, le commanditaire peut
1) le remercier et le récompenser d'une ou plusieurs manières différentes
2) le faire éliminer comme témoin gênant
3) avoir été assassiné lui-même dans l'intervalle
4) etc.

Introduire dans les quêtes un maximum de rebondissements, de contretemps, etc.

Contretemps, complications

Malchance pure

Trahison

Surprise, coups de théâtre

Élargissement de la quête ou de son enjeu

Échec inévitable de la quête mais qui ouvre sur une nouvelle quête

Fausse piste »

La séquence de l'assassinat (ou du moins de la tentative d'assassinat) sur la personne du Prêtre, par exemple, exploite en partie ces idées. En enquêtant en ville, le personnage-joueur apprend que celui-ci officiera dans l'église principale de Confluence, sur la place du marché.

C'est en réalité une *fausse piste*, et selon le chemin pris, dans les rues, par le joueur, pour rejoindre cette mauvaise église, il rencontrera ou non un PNJ lui indiquant qu'en réalité la cérémonie a lieu dans une église d'un quartier sur les hauteurs de la ville, appelé la Montagne Bleue. S'en suit une longue séquence où le personnage gravit le chemin vers l'église, entouré d'autres fidèles, avec qui il lui est possible d'échanger quelques répliques et d'acquérir quelques informations – comme par exemple qu'avant la cérémonie, le Prêtre entend les confessions de qui veut.

Il est donc proposé au joueur, en arrivant :

- D'aller se confesser (et d'assassiner le Prêtre dans la petite salle prévue à cet effet)
- D'aller se cacher dans la sacristie (où le Prêtre viendra revêtir sa chasuble juste avant le début de la cérémonie)
- De choisir son emplacement assis pour la messe (si on est pas dans la Sacristie)

Complication : quel que soit le choix du joueur, il lui est dit qu'avant toute chose, les fidèles sont fouillés. Il peut donc fuir ou tenter un jet de Chance dans l'espoir que sa sarbacane ne soit pas détectée dans ses vêtements.

S'il réussit, et s'il décide d'aller s'asseoir dans les bancs, il lui est possible de :

- Singer l'attitude des autres fidèles (en attendant une occasion après la cérémonie, occasion qui ne viendra pas)
- Avancer jusqu'au chœur et frapper le Prêtre
- Lui décocher une fléchette mortelle avec sa sarbacane

Coup de malchance : quel que soit le choix du joueur, sa tentative d'assassinat échouera ; soit le Prêtre dans le confessionnal se met à hurler à la vue de son ancien compagnon et des Gardes arrivent, soit, si le joueur avance vers lui en pleine cérémonie, des fidèles lui sautent dessus avant qu'il ait atteint le Chœur, soit, s'il utilise sa sarbacane... le coup rate, et le joueur se fait ceinturer rapidement.

Coup de théâtre : si le joueur se retrouve ceinturé par des fidèles, ou entouré de Gardes armés jusqu'au dent, une crise d'apoplexie du Prêtre, enragé et malade de voir l'une de ses cérémonies-spectacles gâchée, qui plus est, par l'un de ses anciens compagnons, le fait s'écrouler, comme mort, ce qui provoque une stupéfaction suffisante au joueur pour se dégager et s'enfuir.

*

Le *Seigneur des Ruines* fait un usage extensif des variables. À un certain nombre de reprises, le joueur se voit intimer un ordre mystérieux, du type : « Notez sur votre feuille d'aventure la mention ZODFH 325 » – pour, beaucoup plus loin dans le jeu, se voir demander, au cas où il aurait sur sa feuille le code ZODFH, de se rendre au paragraphe correspondant... Façon simple et élégante, et qui réduit la triche, de mémoriser certaines actions ou découvertes du personnage-joueur, pour leur faire changer la donne dans la suite des événements, sans créer à proprement de nouveaux embranchements.

D'autres variables, plus habituelles, sont citées ici et là, curieusement, parfois, de façon unique dans le jeu : ainsi, après une nuit à dormir dans les *ruines* répugnantes d'anciens thermes, le personnage-joueur, nous dit le jeu, perd « 3 points de Propreté ». C'est la seule mention, de tout le jeu (ou ce qu'il en reste), de cette variable.

D'autres exemples de variables à usage unique, pour ainsi dire, existent tout au long du jeu. Je suppose qu'en rédigeant ces passages l'auteur a eu l'idée de les implémenter, sans avoir eu le temps ou l'occasion, ou l'envie, de les utiliser à d'autres moments du jeu, de manière plus systématique, pour justifier leur existence.

Une oeuvre qui questionne le rapport entre la mémoire, le réel et la fiction

Cimetière d'oeuvres avortées, compilation des références et influences de l'auteur, illustration et application de ses convictions en matière de design, *Le Seigneur des Ruines* ne se limite pas, loin s'en faut, à ces fonctions, qui semblent presque vouées à masquer une démarche plus personnelle et viscérale. Le jeu est en effet bourré d'éléments de la vie personnelle, des souvenirs de jeunesse, des réflexions intimes de l'auteur au sujet de sa vie natale.

Les Seigneurs des Ruines semble être un catalogue de lieux qu'a fréquenté l'auteur dans son enfance et son adolescence, et dont il éprouve une visible nostalgie. Seul, peut-être, le fait de leur redonner une forme d'existence dans une œuvre de fiction peut atténuer cette nostalgie ; quitte à inclure des anachronismes inattendus et frappants.

« Le bruit des tondeuses et des avions dans le ciel. L'enfance, l'été, l'éternité. »

Cette note de bas de page figure dans un fichier .txt qui établit le brouillon d'une séquence se déroulant dans des champs aux abords de Confluence, et où se trouve un aéroport.

Certes, les avions décrits par l'auteur semblent primitifs, faits de bois léger et de toile, comme aux tout premiers jours l'aviation, et peuvent, au fond, s'inclure harmonieusement dans un monde fictionnel qui par ailleurs en est encore au stade du cheval et de l'épée. Il n'en est pas moins vrai que la simple mention d'un aéroport dans un jeu médiéval-fantastique crée un choc, une surprise. Les notes personnelles de l'auteur laissent entendre que ce choc n'était pas un but en soi.

Au-delà de l'aspect consolateur du fait de faire revivre des lieux du passé dans une fiction, il semble que l'auteur ait nourri une réflexion personnelle et théorique à la fois sur la question des lieux et de l'articulation entre le réel et l'imaginaire, en tant que joueur tout d'abord. Il apparaît plusieurs fois dans les notes de l'auteur cette idée que tous les jeux, les livres, les films, qu'il a aimés, se sont finalement fondus dans son imaginaire, additionnés de lieux réels, d'expériences personnelles, le réel et l'imaginaire se répondant et se nourrissant l'un l'autre.

