

DUNGEONS & DRAGONS

Le gang d'enfants

Dans toutes les villes traversées par les Aventuriers, des bandes plus ou moins organisées sévissent dans les quartiers les plus mal famés. La bande de gosses des rues qui suit a fait le principal marché de la ville son territoire de prédilection. Tous les enfants au groupe ne sont pas à proprement parler des voleurs, ni des truands endurcis. Ils sont pourtant rompus à la vie des rues et à ses lois.

Grégoire (voleur niveau 2):

C'est le chef du petit groupe. Il s'agit d'un garçon d'une douzaine d'années, maigre et nerveux. Ses longs cheveux noir corbeau encadrent son visage anguleux, au nez d'aigle. Il présente l'aspect d'un enfant frêle, mal nourri, mais il ne faut pas s'y laisser tromper: Grégoire est puissant, tout en muscles et en nerfs, affûté comme une lame. Il compense en tonicité et en agressivité les forces qui pourraient lui faire défaut du fait de son jeune âge, et peut par conséquent en remontrer si le besoin s'en fait sentir à un aventurier trop sûr de lui...

L'enfant a vieilli au contact de la rue et de sa réalité quotidienne: son visage est marqué déjà, c'est presque celui d'un adulte. Lorsqu'il s'adresse à un « vieux » - entendez par là un « plus de quinze ans » - Grégoire plonge dans le regard de son interlocuteur des yeux bleu délavé, durs et froids, qui paraissent le mettre à nu. Cette faculté lui a permis de se faire respecter de tous les enfants de son groupe, comme de ceux des autres bandes juvéniles de la ville. Elle lui a donné l'occasion de s'imposer aussi face aux commerçants du marché, qui ne l'aiment guère, mais ferment les yeux sur les agissements de sa bande. Car Grégoire possède effectivement l'étoffe d'un chef. L'enfant paraît ne craindre personne, et semble insensible à la violence et aux menaces. De mémoire de marchand, on ne l'a jamais vu se soumettre à une autorité, quelle qu'elle soit, ni même accepter de baisser les yeux devant un adversaire. Cet entêtement lui a valu quelques sévères corrections, tant de la part de rivaux adultes que de celle de la milice locale. On n'est jamais parvenu pourtant à venir à bout du petit voleur. On se perd, quand on l'évoque, entre une certaine admiration et un profond dégoût: « le garçon est courageux, mais finira tueur, s'il ne l'est pas déjà ». Encore faut-il qu'il parvienne à survivre quelques années encore dans les rues. Grégoire utilise deux armes de prédilection: la dague, qu'il manie avec une habileté et une vitesse diaboliques (on raconte qu'il a balaféré un des sergents du guet en combat singulier!) et la fronde, à laquelle il est tout aussi performant. Cette dernière lui est bien utile, quand du haut des toits il s'amuse à railler la milice ainsi que les bandes rivales...

Il ne laisse place que très rarement à ses sentiments, et se consacre essentiellement à sa bande. Il assume à la fois le rôle de chef, de grand frère et de père pour ces enfants réunis autour de lui, qui lui sont totalement dévoués. Grégoire se montre impitoyable dès lors que l'on s'attaque à 4 d'un des siens ». On le soupçonne d'avoir déjà tué à maintes reprises, mais comment en être certain quand on regarde rire et jouer cet enfant? Le chef vénéré n'a qu'une seule véritable faiblesse: Laura, l'une des filles du groupe, dont il est amoureux platoniquement.

Renato et Sandro, les deux « frères ennemis » (voleurs niveau 1)

Ils sont tous deux orphelins. Abandonnés très tôt par leur père, les deux garçons ont pris l'habitude de traîner dans les rues, où ils ont été séduits

