

FLANDRES ROUGES

Un Cadre de Jeu et Deux Aventures pour le Jeu de Rôle **SOLOMON KANE**

Inspiré de l'Œuvre de **Robert E. Howard**



I : Un Peu d'Histoire (background).....	p 2
II : Les Semeurs de Mort (aventure).....	p 6
III : Cœurs Sanglants (aventure).....	p 14

Aurélien Louche & Olivier Legrand

(Septembre 2017, révisé en 2024)

Illustration de couverture: Otto van Veen. Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

I : UN PEU D'HISTOIRE

La « Flandre » dont il est question dans ce supplément est également connue des historiens sous le nom de Pays-Bas espagnols. Par simplicité, le terme « Flandre » (au singulier ou au pluriel) sera utilisé tout au long de ce supplément pour désigner la partie des Pays-Bas livrée à la domination espagnole à partir des années 1550 – une région comprenant une large part des actuels Pays-Bas, la Belgique, le Luxembourg ainsi que des territoires qui furent plus tard rattachés à la France et à l'Allemagne.

De même, la « guerre des Flandres » évoquée dans les pages qui suivent est aujourd'hui connue sous le nom de Guerre de Quatre-Vingts Ans (1568-1648), une appellation rétrospective qui ne sera évidemment pas utilisée dans le contexte du jeu : pendant la période de référence de *Solomon Kane* (années 1590), cette guerre dure donc depuis une bonne vingtaine d'années et ne semble pas devoir cesser dans un avenir proche.

Ce climat de guerre perpétuelle, sur fond de tensions religieuses entre Catholiques et Protestants, fait des Flandres le parfait exemple de cette « Europe à feu et à sang » évoquée dans les règles de *Solomon Kane*.

Deux autres atouts font des Flandres un contexte de jeu de choix pour *Solomon Kane* : la possibilité de mettre en scène de cruels hidalgos espagnols comme adversaires désignés des aventuriers, mais aussi l'existence de certaines légendes locales suffisamment sinistres pour inspirer le meneur de jeu... Ces différentes dimensions sont au cœur des deux scénarios présentés dans les pages qui suivent, sur le même modèle que le recueil *Forêt Noire*.

Mais avant de découvrir ces trois aventures, attardons-nous quelques instants sur l'histoire tumultueuse de ce fragment d'Europe...

Le Début des Troubles

La situation des Flandres dans la seconde moitié du XVI^{ème} siècle est indissociable de l'histoire de l'avènement du roi d'Espagne Philippe II. En 1555, son père l'empereur Charles Quint abdique officiellement sa souveraineté sur les Pays-Bas et le comté de Bourgogne, qui reviennent à son fils Philippe.



Philippe II, Roi d'Espagne

Quelques mois plus tard, Philippe devient, en outre, roi d'Espagne (et de ses colonies en Méditerranée et en Amérique).

Sitôt couronné, Philippe II ne remettra plus jamais les pieds en dans les Flandres, qui seront dirigées au nom de la couronne par des gouverneurs généraux, souvent issus de la famille royale des Habsbourg. Très vite, l'arrogance du nouveau souverain envers ses « sujets du nord », combinée aux vives tensions entre Catholiques (espagnols) et Protestants (locaux) provoque l'éclatement des Dix-Sept Provinces : les Flandres, désormais divisées entre Provinces-Unies indépendantes et protestantes (au nord) et Pays-Bas espagnols et catholiques (au sud), sont bientôt le théâtre de soulèvements, d'abord qualifiés de « Révolte des Gueux » mais qui se transforment bientôt en état de guerre civile permanent, préfigurant de quelques années les fameuses Guerres de Religion françaises.



Le Duc d'Albe

Dissensions et Escalade

La religion joue d'ailleurs un rôle de premier plan dès les premiers affrontements.

Du côté catholique, la Contre-Réforme fait rage et l'Inquisition espagnole répand la terreur. Du côté protestant, les calvinistes iconoclastes mettent à sac de nombreuses églises, détruisant les statues de saints qu'ils assimilent à de véritables idoles païennes. De part et d'autre, les positions se durcissent vers toujours plus de fanatisme.

La répression espagnole, menée par le duc d'Albe et son impitoyable « conseil des troubles », sera terrible, provoquant le massacre ou la fuite des élites protestantes et, par conséquent, la ruine économique de la région. Les mutineries de soldats espagnols impayés ne font qu'ajouter au chaos ambiant.

Les « Gueux » de Flandres

Ce nom de « révolte des Gueux » a pour origine la remarque méprisante faite par un conseiller de Marguerite de Parme au sujet des insurgés : « *Ce ne sont que des gueux.* » - ce qui était d'ailleurs tout à fait inexact, la plupart des chefs du soulèvement contre les Espagnols étant, à l'instar de Guillaume d'Orange lui-même, issus de la noblesse. Dès lors, les rebelles adoptèrent eux-mêmes ce surnom par défi envers l'arrogance des oppresseurs espagnols. Par extension, les révoltés ayant fui les Pays-Bas espagnols pour trouver refuge en Angleterre furent ensuite surnommés « Gueux de Mer » - et contribuèrent, eux aussi, aux victoires de Guillaume d'Orange.