« Les villes des jeux vidéo d'aventure et des jeux de rôle, et les plaines, les montagnes, les forêts qui les entourent, ne forment qu'une seule ville, qu'une seule plaine, un seul monde. Il existe dans mon esprit uniquement, mais il existe, dans toute son unicité. C'est un monde construit progressivement par les jeux auxquels j'ai joué, un monde strictement personnel, disparate, surréaliste, mais qui est un. Le réel s'y invite aussi et des correspondances se sont établies depuis longtemps dans mon esprit entre des lieux réels, leur équivalent dans l'imaginaire, et vice-versa. Sapiens, sur CPC, m'a toujours évoqué la platitude des paysages de ma vie réelle, par exemple les champs interminables dans la vallée de la Blies. Les ruelles des vieux jeux médiévaux comme Fer & Flamme m'évoquaient et m'évoquent toujours les ruelles tortueuses des villages alsaciens comme Sarre-Union. Les lieux de fiction et les lieux réels ont un échange continu, dialoguent en permanence dans nos esprits. Le temps n'existe pas. Le réel est un mille-feuille de temporalités, et il renvoie à des fictions situées dans des époques diverses ; les fictions elles-mêmes renvoient au monde réel. »

Nostalgie de l'enfance, des lieux réels de l'enfance comme des mondes imaginaires visités dans des livres ou des jeux, et recherche d'une sorte d'éternité, d'un état mental où tout coexiste, sans l'usure du temps :

« Il y a des jours où tout m'émeut, chaque lecture, chaque image, chaque souvenir – ils me renvoient à d'autres lectures, d'autres images et souvenirs, d'enfance, pour la plupart. J'ai l'impression d'avoir passé mon enfance dans des mondes parallèles. Se promener dans des villes qui n'existent pas. Passer son enfance dans des mondes imaginaires, innombrables, et être aujourd'hui exilé dans l'univers le plus gris, le plus banal, le plus triste. Il y a des jours où cet exil est insupportable, presque physiquement – un nœud au ventre, le besoin de m'évader, de passer de monde en monde, de voir du neuf, de l'inconnu, d'être moi-même neuf, moi-même un inconnu dans des mondes à découvrir, où me perdre. Ce qui est insupportable dans ces moments-là, c'est de ne pas avoir tous les livres devant soi, ouverts, consultables, assimilables, de ne pas avoir tous les films à portée de main, de ne pas pouvoir s'absorber dans leurs images, leurs musiques – l'insupportable au fond c'est d'avoir un corps, de ne pas être un pur esprit, un pur regard, une conscience qui zappe d'un monde à l'autre, hors de toute notion d'espace et de temps, de lenteur, de lourdeur. »

Le côté œuvre-cimetière (l'expression a donc ses limites) du *Seigneur des Ruines* participe apparemment également de ce désir de tout synthétiser, de faire coexister, même réduits à l'état de visions furtives ou de simples mentions au détours d'une phrase, les souvenirs, les fantasmes, les projets de jeux, les jeux mort-nés, les influences de l'auteur.

J'ai trouvé dans les notes de l'auteur des bouts de textes appartenant à différents registres, comme le journal intime ou la micro-fiction. Il semble que sa ville natale ait nourri son inspiration pour d'autres œuvres ou projets d'œuvres que *Le Seigneur des Ruines*, et qu'elle l'ait « hanté » suffisamment pour qu'il ressente le besoin d'écrire sur son rapport à ses lieux.

« J'allais souvent traîner au Foyer Culturel. Parfois des après-midi entières. Je n'étais inscrit à aucune activité ; enfin, je l'ai été, quelques fois, à un atelier de cuisine, ou au club de jeu de rôles. Et quand j'étais gamin, aussi, à l'initiation à l'informatique. Mais la plupart du temps durant toutes ces années, je venais sans être membre de quoi que ce soit. J'entrais quand je voyais le hall dégagé ; ça n'était pas la secrétaire à l'entrée que je craignais, elle n'était jamais là. J'aimais rester dans les couloirs, sans but. Je n'y croisais jamais personne. Ça avait l'air abandonné, mais tout était propre, nickel, les portes bien fermées, les chaises empilées dans des coins de couloirs. Ça me donnait l'impression d'être seul au monde, comme si d'un claquement de doigt toute l'humanité avait disparu - sauf moi. On entendait aucun bruit venant des différentes activités en cours. Selon les couloirs, les escaliers, les salles, une vague odeur de café planait. Ces odeurs me faisaient l'effet de fantômes. Parfois j'avais l'impression d'être moi-même le fantôme, errant dans un autre fantôme, percevant parfois, le temps d'un clin d'oeil, des signaux du monde extérieur, du monde des vivants ; je devais aller dans les toilettes me passer de l'eau sur le visage. L'odeur du détergent : effluves d'école maternelle, d'enfance ensommeillée, inconfortable. Les néons me calmaient. Il y avait deux grandes salles, celle où avaient lieu des ateliers de théâtre. Je ne l'aimais pas, elle n'avait pas de fenêtres. Les murs étaient tapissés d'un espèce de tissu brun au toucher évoquant un sac à patates ; j'avais l'impression d'étouffer. Je préférais de loin la salle aux baies vitrées qui donnaient sur la Sarre. Il y avait un bar dedans, ou du moins une espèce de comptoir, et du matériel sono dans un coin. Je me mettais au milieu de la salle, qui était toute en longueur. Je regardais les murs provisoirement vierges d'affiches, de guirlandes. Je pensais aux animations, dans le silence complet, aux spectacles qui y avaient lieu, aux enfants, j'imaginais que des groupes que j'aimais venaient y jouer, je me voyais en petit comité avec quelques amis, ou peut-être des inconnus, mais avec qui une connivence serait possible. Je voyais leurs visages. Les photos en noir et blanc dans le journal, le lendemain. La nuit je rêvais parfois que j'étais au Foyer Culturel et que je marchais sans fin, sans jamais rencontrer personne. Pour toujours. J'en rêvais la nuit et j'allais le faire, ensuite, le jour. »

On retrouve ce Foyer Culturel dans *Le Seigneur des Ruines*, sous la forme d'une sorte de « maison des Guildes » où toutes les confréries professionnelles, philosophiques, etc, de Confluence, ont leurs locaux et reçoivent du public. Pour rappel, c'est également dans ce Foyer Culturel qu'est installée l'association de rôlistes Les Gardiens du Rêve, dont l'auteur semble avoir fait partie.

Un autre texte, de fiction cette fois, concerne une piscine municipale abandonnée, que l'on reconnaît, à Confluence, sous les traits de thermes antiques en [ruines](#) où le personnage-joueur a la possibilité de passer la nuit :

« Il était entré dans la piscine abandonnée avec ses amis. Un simple décor pour une partie de jeux de rôles. Ils avaient acheté de la mauvaise bière à la supérette du coin, comme craignant qu'on ne les laisse pas passer à la caisse s'ils avaient choisi autre chose que le premier prix. Une bibine imbuvable, tiède et mousseuse - « comme de la pisse » s'était senti obligé de faire remarquer l'un d'eux, déclenchant les habituels rires idiots de l'adolescence. Il faisait bon avoir quinze ans et boire ses toutes premières bières entre copains, tranquilles... enfin, tranquilles... Lui ne se sentait pas vraiment à l'aise. Pas depuis qu'il était entré à la S.E.S.A. Les autres y passaient leur vie ou presque, ils y fumaient, y flirtaient, y tenaient leurs salons mondains, parfois s'y réfugiaient lorsque ça bardait avec les types de l'Allmend ou des Maraîchers... Rien ne semblait les effrayer dans la maison, mais lui.. lui, elle l'effrayait, elle le terrifiait. Il leur avait demandé expressément de ne pas y aller, pour cette après-midi de jeux de rôles ; on s'était un peu moqué de lui, sans insister, et il avait ressenti un lâche soulagement. Sauf que maintenant il était seul.

Il s'était réveillé seul, sans comprendre ce qui lui était arrivé, seul dans ce sous-sol éclairé aux bougies ; une cave noire et humide qui autrefois avait dû être là où se trouvait toute la machinerie de l'ancienne piscine. Ils étaient venus pour l'ambiance et pour la tranquillité, mais la bière n'avait pas été de trop, finalement, pour se donner le courage de rester, la bière et la bonne humeur ostentatoire, et les plaisanteries grasses, les chamailleries, le bruit - un bruit qui n'arrivait pas à couvrir le silence.

Avait-il bu plus que les autres ? Il ne se souvenait de rien. Ne portant jamais de montre, car détestant tous ces attributs de la virilité indispensables aux autres garçons, il n'avait aucune idée de l'heure. Il faisait froid.