par la prestance de Grégoire. Dès lors, ils ont tout fait pour se faire accepter dans la bande. Accumulant les preuves de bonne volonté à l'égard du groupe, ils ont multiplié les occasions de se faire punir par la milice. Leur mère s'est d'abord occupée d'eux, et les a à maintes reprises extirpés des mains « fermes » du guet, pour finir par les abandonner à son tour. La brave femme se consacre aujourd'hui à ses deux derniers enfants, respectivement âgés de deux et quatre ans. Pourtant, si elle a officiellement banni ses deux aînés, l'amour qu'elle leur porte toujours lui fera ouvrir ses portes s'ils viennent demander son aide. Ainsi, elle s'arrange toujours pour que les garçons trouvent sur leur route un panier empli de victuailles, ou une piécette brillant dans la boue du chemin... Renato et Sandro ont ainsi été baptisés « Fortunato Premier » et « Fortunato Second » par leur petit groupe, qui reste persuadé de la véritable chance des deux garçons. Eux-mêmes sont les premiers dupes des manoeuvres de leur mère. Si par hasard ils venaient à rencontrer de véritables ennuis - règlements de compte à mort, poursuite musclée, vendetta inter-bandes, etc. - ils retrouveraient sans doute le chemin de leur ancien logis...

Pour l'heure, les « frères ennemis », malgré leur mutuel amour fraternel, passent le plus clair de leur temps à se chamailler, à échanger propos acerbes et éventuelles claques ou coups de savates. Mais gare à qui frapperait l'un d'entre eux, car ce n'est pas à un, mais bien à deux adversaires qu'il lui faudrait faire face. Renato et Sandro considèrent en effet qu'il est normal de se gifler entre frères, mais parfaitement intolérables que quiconque d'autre porte atteinte à leur intégrité physique. Nombre de membre des autres clans en conservent un souvenir cuisant. Quand les deux frères combattent côte à côte, ils sont redoutables... Renato est immense - il mesure presque deux mètres. Ce n'est déjà plus un enfant, malgré ce qu'il croit. Il va fêter ses seize printemps, mais a perdu le compte de ses anniversaires depuis quelques années... Il est effroyablement maigre, mais son allonge hors du commun, et sa dextérité extrême au maniement du bâton en font un bretteur dangereux.

Sandro, pour sa part, est plus petit, et d'apparence plus solide. Il mesure une tête de moins que son aîné, ce qui reste tout de même très honorable quand on n'a que quatorze ans... Sandro se sert à l'occasion d'un couteau effilé comme une lame de rasoir, mais préfère utiliser ses poings, larges et durs comme des rocs. Si ce n'était son jeune âge, il n'aurait sans doute pas d'équivalent sur la place du marché: le garçon est extrêmement dur à la douleur, encaisse très bien les coups... et les rend avec une régularité de métronome. Lui et son frère constitue la force de frappe de la bande.

Les deux frères possèdent un peu le même visage: une peau mate, des cheveux sombres et bouclés, des yeux noir d'encre et une bouche très fine, comme fendu au couteau. Sandro a, pour sa part, le nez et les pommettes constellés de taches de rousseur.

Stéphane (Guerrier 1)

Il s'agit d'un garçon d'une douzaine d'années, plus grand et plus fort que la moyenne. Son gabarit imposant met cependant en évidence un physique plutôt disgracieux. Le garçon est affublé d'un sourire particulièrement crétin, dévoilant de grandes dents très éloignées et plantées de guingois, ainsi que d'un regard porcin excessivement vide. Pour parachever le tout, il éclate régulièrement d'un rire hystérique, dont il fait outrageusement profiter son entourage à tout propos. Stéphane fait partie de ces enfants un peu simples qui hantent les places des marchés et les quartiers peuplés des grande cités, promenant leur ennui d'une démarche sautillante à travers les ruelles. Il est capable de se prendre d'une soudaine passion pour un détail dans la sculpture ornementale d'un huis d'auberge, ou pour le blason d'un aventurier de passage, ou même d'entrer en quasi-catatonie contemplative à la seule vision d'un insecte s'acharnant à transporter son repas vers son abri. Hélas pour lui, il reste le plus

souvent la bouche grande ouverte, l'oeil vaguement humide et le regard perdu dans un hypothétique nulle part... Sa chevelure hirsute le fait immanquablement repérer dans la foule, tant sa tignasse blonde, perpétuellement en bataille, est caractéristique: de longues mèches jaillissent de toutes parts, en tous sens, telles un véritable feu de broussailles. C'est pratiquement un bonnet de bouffon que lui dessinent ses touffes de cheveux rebelles. De plus, Stéphane est probablement l'un des enfants les plus excités et les plus extravertis de la bande: il parle fort, rit fort, et ponctue chacune de ses phrases de cris inarticulés, supposés apporter plus de poids à sa pauvre argumentation.