A la fin des années 1570, le pays est divisé en deux entités opposées : l'Union d'Arras, qui regroupe les provinces du sud à dominance catholique et fidèles au roi d'Espagne, et l'Union d'Utrecht, qui regroupe les provinces du nord à dominance protestantes, souvent devenues de véritables théocraties calvinistes.

De 1581 à 1585, les principales villes de Flandres (Ypres, Gand, Bruges et enfin Anvers) sont prises, une à une, par les armées espagnoles du duc de Parme.

La domination des Espagnols est désormais fermement établie, marquant le début de la période « présente », dans l'univers du jeu. La guerre de soulèvement contre le roi d'Espagne, commencée à la fin des années 1560, semble partie pour durer éternellement...



Le Duc de Parme

L'Extension du Conflit

La guerre oppose donc désormais les provinces du Sud, sous domination espagnole, aux provinces du Nord, ou Provinces-Unies, constituées en république.

Face à l'extraordinaire puissance militaire de la couronne espagnole, les Provinces-Unies vont tout naturellement chercher l'assistance des deux grands ennemis du royaume d'Espagne : la France et l'Angleterre.

A partir de 1585, Elisabeth d'Angleterre décide de soutenir officiellement et militairement les provinces du Nord et envoie sur place le comte de Leicester en tant que *gouverneur délégué*, à la tête d'une force d'environ 5000 hommes... mais l'initiative anglaise tourne court : par son autoritarisme et sa méconnaissance des enjeux locaux, le comte de Leicester ne parvient qu'à s'aliéner les élites et la population de la jeune république et regagne finalement l'Angleterre, laissant les provinces du nord sans véritable chef militaire.

Les Victoires du Stathouder

C'est dans ces circonstances que les Provinces Unies nomment « stathouder » (lieutenant général et gouverneur militaire) le très jeune prince d'Orange, Maurice de Nassau, qui se distingue bientôt comme un brillant chef de guerre, s'emparant de nombreuses places fortes espagnoles entre 1588 et 1602. Les batailles et les sièges ayant lieu aux frontières, les Provinces-Unies souffriront peu du conflit, développant leur prospérité économique et leur rayonnement culturel.

Les victoires de Maurice de Nassau, combinées aux conséquences du désastre de l'Invincible Armada, contribueront à porter un coup décisif à la puissance espagnole, tout comme la contre-attaque maritime anglaise menée par Francis Drake et l'entrée en guerre contre l'Espagne de la France en 1595.

Mis en difficulté sur le front militaire comme sur le front financier, Philippe II doit finalement se résoudre à signer un traité de paix avec la France (1598), traité par lequel il renonce aux Pays-Bas et les cède en dot à sa fille Isabelle, son neveu et gendre l'archiduc d'Autriche devenant ainsi le nouveau suzerain de ce territoire.



Maurice de Nassau

La Guerre et la Mer

Les Espagnols gardent toutefois une solide domination militaire sur les provinces du sud, mais la position géographique des Provinces Unies leur permet d'établir un blocus du port d'Anvers, au profit de celui d'Amsterdam.

En 1600, et contre l'avis du stathouder, les Provinces Unies lancent finalement une grande campagne militaire contre les ports des provinces méridionales ; lors de la bataille de Nieuport, Maurice de Nassau inflige une défaite écrasante à l'armée royale espagnole mais préfère se retirer vers les provinces du nord plutôt que de prendre le risque de pousser l'offensive vers le sud.

Désormais fermement établies en tant que puissance indépendante, les Provinces Unies se dotent bientôt d'une véritable flotte de guerre destinée à mettre un terme aux incessantes attaques de navires marchands par les corsaires dunkerquois, alliés des Espagnols ; l'émergence des Provinces-Unies comme pouvoir maritime majeur contribuera un peu plus à affaiblir la puissance jadis incontestée de l'Espagne et marque le début d'une nouvelle ère d'expansion coloniale néerlandaise.



Guillaume-Louis de Nassau

Les Flandres en Jeu

Comme on peut le voir, le contexte troublé des Flandres dans les années 1580-1600 constitue donc un excellent cadre d'aventures.

L'approche la plus évidente consiste à utiliser la guerre entre les Provinces du Nord et la Couronne d'Espagne comme élément-moteur des actions des personnages, au moins dans un premier temps. Dans ce cas, les héros peuvent venir de n'importe quelle contrée d'Europe (y compris d'Angleterre) afin de prendre part à la guerre, en tant que mercenaires ou (pourquoi pas ?) par conviction religieuse ou idéalisme. Dans ce cas, il est plutôt conseillé de ranger les personnages dans le camp des Provinces du Nord, ces dernières ayant d'excellentes raisons de s'offrir les services d'aventuriers ; ce choix offre aussi l'avantage de pouvoir donner aux aristocrates espagnols leur traditionnel rôle de conquérants cruels – un cliché qui a toute sa place dans le monde de *Solomon Kane*.