Jusque là assis, il se leva, et sentit un léger vertige le prendre. Il faisait face au Couloir, exactement. Il s'ouvrait devant lui, un océan de noirceur, une gueule. Qui pouvait savoir ce qu'il y avait au bout de ce couloir ; s'il mesurait deux mètres de long, ou s'il n'avait aucune fin ; pourquoi n'avait-il pas été condamné comme les autres. Le Couloir l'hypnotisait. Il ne pouvait en détacher son regard. Un trou noir. Un trou noir qui aspirait tout. Son courage, sa volonté, ses pensées. Sa dernière image fut celle des fenêtres de la maison qui lui faisait si peur. Il n'y avait rien, derrière, il en avait eu la certitude - rien que du néant, du noir, du froid. Et il s'y trouvait, maintenant. Il avait été aspiré quand même. Remonter les escaliers et sortir ne servait plus à rien. »

Dans *Le Seigneur des [Ruines](#)*, toutes les séquences qui se déroulent à Confluence semblent être l'occasion pour l'auteur de recycler des souvenirs ou des rêves à leur sujet.

La séquence de la brocante, par exemple, dans les [ruines](#) d'un château sur les hauteurs de la ville - château dont il ne reste que quelques murs et un morceau de tour, où s'imbibent des vagabonds hargneux.

Le lieu est bien réel : sur les hauteurs de la ville se trouve effectivement un parc public ceint de vieilles murailles, qui sont les derniers vestiges d'un château détruit depuis des siècles, et qui surplombe aujourd'hui les voies ferrées.

On trouve quelques éléments à son sujet sur Internet :

<http://enlorraine.unblog.fr/2011/05/31/les-ruines-du-chateau-de-sarreguemin-es-57/>

<https://lorraineblog.skyrock.com/3048550911-Le-Chateau-de-Sarreguemin-2-eme-partie-par-Bea-pour-lorraineblog.html>

L'auteur cite cet endroit dans ses notes :

« L'espèce de tour effondrée, au château, qui nous servait à picoler après les cours au lycée, quand on était ado... On venait en petit groupe, une demie-douzaine tout au plus, avec ce qu'il fallait de trucs apéritifs et de picole en tout genre - rosé pas cher, bibines, un peu d'alcool fort. J'y allais moins souvent que les autres car moi je n'étais pas à l'Internat ; l'ennui, la solitude pesaient moins sur moi. Ils m'ont rattrapé depuis. »



Une photo personnelle prise au château

« Je serais incapable de dater cette brocante, au château, où j'avais été avec mes parents. J'étais enfant. C'était probablement l'une des premières

que j'ai pu voir dans ma vie. Je me souviens de mon émerveillement devant les mille et une bricoles qui étaient exposées à même le sol, sur des bâches ou des couvertures. Il me semble que c'était en automne. J'assimile ce souvenir à d'autres souvenirs d'automne, à la magie de cette saison quand j'étais gosse, les feuilles mortes, les promenades en famille au long de l'eau, ou dans des endroits qui me semblaient magiques mais dont je ne me rappelle plus que quelques détails épars »

La fiction comme pratique magique pour ressusciter des lieux disparus ou oubliés, pour conjurer le travail de sape du temps qui détruit tout et qui condamne chacun à l'exil, la fiction pour faire mentir l'adage « You can never go home again ».

« La liste des endroits où je peux encore respirer s'amenuise continuellement. Et où que j'aille me rattraperont les maisons à la con peintes en gris et en rouge, les ronds-points, les LED hideuses dans les jardins, pour éclairer le chemin vers la porte la nuit, et les massifs de fleurs exotiques ornés de décorations débiles à la place des arbres, des bons vieux arbres. Le temps et les paysagistes détruisent tout. »

Une autre séquence met en scène un lieu qui semble – si l'on en croit ses notes – cher à l'auteur : la bibliothèque municipale.

« Les ruelles et les rues encore médiévales autour de la bibliothèque.
L'auberge du Cerf d'Or.
La fête foraine quand j'étais enfant.
Un bistrot disparu dont j'ai oublié l'endroit exact.

Hier j'étais à la bibliothèque, emprunter des livres – je ne sais même plus ce que j'ai pris, et de toutes façons je ne les lirai probablement pas. Je voulais juste retrouver un peu l'endroit. J'étais saisi d'une sorte d'ivresse à chaque fois que je déambulais dans les rayons, autrefois, quand j'y travaillais chaque été. Le voisinage de tous ces livres, autant d'univers complets constitués de mots ; j'aurais voulu passer mes journées entières à y butiner, à m'oublier dans des poèmes, des documentaires, des recueils de photos, des nouvelles horribles ou des romans japonais.

Les minitels pour les recherches

Déambuler seul la plupart du temps en salle adulte. Rangées étroites.
Poésie
Littérature (800)
Romans

Après-midi à lire des bandes dessinées, seul, dans la pénombre de la salle adulte – ni jour ni nuit.

La salle de lecture tout en haut.
La section jeunesse que j'aimais beaucoup. Les BD (Tif et Tondou ? Une histoire de phare)
Alexandre Dumas
LDVELH contemporains, policiers
Dreamcatcher

Errer dans la bibliothèque municipale, adolescent. Ouvrir des livres au hasard, parcourir quelques pages, les refermer. Papillonner. Lire plusieurs

BD d'affilée dans l'après-midi. Mille histoires et fragments d'histoire, mille ambiances, mille mondes. Planer au-dessus de tout ça. Être une sorte de voyageur à travers les univers, n'être que de passage dans des histoires commencées avant moi, qui continuent après moi.

L'ambiance même de la bibliothèque jouait. Le silence, la relative pénombre, le décor vieillot et inchangé au fil des décennies ou quasiment, qui était déjà une rupture avec le monde du dehors, et une bulle protectrice, un sas vers des ailleurs. Et un lieu quasi-romanesque en soi. »

La séquence au cours de laquelle le personnage-joueur déambule dans la bibliothèque de Confluence est plutôt confuse et comme son début est manquant, on ne sait pas vraiment pourquoi le personnage y entre, dans quel but. Les choix proposés au joueur sont relativement neutres (explorer les pièces, explorer les rayonnages, parcourir quelques tomes). Il n'est pas impossible que la bibliothèque ne joue en réalité aucun rôle dans l'histoire, et que l'auteur ne l'ait incluse que comme un élément d'ambiance, de background, et par attachement sentimental au lieu réel.

En sortant de la bibliothèque, le personnage-joueur a le choix, parmi plusieurs lieux à explorer, d'entrer dans L'Auberge du Cerf d'Or. C'est le nom, assez poétique il faut le reconnaître, d'un établissement à Sarreguemines, effectivement situé à proximité de la bibliothèque municipale. L'auteur écrit dans ses notes qu'il n'y est jamais entré et le regrette.

Le recours à la fiction pour rattraper le temps perdu, pour combler les lacunes et les regrets de la vie réelle.

Une autre séquence de ce type est celle où le personnage explore de sombres souterrains dont l'entrée – des escaliers à même la chaussée, descendant vers une lourde porte – est située à côté d'une église maudite. En tant que Sarregueminois j'ai immédiatement pensé qu'il s'agissait des abris anti-aériens qui ont servi pendant la Deuxième Guerre Mondiale ; intuition confirmée par les notes de l'auteur, qui exprime son regret de n'avoir pas pu visiter ces abris (où sa grand-mère, enfant, s'était réfugiée avec d'autres sarregueminois et sa famille probablement) avant que la mairie ne décide de les condamner entièrement.

Certains lieux du jeu semblent contenir des références à la vie personnelle de l'auteur mais compréhensibles aux sarregueminois de son âge qui auraient pu y jouer.

