
En route vers Malefosse

Portrait, critique et inspirations à tirer de la série de bande dessinée « Les chemins de Malefosse »
par Xaramis, de la Cour d'Obéron

Voilà vingt-cinq ans que j'ai fait connaissance de Gunther et Pritz, mercenaires allemands, et que je chemine à leurs côtés au gré de leurs aventures sur les chemins de Malefosse. Vingt-cinq ans à parcourir le royaume de France de Paris en Bretagne et jusque dans les Alpes, vingt-cinq ans d'amours et de désamours pour cette série de bandes dessinées aux personnages de laquelle je reste profondément attaché.

Malefosse et *Te Deum*

J'ai découvert *Te Deum pour un massacre* sur le net dans sa version amateur, voici une dizaine d'années, après la publication d'un entrefilet dans *Casus Belli*. Et si je me suis vite porté vers ce jeu, c'était par envie de mettre en scène des aventures inspirées de l'esprit de ces *Chemins de Malefosse*. Je n'étais pourtant pas un grand fan de l'époque des guerres de religion, leur préférant largement l'ère des mousquetaires peinte par Dumas ou le XVIIIe siècle mis en BD par Bourgeon (*Les passagers du vent*) et par Griffio et Dufaux (*Giacomo C.*).

J'avais cependant lu – et apprécié – *Les Quarante-cinq* de Dumas et les premiers tomes de *Fortune de France* de Merle. Mais ce sont vraiment Gunther et Pritz qui m'ont fait entrer de plain-pied dans le XVIe siècle. Un XVIe siècle finissant, légèrement postérieur au cœur de l'univers de *Te Deum pour un massacre*, mais voilà, j'étais prêt pour le rôle.

Vingt-cinq ans après ce premier tome, la série des *Chemins de Malefosse* compte dix-sept titres, et une deuxième série (un seul titre paru à ce jour) est née de la volonté du premier dessinateur de revenir aux sources. Quant à *Te Deum pour un massacre*, il a fêté en 2008 son dixième anniversaire, et sa deuxième édition se profile en cette année 2009. Il était peut-être temps, d'une part, de jeter un regard général sur cette fresque et, d'autre part, de voir dans quelle mesure des joueurs de *Te Deum pour un massacre* peuvent y piocher des idées pour leurs parties.

Chemins passionnants mais inégaux

Les *Chemins de Malefosse* m'ont d'abord attiré à eux pour la conjonction entre un graphisme qui me plaisait, des récits ancrés dans le réalisme d'un quotidien un peu crasseux, et des personnages pleins de truculence. Au fil de mes années et des tomes de la série, ma perception a peu à peu évolué.

À l'époque de la sortie du premier tome, *Le diable noir*, j'étais encore très porté vers les BD au graphisme classique, même si la découverte de La ballade de la mer salée d'Hugo Pratt et de Ranxerox de Tanino Liberatore allait bouleverser mes goûts en la matière. Le ton graphique des *Chemins de Malefosse* est fort classique, s'inscrivant pleinement dans ce qui est, depuis, devenu le ton canonique, ou presque, de la collection Vécu chez Glénat. J'admire le trait sûr et fort de François Dermaut, mais je trouve que par moments, il lui manque une approche un peu plus riche dans les plans et la construction du récit (plongée, contre-plongée, ellipses, etc.) d'un Bourgeon dans *Les passagers du vent* ou les *Compagnons du crépuscule*, voire l'audace des cadrages et des mouvements d'un Marini dans *Le scorpion*.

Une reprise peu convaincante

En revanche, je n'ai pas été du tout convaincu par la reprise de la série par Brice Goepfert après que Daniel Bardet et François Dermaut se sont séparés d'un commun accord. Le trait de Goepfert me semble moins soigné, et, paradoxalement, à la fois trop proche et pas assez proche du style de Dermaut.

Aurait-il fallu explorer une voie graphique nettement différente, pour ne pas faire du « à la Dermaut », pour apporter un nouveau souffle à la série, au risque de surprendre les habitués ?

Pourtant, quand Dermaut a lancé la nouvelle série, *Malefosse*, nous contant les jeunes années de Gunther, force m'est de reconnaître que j'ai été un des premiers à applaudir le retour du maître, son travail en couleur directe constituant un régal pour mes yeux.