Une autre option consiste à amener les héros en Flandres pour une raison sans lien avec le conflit – comme par exemple la traque d'un ennemi personnel, la recherche d'un proche disparu ou la nécessité de porter secours d'un vieil ami. Dans ce cas, la guerre sera à la fois une toile de fond et une source d'obstacles et de dangers collatéraux pour les aventuriers, qui pourront facilement attirer les soupçons (voire pire) des deux camps en présence...

Kane et les Flandres

Comme l'indique la chronologie donnée dans le livre de base (p 37), Kane lui-même a combattu en Flandres contre les Espagnols, entre 1574 et 1575 ; il avait alors 25 ans. On peut sans doute rattacher à cette période ces paroles extraites des *Epées de la Fraternité* :

« J'ai suivi la route des hommes sans Dieu, pour ma plus grande honte, je l'avoue. Pourtant, je défendais une juste cause. Au cours du pillage de la ville que vous avez nommée, un grand nombre d'exactions furent commises, sous le couvert de cette cause ; mon âme en fut écœurée. »

Trois Grands Chefs Militaires

Maurice de Nassau (1567-1625) : Brillant tacticien et meneur d'hommes, ce prince d'Orange fut le grand chef de la guerre contre les Espagnols au début des années 1590. En 1586, à seulement 20 ans, il devient le stathouder des provinces de Hollande et de Zélande, puis, de 1589 à 1590, des provinces de Gueldre, Utrecht et Overijssel. Il remporta ensuite une série de victoires contre les armées espagnoles, avant de conclure en 1596 l'alliance de la Haye avec la France et l'Angleterre.

Guillaume-Louis de Nassau (1560-1620) : Cousin et beau-frère de Maurice de Nassau, Guillaume-Louis partagea avec ce dernier le commandement des armées des Provinces Unies de 1588 à 1609. Stathouder de Frise, Drenthe et Groningue, il était considéré comme le chef de file des calvinistes hollandais. A la fois fin politique et homme de guerre, il introduisit d'importantes innovations tactiques au sein des armées hollandaises.

Alexandre Farnèse, Duc de Parme (1545-1592) : De naissance italienne, ce grand seigneur fut le gouverneur des Pays-Bas espagnols et un des plus grands généraux de son temps. Après s'être illustré à la fameuse bataille de Lépante (1571) contre les Turcs, il quitte pour toujours l'Italie en 1577 pour se rendre dans les Pays-Bas espagnols à l'invitation de Philippe II, afin de reprendre en main les forces armées de la couronne. Après avoir remporté une grande victoire contre les orangistes, il est nommé gouverneur général et impose le traité d'Arras aux provinces catholiques (1579), tout en enchaînant les victoires militaires. Révoqué de sa charge de gouverneur au profit de sa mère, Marguerite de Parme (1581), il reste chef des armées : il conquiert Bruxelles (1584) puis Anvers (1585) et repousse les troupes françaises du Duc d'Anjou. Il recevra en récompense de ses hauts faits les insignes de l'ordre de la Toison d'Or, ainsi que la restitution de son duché italien de Parme, jusqu'alors placé sous tutelle espagnole. Il passe les dernières années de sa vie engagé sur d'autres théâtres militaires pour le compte de la couronne d'Espagne – notamment en France, au cours des fameuses guerres de religion.

II : LES SEMEURS DE MORT

Introduction

Ce scénario, s'il baigne dans une atmosphère horrifique où l'empreinte du Malin ne semble jamais très loin, ne comporte aucun élément véritablement surnaturel, mais va cependant confronter les aventuriers au plus terrible des ennemis : la Peste Noire, un fléau contre lequel la seule « victoire » possible est la survie.

Comme son titre l'indique, cette aventure s'inspire directement des rumeurs et des légendes concernant les « semeurs de peste », ces mystérieux individus censés propager l'épidémie par malignité et sorcellerie. Mais ici, le seul pouvoir à l'œuvre est la folie humaine – une folie au sourire grimaçant, nourrie de visions mystiques et de rêves de vengeance...

Le Village de la Peur

Après une dure journée de voyage, alors que la nuit tombe, les aventuriers pénètrent dans le village de Saint-Gilles. Tout au long de leur périple, ils ont pu observer les ravages de la guerre dans la campagne flamande : ruines fumantes, corps épars gisant sur les chemins à moitié dévorés par les corbeaux etc.

Saint-Gilles lui-même n'est composé que de quelques longues maisons basses de torchis. Au centre de la place, quelques villageois se sont attroupés autour d'un moine dominicain maigre et tonsuré, portant les attributs de son ordre : un manteau à capuchon noir et une robe de bure blanche grossière.

Juché sur une pierre, le prêtre harangue la foule dans un flamand mâtiné d'un fort accent espagnol, les yeux brûlants d'exaltation.