Ainsi, cette séquence aux abords d'église abandonnée et délabrée depuis que le Magicien a lancé une malédiction contre elle, et interdite à tout visiteur par des serpents qui rampent dans l'herbe aux abords, menaçants et présentés comme absolument mortels :

« C'était l'un des étés les plus chauds. Je faisais partie d'une bande de ratés, et on jouait au foot avec les clodos du parc – des ratés eux aussi, donc, juste un peu plus vieux ; l'image de ce que nous allions, peut-être, devenir un jour. Je parle du parc qui faisait face à l'église du Sacré Coeur. La nuit j'allais m'y promener seul avec un Kodak hors d'âge prêté par mes parents. Une fois j'avais presque dû rentrer chez moi en courant, le flash de l'appareil avait alerté les quelques drogués qui passaient leurs nuits d'été dans l'ombre au pied de l'église. Mon père disait qu'on retrouvait des seringues usagées dans l'herbe. Je n'osais pas m'approcher de l'église de peur de me faire piquer par une seringue abandonnée, silencieuse et mauvaise comme un serpent endormi. »

Était-il dans les intentions de l'auteur de faire jouer son jeu à ses anciens amis ? *Le Seigneur des Ruines* a-t-il été conçu comme une oeuvre mémorielle non seulement à l'usage de l'auteur lui-même, mais d'une bande d'amis de jeunesse, véritables destinataires de l'oeuvre ? Si c'est le cas, et si le jeu a été achevé un jour, alors ces amis ne sont pas les autres membres des Gardiens du Rêve, qui n'en ont jamais lu une seule ligne.

Mais a-t-il été achevé ? Sans que je puisse l'affirmer, il me semble bien que non. Je reviendrai à cette question plus tard.

Liste des lieux du jeu et leur correspondance avec les lieux réels de Sarreguemines ou d'ailleurs

- Le cimetière juif de Frauenberg est manifestement le modèle du cimetière délabré et pillé que le personnage-joueur longe dans les derniers kilomètres avant Confluence. Les notes de l'auteur (trouver un nom de peuple largement exterminé par un ordre de chevaliers pervers, dégénérés, dirigés notamment par le personnage-archétype du Chevalier).

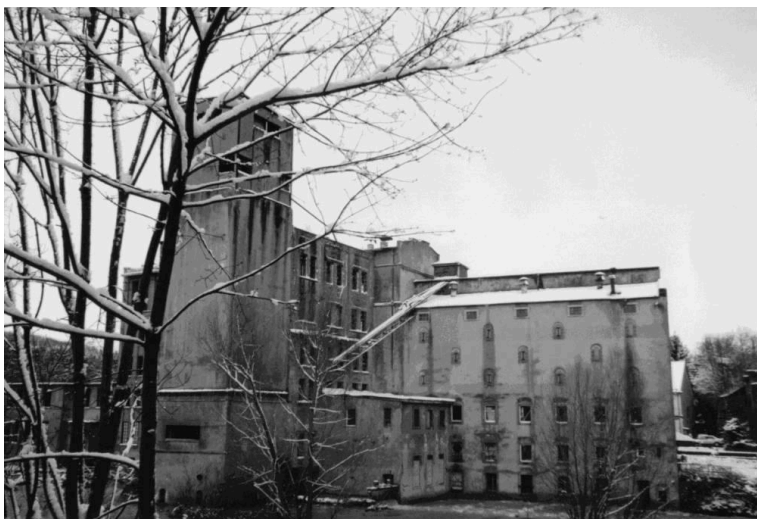


- Le chemin que le personnage-joueur emprunte, au bord de l'eau, juste avant d'entrer dans Confluence, fait mention d'un sanatorium et d'une immense [ruine](#). J'y reconnais les abords, effectivement situés au bord de la Sarre, de l'ancien moulin des faïenceries, ainsi que du centre hospitalier spécialisé de Steinbach¹⁹.



Le chemin le long de la Sarre qui longe le moulin des faïenceries et le CHS

¹⁹ « La fraîcheur au bord de la Sarre, à la tombée du soir, en été. Une escale à Zetting, son église haut-perchée, sa Vierge qui m'a toujours fascinée, avec ses couleurs violentes et naïves d'idole païenne. Le vélo avec Peter. Steinbach, Sarreinsming, au bord de l'eau, à toute blinde, l'impression qu'on pourrait continuer indéfiniment. Je respirais de l'encens du matin au soir, le store de l'unique fenêtre de ma chambre sous les toits, tiré. Toute une adolescence dans la pénombre, l'encens, la radio, Stephen King et Baudelaire, Thiéfaine et Dead Can Dance. Mon asile à moi. » (Note de l'auteur)



Le moulin des faïenceries

J'ai bien connu à titre personnel le CHS de Steinbach. Ma grand-mère y a travaillé, et plus tard, adolescent, je l'ai fréquenté moi-même parce que j'y avais plusieurs amis dont les parents y travaillaient également. Nous jouions dans un groupe et répétions dans l'immense grenier d'un des bâtiments. Je peignais à l'époque et avait laissé l'une de mes toiles abstraite là-bas ; peut-être y est-elle encore.



Le sinistre parc où est sis l'un des nombreux bâtiments du CHS

Un autre souvenir me revient :

« Elle m'envoie des cartes postales de son asile / M'annonçant la nouvelle de son dernier combat / Elle me dit que la nuit l'a rendue trop fragile / Et qu'elle veut plus ramer pour d'autres Guernica »

Les après-midi pluvieux à écouter Thiéfaine, à penser à la mère de mon meilleur ami, qui y avait passé un certain temps, dans cet l'asile...

- La rue où le personnage-joueur se réveille, attablé avec d'autres passants venus dîner à même la chaussée, semble correspondre à la rue de France, qui fait partie de la vieille ville de Sarreguemines, avec ses ruelles quasi-médiévales, tortueuses et étroites, si j'en crois les commerces et les quelques points de repères qui sont cités.



L'une des rues délabrées et mal famées du vieux Sarreguemines



La ruelle Holtz, où le personnage peut aussi se rendre, et où des détrousseurs le menacent

« La rue où je me trouvais était une rue ancienne, étroite, bordée de petites échoppes et de tavernes. Je notais un bouquiniste et un luthier, dont les articles précieux luisaient doucement dans les vitrines obscures, reflétant faiblement les lumières de la rue. À une extrémité, elle menait à une place ornée d'une fontaine, avec d'autres échoppes, d'autres tavernes, et une église. Juste avant la place une ruelle descendait, obscure et tortueuse, un restaurant asiatique faisant l'angle. À l'autre extrémité de la rue, on s'éloignait du cœur de la ville, vers les berges. »

Le bouquiniste et le luthier en question correspondent à deux commerces bien connus à Sarreguemines dans la rue de France, du moins dans les années 90, en l'occurrence, pour le bouquiniste, la boutique « Charivari » qui était un temple de la pénombre, de l'encens, de la musique douce et des éditions rares. La place avec les autres échoppes et la fontaine correspond à la place du marché.

On notera que la séquence la plus ancienne du jeu se déroule dans une ville non-nommée (comme si son nom avait été... oublié) dans laquelle se déroule un Carnaval ; et que le jeu se termine à peu près dans une autre ville, Confluence, où ont eu lieu également de bruyantes festivités populaires. Cette symétrie curieuse remplit peut-être une fonction qui nous échappe aujourd'hui, dans la mesure où une bonne partie du jeu a disparu à jamais – dans l'hypothèse où elle a existé un jour. À moins qu'il ne s'agisse de quelque chose de tout-à-fait inconscient pour

l'auteur. Quoi qu'il en soit, le thème du Carnaval et de la fête populaire semble le travailler. De fait, Sarreguemines est une ville dont le Carnaval, comme celui de Dunkerque par exemple, est un élément très fort de la culture locale, et attire chaque année énormément de participants – il est le plus grand de Lorraine.



Scènes du Carnaval de Sarreguemines

- L'église où a lieu la tentative d'assassinat sur la personne du Prêtre correspond au sanctuaire de Notre-Dame du Perpétuel Secours, situé dans le quartier dit du Blauberg.