Un XVI^e siècle tangible

Les *Chemins de Malefosse* forment une série particulièrement bien documentée, jusque dans les petits détails de la vie quotidienne. Tous ces éléments donnent une sensation de réalité ; peut-être n'est-ce là qu'une illusion bien construite ? En tout cas, je m'y laisse prendre avec le sourire. Aucun des tomes ne propose des aventures se déroulant dans mon petit coin de France, mais j'imagine que des lecteurs d'autres régions ont pu reconnaître leurs contrées dans un des tomes. Pour ma part, je me laisse emmener en voyage vers ces horizons géographiques, historiques et humains que je méconnaissais.

Les dialogues de la série sont émaillés de termes anciens. Certains lecteurs se régalaient de cela en y trouvant un parfum d'authenticité, d'autres y voient un artifice pour faire faussement « d'époque » et qui rend la lecture malaisée. Je fais partie des premiers, mais je comprends les seconds.

Une inutile crudité ?

Un autre aspect des *Chemins de Malefosse* qui divise les lecteurs est la paillardise qui sous-tend les récits, non seulement dans la langue verte des dialogues, mais aussi dans les scènes crues relativement nombreuses. Alors, paillards ou racoleurs, ces *Chemins* ? Scènes lestes sans intérêt majeur, à part le plaisir de l'illustrateur à dessiner des femmes nues, ou traduction de temps durs où il convient de profiter pleinement du jour présent sans savoir ce que demain réservera ?

Pour ma part, je trouve que certaines d'entre elles sont plutôt gratuites. Je n'en suis pas choqué, n'étant pas confit en pruderie, mais je regrette que souvent, elles n'apportent pas grand-chose, ni dans la narration en général ni en elles-mêmes : elles dégagent une impression d'activité mécanique, sans qu'une quelconque autre émotion ne semble transparaître.

Une riche galerie de personnages

S'il est un point sur lequel on peut difficilement faire des reproches à Bardet et Dermaut, c'est celui d'avoir créé une belle brochette de personnages savoureux, qu'ils soient centraux ou secondaires. Beaux ou laids, honnêtes ou malhonnêtes, courageux ou lâches, la plupart - hommes, femmes et enfants - ne le sont ni totalement comme ci ni pleinement comme ça. Les mercenaires laissent voir des penchants d'humanité, les beaux parleurs se laissent corrompre. Seuls quelques-uns sont entièrement habités d'un feu éternel, généralement celui de la haine et de la vengeance, qui ne les fait pas dévier de leur route. Et que dire de ces « trognes », croquées à partir de vrais modèles, qui rendent ces personnages à la fois bien vivants et très reconnaissables ?

Un ensemble hétéroclite

En relisant l'ensemble de cette grande fresque, il me vient toutefois l'impression que les intrigues, souvent complexes, passent parfois du coq à l'âne, et peuvent plonger le lecteur dans un sentiment de manque de cohérence de l'ensemble, de construction hétéroclite. Est-ce là le signe d'essoufflement scénaristique objectif, ou la traduction d'un début de lassitude de ma part devant une histoire dont j'ai du mal à entrevoir la fin ? Les *Chemins de Malefosse* iraient-ils souffrir (ou me faire souffrir) du même syndrome que le *XIII* de Van Hamme et Vance ? J'espère que Dermaut, avec son *Malefosse*, va trouver à relancer mon intérêt.

Vne mine d'inspirations

Que l'on soit totalement séduit ou en partie déçu par la saga des *Chemins de Malefosse*, elle n'en constitue pas moins une mine dans laquelle piocher à l'envi des inspirations pour PJ et joueurs de *Te Deum*.

Certes, les aventures de Gunther et Pritz débutent à une période pas encore couverte par les Chroniques des guerres de religion telles qu'elles sont présentées dans le coffret de base du jeu, puisque l'été 1589 est la période où la couronne de France va passer de la tête de Henri III de France à celle de celui qui n'est encore que Henri III de Navarre et pas Henri IV de France. Mais, même aux tedeumistes jouant à des périodes antérieures, ces *Chemins* offrent des éléments à emprunter, à adapter.