Le prédicateur, frère Tomas (voir description en fin de scénario), annonce l'imminence de la fin des temps : les hérétiques pullulent en Flandre et ont suscité le courroux divin. Dieu envoie les cavaliers de l'Apocalypse pour ravager le pays. Déjà Il a envoyé son premier fléau, la guerre. Mais puisque les Flamands ne se repentent pas et persistent à refuser d'obéir à leur souverain légitime, le roi d'Espagne, d'autres calamités vont bientôt s'abattre sur le pays. Une seule solution pour apaiser le Seigneur : massacrer tous les hérétiques...



Si les aventuriers tentent de l'interrompre ou de le contredire, ils seront aussitôt qualifiés par le prédicateur d'« hérétiques voués à l'Enfer » et de « suppôts du Démon » sur lesquels le châtiment divin ne va pas tarder à s'abattre.

Les villageois écoutent, et bientôt l'on entend des murmures dans la foule, puis des cris viennent interrompre le prédicateur : « Pourquoi le Seigneur permet-il que nos enfants disparaissent ? » « Pourquoi obéir aux Espagnols alors qu'ils volent nos enfants ! »

Frère Tomas tente d'expliquer que les soldats espagnols sont ici pour « défendre les disciples de la vraie foi » et n'ont « rien à voir avec les disparitions » ; il laisse ensuite entendre qu'il s'agit là d'un « châtiment divin » mais devant l'attitude de plus en plus hostile de la foule, il finit par interrompre son prêche et regagne l'abbaye de Saint-Gilles, où les aventuriers auront de fortes chances de le croiser après leur confrontation avec Don Luis (voir p 10).

Un homme accompagné d'une femme se présente alors aux aventuriers. Il s'agit du bourgmestre de Saint-Gilles, Jan. Eu égard aux dangers d'un voyage nocturne dans une Flandre ravagée par la guerre, Jan propose aux aventuriers son hospitalité pour la nuit. Cette offre n'est pas totalement désintéressée, car Jan a également une requête à leur adresser.

Les Enfants Disparus

Si les aventuriers acceptent l'offre de Jan, ils ont l'occasion de partager un repas en sa compagnie ainsi que celle de sa femme. Si les aventuriers déclinent son offre, le meneur de jeu devra trouver un autre moyen de les impliquer dans le scénario, en suivant la piste des enfants disparus ; ils pourraient, par exemple, rencontrer un jeune garçon totalement désespéré, dont le petit frère vient d'être enlevé par le mystérieux « ange du Diable » (voir ci-après).

Au cours du dîner, l'angoisse de Jan et de son épouse est palpable. Interrogés, ils avouent leur peur face aux ravages de la guerre. La région est mise en coupe réglée par un aristocrate espagnol, Don Luis, surnommé « le Boucher des Flandres ».

Dernièrement, c'est un nouveau fléau qui s'est abattu sur le village : les enfants disparaissent les uns après les autres, lorsqu'ils jouent à l'écart, gardent les troupeaux, vont aux champs ou en reviennent etc. Les raptus se déroulent toujours de la même façon, ou presque : une fillette s'approche des enfants à proximité de l'abbaye et les convainc de la suivre. Ses victimes ne réapparaissent jamais.

Qui est cette mystérieuse fillette ? Au village, l'on murmure qu'il pourrait s'agir d'un « ange du Diable », voire du Malin en personne. En tout cas, tous les parents des environs sont terrorisés à l'idée que leur progéniture puisse être capturée.

A Saint-Gilles même, la révolte gronde car l'on murmure que les Espagnols seraient derrière ces odieux enlèvements. Don Luis, s'est en effet installé, en compagnie de son « âme damnée » frère Tomas, à proximité du village, dans la vieille abbaye toute proche, qui porte elle aussi le nom de Saint-Gilles. Officiellement il s'agit de protéger le sanctuaire d'une nouvelle attaque des « Gueux » (voir p 3) qui ont ravagé les lieux l'année dernière. Mais à Saint-Gilles il n'a échappé à personne que les disparitions d'enfant ont commencé il y a un mois, quand les soldats espagnols et les dominicains de frère Tomas ont emménagé dans l'abbaye...

Et cette abbaye a bien mauvaise réputation. Il y a deux jours, des paysans ont vu s'en élever une épaisse fumée noire. Les flammes de l'Enfer ? Certains au village en sont persuadés : le lieu est maudit. Une chose est sûre : si les disparitions continuent, les villageois finiront

par se révolter et Jan sait bien comment tout cela se terminera : les soldats de Don Luis passeront toute la population de Saint-Gilles au fil de l'épée. Et nul ne reverra jamais les enfants disparus...

Le bourgmestre se trouble alors, avant de fondre en larmes. Entre deux sanglots, il finit par avouer : Dirk, son jeune fils, a disparu alors qu'il était parti jouer dans la prairie voisine de l'abbaye. Ses camarades de jeu l'ont vu parler avec la fillette démoniaque puis partir avec elle dans les champs. Plus personne ne l'a revu depuis.