- Le cimetière où le personnage-joueur se réfugie après la tentative d'assassinat du Prêtre correspond au cimetière principal de Sarreguemines, situé en bordure de ville, à côté du quartier dit de la « route de Nancy ». On y trouve un cimetière juif à part du reste, ainsi plusieurs petites sections spéciales, comme celle des soldats soviétiques tombés pendant la Deuxième Guerre Mondiale, ou le carré des indigents.

« Aller voir la tombe de quelqu'un ?
Introuvable.

Mais... carré des indigents

Visiter les différentes zones (cimetière juif, cimetière des soldats russes, cimetière musulman, la partie des gros mausolées des riches, la fosse commune, le carré des indigents) »

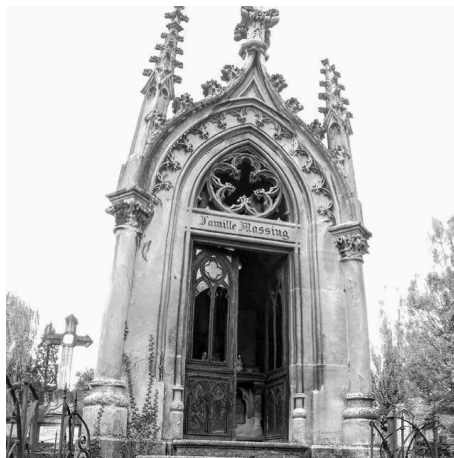


Le carré des indigents

On y trouve également nombre de caveaux et de mausolées très élaborés, datant de la grande époque industrielle de Sarreguemines au XIX^e siècle.



Quelques tombes d'intérêt, au cimetière municipal de Sarreguemines



<https://www.lieux-insolites.fr/cimetiere/sarreguemines/sarreguemines.htm>

- Les souterrains obscurs près de l'église maudite : comme je l'ai dit plus haut, toute cette zone correspond à l'église du Sacré-Coeur et aux abris anti-bombardements.



Une vidéo a été réalisée dans ces abris souterrains, consultable à cette adresse :

<https://www.facebook.com/373212483148/videos/10155628188513149/>

- « L'Auberge du Royaume » où le personnage peut entrer, au cours de son exploration initiale de Confluence, est la transposition, manifestement, de l'Hôtel de France, rue Clemenceau.

« Entrer (pourquoi, au fait ?)
 Examiner les participants
 Blabla
 Aller demander à la patronne qui on enterre
 Une mendiante alcoolique et cinglée mais qui venait d'une bonne
 famille de la ville. Son père : un grand érudit autrefois.
 Chercher des yeux le prêtre, au cas où
 On ne le trouve évidemment pas, mais un perso évoque la secte
 méprisable, qui se fait passer pour la vrai foi, qui sévit
 depuis quelques années en ville et ne fait que progresser.
 Ne pas entrer »

- Les thermes en **ruines** où le personnage-joueur peut passer la nuit après son arrivée à Confluence sont le double de la piscine découverte qui existait au bord de la Sarre, quasiment au niveau de la frontière avec l'Allemagne, et qui après avoir été une friche pendant des années, est aujourd'hui remplacée par une résidence.



- L'autre lieu abandonné où le personnage-joueur peut passer la première nuit (selon le côté par lequel il arrive en ville) ou aller se reposer après la tentative d'assassinat du Chevalier, est décrit comme un ancien prieuré, abandonné ; j'en déduis qu'il s'agit de celui du quartier de Welferding.



Le prieuré vu de l'extérieur et le quartier de Welferding



L'intérieur du prieuré

- Le quartier dit « Nouvelle Église » qui est l'un des multiples points d'entrée de la ville (je ne sais pas par quels chemins narratifs se décide le côté par lequel le personnage-joueur arrive à Confluence) correspond au quartier de Neunkirch, dont le nom en est la traduction littérale. Le héros y arrive par un chemin de campagne, bordé d'une forêt, où il croise un Calvaire à moitié détruit.



L'aérodrome cité dans le jeu (mais qu'il est apparemment impossible de visiter) existe bel et bien lui aussi²⁰, ainsi que le couvent où, dans le jeu, sont séquestrées et laissées à mourir de faim les dernières Soeurs qui résistent à l'emprise hérétique du Prêtre.

²⁰ Je le sais d'autant mieux que j'ai grandi à proximité. Nous habitions alors rue de Ruffec, à Neunkirch, autant dire à la sortie de la ville, puisqu'au bout de la rue il y avait des vergers et des champs, puis de la forêt, sur des kilomètres – l'aérodrome devait se trouver à un kilomètre de chez nous. J'ai grandi avec dans les oreilles le grondement sourd des moteurs, et encore aujourd'hui, c'est le son que je préfère au monde. J'ai découvert à l'âge adulte que mon grand-père paternel, après la guerre, avait fait partie des hommes qui ont créé ou relancé, je ne sais pas, l'aéroclub de Sarreguemines.



Quelques photos historiques de l'aéroclub de Sarreguemines

Sur la place principale de Nouvelle Église est installé un cirque ; il y est fait mention d'enfants qui jouent, et d'une vieille maison au jardin bordé d'un muret. J'y reconnais la place située au bas de la Ruffec, où j'ai vécu enfant.



- Le salon de thé (sic) où le personnage-joueur peut rencontrer (l'attendant au bas des escaliers qui mènent aux latrines) l'un des lieutenants du Voleur, et où se trouve, au milieu de l'établissement, une sorte de cour intérieure à la végétation anarchique et malade, fermée par des baies vitrées, au centre de laquelle se dresse une statue sinistre d'une divinité païenne enfant, rongée par la mousse et l'humidité... correspond au salon de thé « Chez Klock », qui existait dans les années 1980. La référence échappera donc non seulement à tout non-sarregueminois, mais à tout sarregueminois né après 1990.

- La maison des guildes où peut se rendre le joueur (elle est listée par l'auteur dans l'ensemble des lieux explorables, même s'il ne subsiste aucune séquence correspondante) correspond comme je l'ai dit plus haut au Foyer Culturel de Sarreguemines, sorte de maison des associations où toutes sortes d'activités créatives ou de détente ont lieu. C'est notamment là qu'est installée l'association les Gardiens du Rêve, que j'ai moi-même brièvement fréquentée pendant mon adolescence – après avoir fréquenté le Foyer, enfant, pour d'autres loisirs, dont un atelier d'initiation à l'informatique.



L'extérieur du Foyer ; les fenêtres donnent sur le local des Gardiens du Rêve



Les fascinants, obsédants couloirs du Foyer Culturel...

- Le château où a lieu la brocante, comme je l'ai dit plus haut, existe bel et bien ; il s'agit d'un château datant du XII^e siècle construit afin de surveiller le confluent entre la Sarre et la Blies. Il n'en subsiste aujourd'hui que l'ancienne porte principale d'entrée et la tour attenante. Les lieux servent à la promenade, et plus prosaïquement, bien souvent, à accueillir des groupes d'adolescents désœuvrés.



La montée vers le château



Détail

« Vous empruntez le pont qui passe au-dessus des rails, au moment même où une locomotive fumante, crachant un nuage de vapeur, passe en-dessous, en direction de la gare. Les marches sont hautes, l'escalier est raide et votre armure, bien que légère, vous pèse ; vous arrivez en haut essoufflé, en sueur. Vous êtes sur un chemin pavé, qui ressemble à un chemin de ronde. Il est pentu lui aussi et se termine par quelques dernières marches que vous gravissez en ahanant, sous les rires et les encouragements de quelques femmes aux hautes fenêtres de ce qui semble bien être un bordel. »

La brocante est là. Quelques dizaines d'exposants, réparti sur un vaste plateau ceint d'un muret en pierres, que l'on devine avoir été, il y a longtemps de cela, les murs d'un imposant château ; aujourd'hui c'est un square. Vous notez, tout au bout du terrain, une unique tourelle encore debout, bien qu'ouverte aux quatre vents. »

« RANDOM EVENTS - Se déclenchent après qu'on ait eu le résultat d'une action choisie

- Vous sentez un pickpocket en train de vous faire les poches.
- Vous assistez à une tentative de vol à la tire et poursuivez le voleur - et échouez.