En premier lieu, prendre en main ces bandes dessinées permet de se faire rapidement une idée visuelle de cette deuxième moitié du XVI^e siècle qui sert de décor à *Te Deum*. Des cours de ferme aux salles d'honneur d'hôtels particuliers, des marais salants de Bretagne aux alpages du Haut-Valais, les endroits d'aventure sont nombreux et variés. Des costumes aux armes, des repas frugaux aux banquets, la vie quotidienne des humbles et des grands prend corps.

Les chemins de Malefosse dessinent aussi une formidable galerie de personnages à inviter dans des parties de *Te Deum*. Prédicateurs hargneux, femmes ingénues ou fatales, seigneurs ou bâtards, hommes d'armes, guérisseuses, mercenaires suisses et allemands, et espions espagnols. Et même la Manus Dei, organisation secrète qui est à Gunther et Pritz ce que le Smersh était au James Bond des années de guerre froide, adversaire récurrent aux incarnations multiples.

Les intrigues des différents tomes, elles, sont adaptables au jeu de rôles avec plus ou moins de facilité. Certaines sont assez fortement liées au contexte politique du royaume de France et demanderont de la souplesse pour les faire coller à d'autres périodes que celle du début de règne de Henri IV. D'autres y sont moins étroitement liées et peuvent donc se prêter plus aisément à une adaptation ; ainsi en est-il du tome 7, *La vierge*, où il est question d'une ville assiégée que certains veulent livrer aux assiégeants par la trahison plutôt que par le combat.

Certains tomes offrent même des décors et ressorts d'aventure sortant des sentiers battus. Par exemple, le tome 5, *L'or blanc*, qui démontre toute la valeur du sel, tant par son commerce que par le trafic pour échapper aux taxes, et objet des machinations de ceux qui veulent mettre la main dessus, au fil de la Loire, de Nantes à Guérande. Ou encore le très atypique tome 6, *Tschäggättä*, faisant la part belle aux mythes et traditions des hautes vallées suisses et où un village isolé sert de décor unique à un jeu de masques plein de vieilles rancœurs ; une aventure à mille lieux des affrontements entre partisans de Henri IV et de la Ligue qui sont le terreau de la plupart des autres tomes de la série.

Vne porte d'entrée facile et riche

Même si elle présente aux yeux de certains des défauts dans son graphisme trop classique, dans ses scènes lestes trop présentes, dans ses trames trop complexes ou ses aventures dispersées, cette série des *Chemins de Malefosse* n'en est pas un moins un coffre à trésor pour les MJ et joueurs de *Te Deum*. Un BD n'a

pas la profondeur d'un roman, mais elle a au moins l'avantage de fournir un référentiel visuel dans lequel entrer sans grand effort ; en cela, elle permet une immersion dans ce monde des guerres de religion peut-être plus rapide que les mots d'un roman. Que l'on découvre cette série après avoir lu Dumas, Zévaco et Merle, ou que, au contraire, cette série donne l'envie de découvrir les romans de ces auteurs, ces *Chemins de Malefosse* me semblent une des voies à emprunter absolument pour qui souhaite s'aventurer dans l'univers de *Te Deum pour un massacre*.

Bibliographie

Série *Les chemins de Malefosse*, Daniel Bardet (scénario), François Dermaut (dessin, jusqu'au tome 12), Brice Goeppfert (dessin, à partir du tome 13), éditions Glénat
[Fiche de la série sur la Bédéthèque](#)

1. Le diable Noir (1983)
2. L'attentement (1984)
3. La vallée de misère (1986)
4. Face de suie (1987)
5. L'or blanc (1998)
6. Tschäggättä (1991)
7. La vierge (1993)
8. L'herbe d'oubli (1995)
9. La plume de fer (1997)
10. La main gauche de Dieu (2000)
11. Le feu sur l'eau (2002)
12. La part du diable (2004)
13. Quiconque meurt... (2005)
14. Franc-routier (2006)
15. Margot ! (2007)
16. Sacrale (2007)
17. Les 7 dormants (2008)

Série *Malefosse*, François Dermaut (scénario et dessin), Xavier Gelot (scénario), éditions Glénat
[Fiche de la série sur la Bédéthèque](#)

1. L'escorte (2007)

Réactions, discussions

Vous pouvez réagir à cette aide de jeu et, plus largement, discuter de *Te deum pour un massacre* dans [la section consacrée à ce jeu](#) dans le forum de la Cour d'Obéron.