Le bourgmestre supplie les aventuriers : ils semblent être des soldats expérimentés (si les héros ont tenu tête à frère Tomas au début du scénario, le bourgmestre évoquera également leur courage). Ne pourraient-ils se rendre à l'abbaye pour tenter de retrouver les enfants du village ? Le bourgmestre n'a pas vraiment les moyens de rétribuer généreusement les aventuriers et fera avant tout appel à leur altruisme et leur charité chrétienne ; s'il sent que les personnages sont davantage motivés par l'appât du gain, il n'hésitera pas à laisser entendre que l'abbaye cacherait un trésor dans ses souterrains, un trésor qu'un certain « abbé Théodric » aurait jadis caché pour le protéger des « barbares du Nord » (une vieille légende sans fondements, mais qui contient toutefois un fond de vérité, à savoir l'existence de souterrains secrets sous le monastère) et qui pourrait bien être une des véritables raisons de la présence des soldats espagnols...

Moines et Soldats Espagnols

Don Luis et frère Tomas ont donc choisi d'établir leurs quartiers dans la vieille abbaye de Saint-Gilles, désertée par ses moines qui ont fui face à la menace des Gueux. Cette décision est motivée par deux grandes raisons. Primo, l'abbaye a été ravagée l'année dernière par un raid des Gueux, une présence militaire y semble donc indispensable. Secundo, la foi catholique de la région étant chancelante, la venue de frère Tomas et de ses dominicains semble être la seule solution pour limiter la propagation de l'hérésie huguenote.

Mais le monastère n'est plus désormais qu'un lieu désolé, abandonné de Dieu et des hommes. En raison d'une tragédie vécue voici une vingtaine d'années par le véritable responsable des disparitions d'enfants, Ambrosius, et dont il est nécessaire que le meneur de jeu prenne maintenant connaissance.

Folie et Vengeance

Ambrosius a commencé sa carrière de médecin comme disciple du célèbre chirurgien brabançon André Vésale. Le jeune apprenti était alors un brillant et fervent adepte des idées nouvelles, désireux d'améliorer le sort de ses frères humains grâce à ses travaux. En tant qu'humaniste, Ambrosius s'intéressait à tous les champs du savoir.

C'est pourquoi, il entreprit également d'écrire une chronique d'histoire locale et découvrit dans le cadre de ses recherches de vieux plans mentionnant l'existence de souterrains oubliés au cœur de l'abbaye de Saint-Gilles.

Néanmoins l'Inquisition ne tarda guère à s'intéresser aux implications théologiques des découvertes anatomiques de Vésale. Si ce dernier échappa lui-même à toute sanction grâce à la protection royale, son disciple n'eut pas cette chance.

Ambrosius fut arrêté pour hérésie par un jeune dominicain, frère Tomas, et torturé dans les geôles de l'Inquisition. Il en ressortit brisé, à moitié fou et le visage déformé par un spasme continu, le *risus sardonicus*, qui découvre ses dents en un sourire dément permanent.

Ambrosius avait néanmoins conservé un fond de charité chrétienne qui trouva à s'exercer lorsque, errant dans la campagne flamande ravagée par la guerre, il trouva gisant, un colosse espagnol nommé Felipe, qui avait miraculeusement survécu à un coup de hache en pleine tête. Grâce à ses connaissances en chirurgie, il put opérer une délicate trépanation et sauver le géant qui voua aussitôt une dévotion sans bornes à son sauveur.

Bien des années plus tard, Ambrosius, qui désormais vivait en ermite avec Felipe dans la campagne flamande, apprit que frère Tomas et un aristocrate espagnol, Don Luis, avaient établi leurs quartiers dans l'abbaye. Il eut alors une illumination : Dieu lui montrait la voie. Ambrosius avait le devoir sacré d'utiliser ses connaissances pour se venger des serviteurs de l'hégémonie de l'Espagne. Il devait purifier le monde de ses anciens persécuteurs, dont l'obscurantisme pervertissait le message divin. Quel qu'en soit le prix.

Grâce à sa connaissance des souterrains et de leurs débouchés à l'extérieur de l'abbaye, Ambrosius n'eut aucun mal à s'installer secrètement en compagnie de Felipe dans les sous-sols du monastère.



Là, il commença à réaliser ses travaux maléfiques. Son objectif ? Cultiver le germe de la peste noire afin de susciter une épidémie meurtrière et assouvir sa vengeance contre l'Espagne et ceux qui la servent... pour la plus grande gloire de Dieu.

Mais pour réaliser son baume pesteux qui devait lui permettre de contaminer les dominicains et les soldats espagnols, le chirurgien avait besoin d'aide. Et quoi de mieux que des enfants innocents et purs pour propager la juste vengeance divine ?

Ambrosius recueillit donc une fillette, Nelle, qui errait sur les chemins depuis le massacre de sa famille par les Espagnols. Le chirurgien au terrifiant visage n'eut aucun mal à établir par la peur une solide emprise psychologique sur la petite fille, qui l'aida bientôt à capturer d'autres enfants et à les contraindre à servir les sombres desseins de leur ravisseur.