NOTE - Types d'objets qu'on peut trouver

Armes

- Plein de petites haches rouillées

Vêtements

- Robe longue avec capuche, type moine

Livres

Bibelots, meubles, déco

- Une statuette en bois de tel dieu ancien

Jeux

- Un genre de jeu d'échecs (ou même, simplement, un jeu d'échecs)

Bijoux, accessoires

- Masque de carnaval
- Bague (contient en fait du poison) »



Il est à noter que le bordel cité dans les notes de l'auteur correspond à une réalité historique ; jusqu'à la loi Marthe-Richard, en 1946, une maison close officiait dans le quartier. Je n'ai jamais su exactement quel bâtiment elle occupait.





<http://enlorraine.unblog.fr/2011/05/31/les-ruines-du-chateau-de-sarreguemin-es-57/>

- La taverne où le personnage-joueur peut entrer, au cours de son premier matin à Confluence, est clairement inspiré (selon les notes de l'auteur) du bistrot « Chez Chris », qu'il semblait fréquenter assidûment, notant dans une entrée de son journal que la clientèle, essentiellement turque et masculine, venant surtout jouer au PMU, le dépayisait d'une manière « intéressante » (sic).

<https://sarreguemines-tourisme.com/fr/ou-manger/restaurants-traditionnels/brasserie-chez-chris-947002987>

« Vous entrez dans la taverne, où attablés et penchés sur de larges journaux, des hommes et des femmes s'absorbent dans les résultats des dernières courses de chevaux, et dans les pronostics des prochaines. Certains sont joviaux ; d'autres semblent rêver déjà aux mauvais coups qui leur permettraient de se refaire. Une odeur de tabac parfumé et de bottes crottées, de sueur aigre, de latrines adjacentes alourdit l'atmosphère. Derrière son large comptoir, le patron et sa probable épouse s'affairent, encerclés de clients aux faciès exotiques. Beaucoup d'entre eux sont des immigrants des steppes, travailleurs plus ou moins déclarés, magouilleurs en tous genres, le sabre bien visible à la ceinture. Aucune hostilité, néanmoins, ne se fait sentir. Vous vous installez parmi eux au comptoir. À votre gauche un homme minuscule, rachitique, avale de petites gorgées de son café, en tremblotant. Il porte de petites lunettes rondes, rafistolées et mises de travers, et vous l'entendez marmotner des chapelets de « Eh ben... », sans suite, comme pénétré d'une indignation sans objet mais si forte qu'il lui est apparemment impossible de la formuler. Une patrouille à cheval passe au petit trot, dans la rue, et plusieurs têtes se tournent vers les larges fenêtres de la taverne. »

- Il y a bel et bien une maison d'arrêt à Sarreguemines, essentiellement réservée aux petites peines et aux détentions préventives.



Elle se trouve à proximité (dans le jeu) du palais où vit le chef de la Garde, qui organise une grande fête où le personnage-joueur sait qu'il pourra trouver le Chevalier et avoir donc une occasion de l'assassiner. Les notes personnelles de l'auteur laissent entendre que ce chef de la Garde serait la transposition d'un voisin exerçant la profession de policier :

« La fête et la tentative d'assassinat du Chevalier »

Monter rue de la Montagne

Passer devant la prison

Les chevaux, la bicoque, le groupe d'enfants

Description du quartier de belles grandes maisons bourgeoises un peu plus loin et de la fiesta du chef de la Garde

Rue Rabelais, à côté du champ avec les chevaux, il y avait un bâtiment abandonné. Un jour j'y suis entré avec d'autres enfants, toute une bande. Mais comment était-ce, à l'intérieur ? Et qui étaient ces autres gosses ?

Pas dormi la nuit dernière. Ce gros beauf a fait la fête jusqu'à 4h du matin, dans son jardin, qui communique directement avec celui de mes parents ; rires, musique à fond, etc. J'ai pris mon mal en patience en bouquinant (la bio de Steve Jobs, involontairement drôle) jusqu'à ce que j'en aie assez et me rhabille puis sorte pour lui demander, dans son jardin, si ça l'ennuyait que je dorme. Il avait plus qu'un coup dans le nez et a mis quelques secondes à comprendre qui j'étais et ce que je lui demandais. Puis il m'a tout simplement foutu dehors en me disant "appelez les flics si ça vous plaît pas" ; l'enfoiré savait parfaitement que ses collègues ne viendraient jamais l'aligner. »

- Le Chemin de la Vierge, par lequel on fuit après la tentative d'assassinat du Chevalier, existe bel et bien ; c'est un lieu de promenade, orné d'une immense statue de la Vierge Marie, qui relie le quartier du Himmelsberg, comme son nom l'indique²¹, au quartier de Welferding, situé au bord de la Sarre. Des jardins ouvriers bordent la zone.



La statue de la Vierge

²¹ Puisqu'il signifie « Montagne du ciel ».



La descente vers le quartier de Welferding

Pour échapper aux gardes qui le poursuivent, le personnage-joueur peut utiliser un court tunnel qui donne sur un terrain vague ; ce tunnel, à Sarreguemines, existe, et passe sous les rails, qui séparent le bas du chemin de la Vierge du quartier de Welferding.



- La bibliothèque municipale de Confluence est décrite comme accessible depuis une vaste cour où l'on peut également accéder aux locaux d'une corporation (d'ouvriers au métier non-précisé) et à la maisonnette d'une conteuse, présentée comme vaguement sorcière. La corporation en question (qu'il n'est pas possible d'explorer apparemment) correspond aux locaux de Force Ouvrière ; quant à la conteuse, elle est manifestement inspirée des employées de la bibliothèque municipale qui toutes les semaines animent « l'heure du conte » dans un petit bâtiment attenant à la bibliothèque.



La cour de la bibliothèque

- L'Auberge du Cerf d'Or, comme nous l'avons vu plus haut, porte le même nom dans le Sarreguemines réel. N'y étant jamais entré moi-même, je ne saurai dire ce que l'on y trouve. Sans doute est-ce préférable.



- Les berges de la Sarre (qui dans le jeu est franchie en barque par le personnage-joueur après sa mission ratée, pour rallier le pays voisin) accueillent un port de plaisance côté français, aux pieds du Casino, et une marina côté allemand. Un grand nombre de péniches passent par ces lieux, et y restent stationnées, parfois des années entières. Les notes de l'auteur laissent à penser qu'il a envisagé d'inclure une séquence du *Seigneur des Ruines* à l'intérieur d'une péniche, mais si cette séquence a existé un jour, elle est aujourd'hui perdue.



- La maison-close où s'achève le jeu (et vraisemblablement l'existence du personnage-joueur) s'inspire du « Palais Madame », sur la commune allemande de Rilchingen-Hanweiler, qui fait face à Sarreguemines, et à laquelle on peut accéder par plusieurs ponts au-dessus de la Sarre. L'endroit – légendaire parmi tous les lycéens de la ville, génération après génération – ne semble pas être un maison-close, en réalité, mais tout au plus un bar employant des serveuses aux tenues faites pour séduire.