Il est assez peu fiable: menteur, volontiers voleur, il est également effroyablement couard, et s'enfuit à la première véritable alerte. Il est aussi parfaitement incapable de garder un secret - ce qui peut être très pratique pour les personnages qui le rencontreront - et oubliera sur le chemin la quasi-totalité des messages qu'on pourra lui confier. Il ne tarie cependant pas d'éloges au sujet de ses propres « prouesses », et s'est auto persuadé de sa bravoure et de sa valeur... L'enfant vit en fait dans son propre monde, constitué d'un étrange mélange de la réalité qui l'entoure avec ses rêves et ses fantasmes. Beaucoup plus bête que méchant, il sait pourtant faire preuve d'une véritable gentillesse. Si ses plaisanteries idiotes insupportent ses compagnons au dernier degré, et si les autres membres de la bande le considèrent comme leur souffre-douleur attiré, ils s'inquiètent par contre de ses plus petites absences, et ne l'abandonneront jamais dans l'adversité. Ils n'hésiteront pas à lui venir en aide physiquement, et à faire payer chèrement toute attaque.

Laura (Voleur 2)

C'est pratiquement l'adulte du groupe. En tout cas, la jeune fille est la plus responsable. Elle a une quinzaine d'années et n'est plus une enfant, faisant preuve d'une maturité et d'un sens de la réflexion et de la répartie qui lui assurent une place de choix dans la bande. Elle est de plus ravissante, ce qui ne gâche rien. Ses longs cheveux sombres cascaden jusque sur ses reins, et sa peau éternellement bronzée révèle des yeux verts dans un visage aux traits fins et réguliers. Elle est mince et souple, et capable de bien des prouesses: en fait, Laura a tout du chat. Calme et froide en apparence, elle peut exploser subitement et se montrer dangereuse.

La violence lui répugne cependant, et il est rarissime qu'elle utilise le fin stylet qu'elle porte caché dans un repli de ses vêtements. Ses armes sont... celles de la séduction. Il lui suffit le plus souvent d'un sourire pour arranger les situations les plus délicates. Nombre de soldats du guet gardent de leur rencontre avec la jeune femme le souvenir d'un sourire hypnotique, ainsi qu'une cuisante douleur sur la nuque. Car Laura n'évolue qu'en compagnie des membres de la bande, qui sont quasiment tous amoureux d'elle, et prêts à la défendre au péril de leur vie.

Les rencontrer

*Stéphane s'est attaché aux pas d'un des aventuriers, qui avait eu le malheur de sourire, ou de faire une remarque, en avisant l'air particulièrement « éveillé » du garçon... La remarque qui s'en est suivie a vexé l'enfant, qui s'est acharné à provoquer l'aventurier. Ce qui devait arriver est arrivé: Stéphane a reçu une claque sévère, et il est parti en pleurant.

Quand il reparaît, il est toujours seul. Du moins, les personnages le croient-ils. Il s'approche du coupable, et le désigne du doigt en criant « C'est lui! C'est celui-là! », puis s'enfuit sans attendre. Dès lors, les enfants, perchés sur les toits de la ville, vont harceler le petit groupe, les agonissant d'insultes et les blessant de leurs projectiles divers. Peut-être même les entraîneront-ils imperceptiblement sur le territoire

de chasse réservé de la guilde des voleurs locale? Ou sur celle des assassins, qui sait?

*Laura s'est jetée dans les bras d'un des hommes du groupe. Il s'agit du plus jeune des hommes, ou de celui qui a l'apparence guerrière la plus évidente. Elle est visiblement poursuivie par un homme agressif, et supplie le personnage de l'aider: « Il veut me tuer ! Sauvez moi ! ». Le combat est inévitable, car l'homme refuse le dialogue et attaque. Quand le calme sera revenu, Laura leur dira qu'elle est la fille d'un Prince, et qu'elle a été enlevée par les adorateurs d'un Dieu Sombre de la ville. Elle exhibera d'ailleurs fièrement un magnifique rubis en pendentif qu'elle porte autour de son cou, comme preuve de sa condition. Bien évidemment, la bande vient de commettre le vol dans les locaux de la secte, et les adorateurs sont sur leurs traces. La partie ne fait que commencer...