La vengeance d'Ambrosius pouvait désormais s'exercer.

Nelle battit régulièrement la campagne afin de chaparder de la nourriture mais aussi d'enlever d'autres enfants isolés. En effet, Ambrosius réservait à ses petits serviteurs les opérations les plus dangereuses de la fabrication de son baume maléfique (voir ci-dessous). Beaucoup furent donc victimes de la maladie et durent être remplacés. Certaines nuits, Nelle et d'autres enfants pénètrent en secret dans la blanchisserie de l'abbaye afin de déposer discrètement l'onguent contaminé sur les habits des moines et des soldats de Don Luis.

Au-delà de sa « justification » mystique, l'utilisation par Ambrosius de jeunes enfants comme instruments de vengeance obéit également à une exigence purement pratique : contrairement aux autres galeries situées sous l'abbaye, les boyaux reliant le repère secret d'Ambrosius à la blanchisserie de l'abbaye sont en effet trop étroits pour qu'un homme adulte (et à plus forte raison un colosse comme Felipe) puisse s'y faufiler.

Le Temps du Châtiment

Le fléau se répandit aussi mystérieusement que rapidement au sein des moines et des soldats. Face à la peste, les troupes de Don Luis finirent par se mutiner : elles brûlèrent les corps de leurs camarades décédés et, avec les moines survivants, quittèrent l'abbaye maudite...

Don Luis, fidèle à la mission qui lui avait été confié par le roi d'Espagne, tenta vainement de s'opposer à cette désertion massive et resta seul dans l'abbaye déserte. Là, rongé par la honte de n'avoir pu retenir ses hommes, persuadé d'avoir été abandonné par Dieu, affaibli par la fièvre qui commençait à le gagner, il succomba peu à peu au délire. Désormais il erre seul dans l'abbaye, persuadé que les démons encerclent le lieu et qu'il lui faut défendre son âme à la pointe de l'épée.

Frère Tomas a échappé lui aussi à l'hécatombe. Parti prêcher contre l'hérésie dans la campagne flamande peu avant le début de la contamination, il vient d'achever son périple par un dernier sermon à Saint-Gilles (voir ci-dessus) et regagne maintenant l'abbaye en ignorant tout des derniers événements.

La Peste Noire

La peste dont il est question dans ce scénario est la tristement célèbre « mort noire » (peste bubonique) qui ravagea l'Europe à partir du XIV^{ème} siècle et contre laquelle il n'existe, à l'époque de *Solomon Kane*, aucun traitement efficace. Le principal mode de transmission de la peste noire est la piqure de puces, qui s'attaquent d'abord aux rats et autres rongeurs avant de rechercher d'autres sources de sang et de contaminer humains et animaux domestiques.

L'incubation dure généralement moins d'une semaine : au bout de ce délai, le malade tombe brusquement dans un état de forte fièvre, accompagné de vertiges et de frissons qui ne laissent aucun doute sur son état. Au bout du deuxième jour apparaît un premier bubon visible à l'œil nu, le plus souvent situé au pli de l'aîne ou en haut de la cuisse. Ce bubon grossit, devenant de plus en plus douloureux. La maladie entre alors dans sa troisième et dernière phase, qui se traduit par des signes de déshydratation et de dégradation mentale, menant le plus souvent vers la mort en moins d'une semaine. Certains malades connaissent toutefois une guérison spontanée, après une convalescence assez longue.

En termes de jeu, tout personnage qui touche un individu ou un objet (paillasse etc.) infecté par la peste a de fortes chances de se trouver à son tour infecté. Chaque fois qu'un tel contact se produit, le meneur de jeu lance alors un dé : sur un résultat de 1, le personnage est contaminé. Si tel est le cas, il contracte la maladie, qui se révélera au bout de 1D6 jours d'incubation. Passé ce délai, le malade perd automatiquement 2 points d'Endurance par jour et mourra lorsque son Endurance tombera sous zéro. Durant tout ce temps, le malade reste contagieux ; il devra donc respecter une quarantaine scrupuleuse sous peine de contaminer ses compagnons et tous ceux avec lesquels il est susceptible d'être en contact.

La plupart des héros de *Solomon Kane* sont toutefois censés mourir les armes à la main – et non des affres d'une longue et horrible maladie. Pour cette raison, la dépense d'un point de Destin permettra à un personnage infecté de survivre miraculeusement, une fois son Endurance tombée à zéro, au terme d'une épouvantable ordalie qui l'emmènera aux portes de la mort... Le survivant récupérera ensuite son Endurance perdue à raison d'un point tous les 1D6 jours de convalescence totale, mais gardera toutefois obligatoirement des séquelles (voir règles de *Solomon Kane*, p 67) sous la forme d'une perte permanente d'un point de Force (pouvant se répercuter sur ses valeurs de Physique et d'Endurance).