<https://www.facebook.com/PalaisMadame/photos>

- Les manufactures en **ruines** (où le personnage-joueur cherche le Magicien et vit quelque chose qui le rend amnésique et incapable de mener à bien sa mission) correspondent enfin au site abandonné des faïenceries de Sarreguemines. Comme le passé minier dans le Nord de la France, ce passé industriel glorieux mais aujourd'hui saccagé est l'un des éléments majeurs de l'identité sarregueminoise, et il paraissait bien improbable qu'un jeu ou qu'une quelconque oeuvre de fiction puisse mettre en scène cette ville – fût-ce déguisée en ville d'un monde imaginaire – sans aborder cette question.

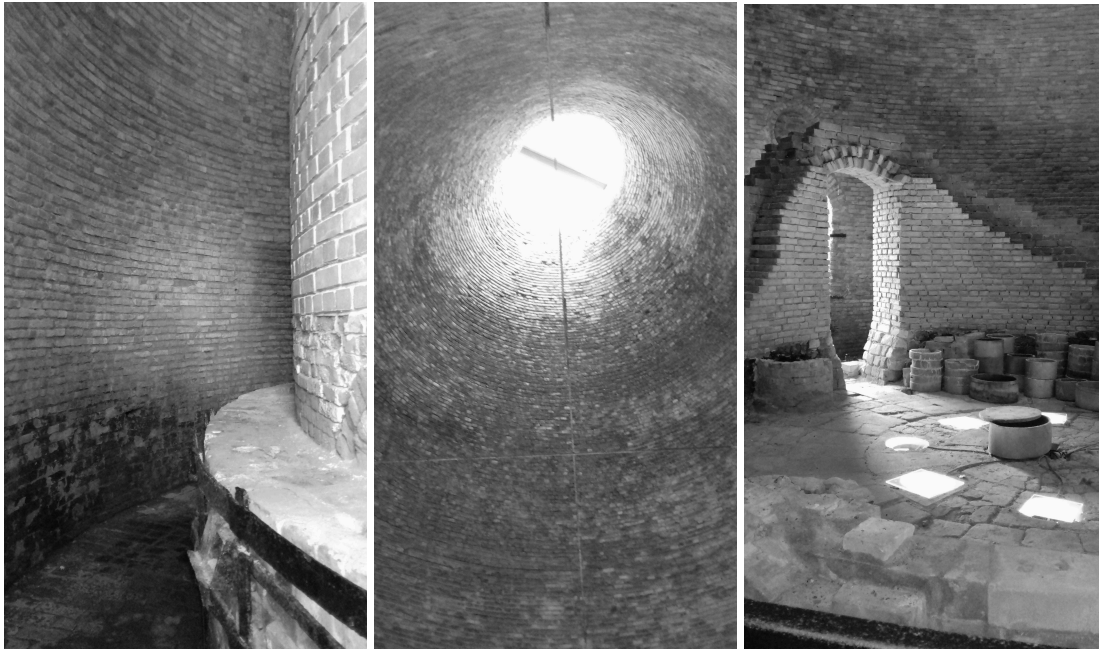
« Implantée à Sarreguemines depuis la fin du xviii^e siècle, l'industrie faïencière acquiert ses lettres de noblesse avec Paul Utzschneider et Paul de Geiger qui propulsent la manufacture au tout premier rang : dès le XIX^e siècle, Sarreguemines propose dans le monde entier une vaste collection de faïences, vases, cache-pot, fresques murales, cheminées... Après cette période d'expansion, la faïencerie de Sarreguemines réduit son activité et finit par disparaître en février 2007. »²²

Ces **ruines** parsèment la ville, comme des métastases. Leur cœur est situé presque face à la mairie, sur l'autre rive, et à côté du Casino de Sarreguemines, une salle de spectacle avec restaurant, jouxtant un parc et un port de plaisance. Au cœur même de la ville, plusieurs centaines de mètres carrés de friches à l'abandon, dangereuses, malsaines, que les habitants ont fini par ne plus voir, mais qui sont bien là et qui irradiant la vie quotidienne.



Quelques-unes de mes photos des ruines des faïenceriers ; je n'y suis, moi, jamais entré

²² https://fr.wikipedia.org/wiki/Sarreguemines#Industrie_de_la_faïence



L'intérieur d'un four, situé près de la mairie

Hypothèses sur l'inachèvement du jeu

La majorité des séquences rédigées ou qui existent, en tous cas, sous formes de séquences de paragraphes reliés les uns aux autres par des renvois (« rendez-vous au tant et tant ») sont celles qui concernent les péripéties du personnage avant son arrivée à Confluence.

Après, on a essentiellement des paragraphes isolés, des graphiques établissant la structure générale d'une séquence, ou des notes éparses de l'auteur. Comme si au fur et à mesure de la conception du jeu, l'usure s'était faite sentir, la fatigue, un sentiment de vanité peut-être, jusqu'à rendre l'achèvement de l'œuvre impossible. Double échec, donc : l'œuvre-cimetière s'avère elle-même mort-née.

La première hypothèse que je pose est donc précisément celle de l'inachèvement du jeu.

Je n'ai après tout aucune preuve que *Le Seigneur des Ruines* n'a jamais été édité, publiquement ou en privé – pour un cercle d'amis par exemple. Encore moins la preuve qu'il n'a jamais été achevé, publication ou non. Mais l'obsession très nette de l'auteur pour le thème de l'usure, de la ruine et du ratage, me laisse à penser qu'il a été au moins tenté de ne pas achever son jeu, dans une sorte de jusqu'au-boutisme « méta », artistique et philosophique.

« Il y a une poésie spécifique aux fragments, et aux narrations / discours totalement décontextualisés. L'imaginaire se nourrit du manque, des limites, des contraintes – on voit une montagne à l'arrière-plan d'un tableau, on ne peut qu'imaginer ce qu'il y a derrière, et c'est là qu'est le plaisir le plus profond. Un jeu vidéo qui montrerait ce qu'il y a derrière la montagne, et potentiellement, le pays tout entier, apporterait un grand plaisir aussi, mais où l'on ne serait que spectateur. On y développerait pas sa propre imagination. Et peut-être finirait-on par se lasser de cette exhaustivité. En voyant la fin du Manoir de Mortevielle sur YouTube, j'ai été déçu. Simplement parce qu'après plusieurs décennies à ne pas la connaître, je ne pouvais qu'avoir des attentes à la fois très vagues et impossibles à satisfaire. »

L'auteur a-t-il finalement renoncé à finir son jeu, par goût des fragments, par goût des œuvres incomplètes, du mystère, des questions sans réponses ? Ou plus simplement la lassitude a-t-elle eu raison de lui ?

« Je me rends aussi compte d'une chose ; c'est une vraie misère, ce besoin de "justifier" l'imagination, la créativité brute par une fin ; même celle de créer un jeu pour son seul plaisir. Pourquoi ne pas s'asseoir avec du papier et un stylo, et laisser venir les idées, les noms, les lieux, les personnages, sans but aucun, sans projet ? Faire ce que font les gosses. Je me souviens quand j'étais adolescent, il me suffisait de quelques tasses de café, d'un peu d'encens, d'un stylo et de feuilles à carreaux pour créer un monde – sans prétexte ni utilité, et surtout, sans personne à qui le communiquer ensuite. Mais je le faisais, parce que ça me venait, et voilà tout. Je dessinais et coloriais des cartes, j'inventais des personnages, des lieux, des histoires – c'était en général un gros patchwork de toutes mes lectures en bande-dessinée, romans fantastiques et autres, mes visions n'avaient rien de révolutionnaires mais c'étaient mes visions. Et elles prenaient corps mot après mot, croquis après croquis. Elles ont à l'époque, avant mes quinze ans, délimité un imaginaire qui est encore le mien aujourd'hui, après lequel je cours pour accoucher péniblement d'un jeu. »

*

Le passage au « Je » lors de la séquence où le personnage-joueur se réveille en ville, à une table de brasserie, après l'exploration des [ruines](#) des manufactures, indique-t-il que celui qui s'est perdu dans les [ruines](#) et qui y a vécu, ou peut-être simplement vu quelque chose qui l'a chamboulé suffisamment pour perdre la mémoire et abandonner sa quête... c'est l'auteur lui-même ?

Je la recopie ici pour mémoire :

« Je me réveillai en sursaut, totalement désorienté pendant plusieurs secondes. Je me trouvais en extérieur, dans une rue, assis à une table de brasserie, devant une assiette encore vide et au milieu d'autres convives. C'était la nuit. Une foule bigarrée déambulait dans la rue étroite, au son d'une musique festive, assez assourdissante ; trompettes, tambours... Des serveuses passaient entre les nombreuses tables, portant de grands plateaux chargés de bières et de pichets de vin, de plats débordants de viandes. Les toits des immeubles se découpaient sur le ciel nocturne, menaçants, angoissants pour une raison qui m'échappait. Je me sentais comme un étranger mais essayai de faire comme tout le monde, de passer inaperçu. De me calmer. Quelque chose n'allait pas. J'avais l'impression d'oublier un élément important ; j'avais l'impression qu'il m'était arrivé quelque chose qui pour l'instant m'échappait mais qui était vital, et que je devais retrouver. »

Dans les notes de l'auteur, on trouve des réflexions de ce type :

« Je réorganise, classe et vois ce que je peux développer de mes écrits de tous ces derniers mois... il y a des tendances, des thèmes, des choses fondamentales qui laissent voir le début d'une œuvre, dont je ne sais pas quelle forme elle prendra, si elle doit en prendre une. Ça a ses côtés excitants, et en même temps, ce genre d'entreprise me laisse toujours un vague malaise... l'impression de fouiller, de creuser des choses qui feraient mieux de rester souterraines et informulées. L'impression aussi de m'attaquer à quelque chose de trop gros pour moi, de désespérant. »

Il n'est pas forcément anodin de fouiller dans son passé, de remuer ses vieux souvenirs, pour y trouver de la matière fictionnelle. Ce que l'on peut trouver peut faire mal.

Parfois aussi on ne trouve rien, ou pas grand-chose, et cela fait mal aussi.

« Tu crois que ta mémoire est un océan, quand ce n'est qu'une mare boueuse dont tu fais le tour avec dégoût, dès que tu décides de la cartographier. »

Quoi qu'il en soit, *Le Seigneur des Ruines* a probablement été abandonné avant même d'être rédigé même à moitié ; les fondations du jeu n'étaient pas assez solides pour que l'édifice puisse être achevé.

« J'essaie de bosser sur *Confluence* et je me demande POURQUOI le faire. Parce que c'est LE jeu que j'écirai sur Sarreguemines, et il en faut un. Voilà pourquoi. Quelle nécessité réelle ? Est-ce juste de la flemme qui se transforme en scepticisme ? Je dois avouer que même si ce jeu me hante, je ne ressens aucune pulsion viscérale de l'achever. Peut-être parce que je me complique trop la vie. Plus mes projets sont "méta" moins j'arrive à les terminer. Peut-être que je devrais simplifier les choses. Faire de l'AVENTURE, un truc à la *Le Nécromancien*. La vérité c'est qu'on ne rattrape pas une histoire ratée, inachevée ou pleine de lacunes, par des procédés à la Borgès. »

Une note personnelle

Je sais en réalité pourquoi le jeu n'a pas été fini. Parce qu'on ne ressuscite pas son enfance en la transformant en un setting de jeu vidéo ou de LDVELH. C'est un entreprise vaine et décourageante, motivée par le désir de communiquer quelque chose qui ne peut pas l'être ; des vieux souvenirs qui n'intéressent plus personne, des clins d'oeil adressés à des complices inexistantes.

En lisant et en relisant les notes manuscrites et les fichiers .doc ou .txt de l'auteur du *Seigneur des Ruines*, en reconstituant le puzzle, et en travaillant laborieusement ce mémoire – en travaillant laborieusement sur ma mémoire – j'ai commencé à faire des rêves, de plus en plus fréquents, de plus en plus obsédants. Des rêves au sujet de ma jeunesse, des *ruines* de ma jeunesse ; dans tous les sens du terme. Je revoyais des visages, dont certains n'existent plus, je marchais à nouveau dans des rues depuis longtemps oubliées, dans des lieux qui ont depuis été détruits ou réhabilités au point d'être méconnaissables.

J'avais quelques amis avec qui j'explorais des maisons abandonnées ou des lieux publics désaffectés. On aurait dit, à l'époque, que Sarreguemines en était recouverte.

Des lieux comme la piscine découverte, que le jeu cite, et que j'ai fréquentée, enfant, comme nageur, puis adolescent, comme squatteur. Cigarettes fumées en cachette, avec Jérôme J., sa cousine et d'autres, dans les couloirs et les vestiaires démolis, du verre partout au sol. Une après-midi de jeux de rôle – *L'Appel de Cthulhu* pour être exact – avec ce Jérôme et Pierre A., dans les sous-sols de cette même piscine. Il faisait très sombre. On ne faisait pas les fiers.

Il y eut l'exploration d'une maison abandonnée, derrière le Temple protestant, avec Laurent N. et Stéphanie S.

Un concert de fin d'année, quelques mois plus tard, dans ce même Temple protestant. J'y avais joué de la guitare sèche, accompagnant d'autres musiciens du collège. En sortant de là, tard le soir, je ne m'étais autorisé qu'un coup d'œil fasciné et envieux à la maison abandonnée, derrière, dans l'obscurité.

Et il y avait « la SESA » – une maison de maître, typique de l'architecture allemande post-1871, qui faisait face à notre collège et appartenait au même ensemble, avec les manufactures attenantes, le tout étant la propriété, donc, de

l'entreprise SESA. Elle était très délabrée et entourée d'un parc devenu une véritable jungle avec les années, une jungle à l'aspect maladif et où régnait une perpétuelle pénombre. Sa traversée, jusqu'à la maison, avait suffi à me mettre plus que mal à l'aise. Je ne peux me baser que sur mes souvenirs, mais je sais que je n'invente pas ni d'embellis (ou enlaidis) les choses avec les années : la maison me faisait peur, la maison dégageait quelque chose de mauvais ; elle avait l'air de faire partie d'une autre dimension, derrière ses grilles et sa jungle.



La SESA occupe une place centrale dans ma cartographie intime et onirique de ma ville natale. Onirique au sens propre, parce que j'en rêve régulièrement depuis des années et des années. À chaque fois, elle est d'aspect différent – bicoque d'une seule pièce ouverte aux quatre vents, maison mitoyenne du coin de la rue, usine en [ruine](#), immense manoir, corps de ferme pourrissant sur pied – mais à chaque fois je sais que c'est elle, je la reconnais immédiatement et de loin, à la quantité de mal qu'elle irradie.



Elle est pour moi l'archétype même de la maison hantée, mais hantée par quelque chose d'indéfini, d'impersonnel ; rien à voir avec les fantômes qui viennent délivrer leur message ou assouvir quelque vengeance. Il s'agit ici d'une pure force, de quelque chose de physique et de physiquement *dangereux* ; la décrépitude répugnante qui contamine toute chose. Une fois seulement, et j'en étais encore terrorisé au réveil, j'ai eu en y errant en rêve, le sentiment qu'allait de manière imminente m'apparaître la raison réelle de mon obsession, une raison oubliée, refoulée depuis l'adolescence ; quelque chose d'horrible qui aurait eu lieu là-bas et que j'aurais oublié.

Et malgré cela j'aime ces [ruines](#) et j'aime ces rêves où je peux à nouveau y errer seul, qu'elles soient tristes ou malveillantes n'a pas d'importance, elles sont mon passé, elles sont mon chez-moi, je peux y être aussi délabré moi-même que j'en ai envie, personne ne viendra me déloger ; j'en suis le Seigneur.