En outre, le meneur de jeu pourra considérer que, dans un monde comme celui de *Solomon Kane*, mourir de la peste constituerait, pour un aventurier, un « sort pire que la mort » (voir règles de *Solomon Kane* p 34-35) : si l'on suit cette option, le point de Destin dépensé pour survivre à la peste sera alors définitivement sacrifié et ne pourra être regagné. Le fait d'appliquer cette règle, normalement réservée aux plus terribles périls surnaturels, à la peste noire reflète en l'occurrence toute la malignité d'un fléau qui, dans l'esprit des contemporains de *Solomon Kane*, était perçu comme une forme de châtiment divin ou comme une véritable manifestation de l'Enfer sur terre.

L'Hidalgo Dément

En s'approchant de l'abbaye, les aventuriers noteront le silence anormal et pesant qui entoure les lieux. Ils pénètrent dans l'abbaye par un portail non verrouillé ménagé dans la façade Ouest.

Dès leur arrivée, les aventuriers seront attaqués par **Don Luis** (voir en fin de scénario pour ses caractéristiques), qui se jette sur eux en hurlant, la rapière à la main, hurlant qu'ils ne prendront pas son âme et qu'il saura bien les renvoyer en Enfer. Le noble espagnol est en état de *rage guerrière* (voir règles de *Solomon Kane*, p 18), ce qui en fait un adversaire particulièrement dangereux.

Frère Tomas surgira au beau milieu du combat et tentera de calmer Don Luis, en vain. Le commandant espagnol a basculé dans la folie et est persuadé de la nature démoniaque des héros.

Après l'affrontement, frère Tomas apprendra aux aventuriers ce qu'il sait, c'est-à-dire pas grand-chose : il a quitté l'abbaye pour entamer une campagne de prédication et l'a retrouvé déserte hormis son commandant qui tenait des propos incohérents. Il ignore quelle est la nature du mal qui a pu s'abattre sur l'abbaye et ne songe évidemment pas à mentionner les séances de torture qu'il a lui-même pratiquées voici des années sur le malheureux Ambrosius et d'autres victimes de l'Inquisition.

Frère Tomas peut cependant en apprendre un peu plus aux héros concernant les propos tenus par Don Luis depuis qu'il a sombré dans la folie : le noble dément a ainsi fait plusieurs fois allusion à la « *face du démon* » entrevue aux abords de l'abbaye. Il s'agit en réalité d'Ambrosius, aperçu lors d'une de ses rares excursions hors de son repaire souterrain. La terreur engendrée par ce visage marqué le *risus sardonicus* a achevé de faire basculer Don Luis dans la démence. Dans son délire, Don Luis a également mentionné avoir entendu, la nuit, « *des murmures démoniaques dans la blanchisserie* » ; il s'agissait en réalité des chuchotis de Nelle et d'autres enfants (voir *D'Etranges Visiteurs*, ci-dessous).

Si les aventuriers ont réussi à maîtriser Don Luis sans le tuer (une tâche quasi-impossible et extrêmement dangereuse, compte tenu de son état de *rage guerrière* mais aussi parce qu'une telle action engendre un risque de contamination – voir l'encadré sur *La Peste*

Noire ci-dessus), l'hidalgo dément, le front brûlant et la respiration rauque, s'enfermera dans un mutisme total. Seuls un héros doté de la Fortune *Homme de l'Art* en médecine aura la présence d'esprit d'observer les bubons présents sur l'entrejambe du malade, signes pesteux évidents.

Frère Tomas assistera les héros dans la suite de leur aventure si ceux-ci le lui demandent, voyant en eux une dernière chance de vaincre « le mal démoniaque » qui s'est abattu sur le monastère.

L'Abbaye Maudite

L'édifice s'organise autour d'un **cloître central** bordé par les éléments suivants :

A l'Ouest, un **mur de pierre**.

A l'Est, la **salle capitulaire**.

Au Nord, l'**église abbatiale**.

Au Sud, le **dortoir**, le **réfectoire** et la **blanchisserie**. Chacune de ces pièces communique avec la pièce voisine, ainsi qu'avec le cloître central.

Le cloître : Une odeur pestilentielle de chair brûlée et de pourriture règne dans le cloître. Trois bûchers de fortune y ont été hâtivement édifiés. Sur l'un d'eux, au milieu d'un tapis de cendres froides, gisent encore des corps à moitié calcinés. Un nuage de corbeaux en dévore les chairs tout en poussant de sinistres croassements.

La salle capitulaire : Une des dalles du sol peut se soulever pour donner accès au réseau de souterrains qui parcourt le sous-sol du monastère ; cette entrée secrète pourra être détectée moyennant une recherche active et une épreuve réussie en Instinct.

L'église : Trois grandes nefs débouchent sur un chœur. Dans celui-ci un triptyque imposant représente une danse macabre : des seigneurs et des ecclésiastiques dansent avec des squelettes sur le panneau central. Sur les volets du retable, les cavaliers de l'Apocalypse moissonnent les vies humaines.

Le dortoir : Quelques paillasses jetées à même le sol dégagent une odeur de mort. Manipuler ces couches infectées n'est pas sans risque (cf. encart sur *La Peste Noire*). Comme dans la salle

capitulaire (voir ci-dessus), une des dalles du sol peut se soulever pour donner accès aux souterrains.

Le réfectoire : On y trouve un âtre dans lequel une marmite contient encore des restes de ragoût, signe d'un départ soudain des occupants. Comme dans la salle capitulaire et le dortoir (voir ci-dessus), une des dalles du sol peut se soulever pour donner accès aux souterrains.

La blanchisserie : Sous cette pièce apparemment banale repose la clé du mystère... Elle contient un petit bassin de pierre rempli d'eau dans lequel sont lavés les vêtements des occupants de l'abbaye. A côté du bassin, plusieurs gros paniers en osiers contiennent des effets de soldats et des burettes de moines. Une cordelette en osier est également fixée sur deux crochets situés de part et d'autre de la pièce. Des robes et des chasubles y sont encore étendues. Comme dans le dortoir et le réfectoire (voir ci-dessus), une des dalles du sol peut se soulever pour donner accès aux souterrains – mais dans ce cas précis, seuls de jeunes enfants peuvent espérer s'y glisser (voir *D'Etranges Visiteurs*, ci-dessous).

D'Etranges Visiteurs

Les paroles de Don Luis rapportées par Frère Tomas à propos de « murmures démoniaques » émanant de cette pièce (voir ci-dessus) pourront inciter les aventuriers à surveiller de plus près la blanchisserie. Il est facile de s'y dissimuler derrière les paniers remplis de linge. Dans ce cas, ils pourront voir, à la nuit tombée, une des dalles du sol se soulever pour livrer passage à Nelle, accompagnée de deux très jeunes enfants entièrement soumis à son autorité. Les trois enfants viennent déposer sur les vêtements des moines et des soldats une sorte de baume incolore.

Sa mission achevée, la fillette et les deux autres enfants repartent par où ils sont venus. La dalle peut facilement être descendue mais donne sur un boyau trop étroit pour être emprunté par un adulte (ce qui était autrefois le cas mais le passage est désormais en partie obstrué à la suite d'un éboulement).

Si les héros capturent Nelle avant qu'elle ne puisse s'y faufiler, celle-ci, apeurée, se contente de leur demander de ne pas « faire de mal au gentil Felipe ». La fillette, terrorisée par Ambrosius, entretient en effet une relation de confiance avec ce géant qui l'a toujours traité

avec douceur. Quant aux deux autres enfants, ils resteront muets de terreur – seule Nelle peut constituer une source d'informations, si fragmentaires soient-elles.

Les Souterrains de l'Horreur

Dans les sous-sols de l'abbaye s'étendent trois grandes salles secrètes, vestiges du sombre passé de l'abbaye. Ces salles sont reliées par un vaste réseau de souterrains aux pièces suivantes de l'abbaye : le dortoir, le réfectoire, la blanchisserie et la salle capitulaire. Les boyaux reliant la blanchisserie aux souterrains sont trop étroits pour être empruntés par des personnages adultes mais avec quelques recherches (et une épreuve réussie en Instinct), les aventuriers pourront trouver des points d'entrée accessibles depuis l'une des trois autres pièces. Dans tous les cas, les passages souterrains ne disposent d'aucune source de lumière et sont trop étroits pour permettre à plus d'un personnage d'avancer de front (ce qui pourra être d'une importance capitale en cas de combat).

Les souterrains abritent trois salles secrètes, dont celle qui sert désormais de laboratoire maléfique à Ambrosius et celle où il détient également les enfants enlevés.

Pour y parvenir, les aventuriers devront d'abord progresser dans les boyaux souterrains... et affronter le géant Felipe. Ce dernier, alerté par les bruits du combat avec Don Luis, attend les intrus de pied ferme. Il luttera jusqu'à la mort pour son maître, aidé par l'exiguïté du souterrain qui ne permet pas aux héros de l'affronter à plusieurs contre un.

La **première salle**, octogonale, contient un puits large et profond excavé dans un sol de pierre. Dedans grouillent une quarantaine de gros rats noirs contaminés, aux couinements incessants. A côté du bassin, une paire de longues pinces de fer (pour saisir les rats sans les toucher) et une corbeille contenant quelques fruits (pour nourrir les rongeurs).

Dans la **deuxième salle**, Ambrosius réalise ses préparations. L'on y trouve une grande table de pierre couverte d'alambics, de potions, de plantes coupées et de pilons. Sur cette table Ambrosius mêle le pus des rats à un onguent dont il a le secret afin de réaliser un baume putride qui propagera la maladie. A côté de la table, deux grandes jarres de naphtha et un briquet à silex. Ambrosius utilise cet équipement afin de stériliser par le feu sa table

de travail après chaque préparation : il renverse un peu de naphte sur la pierre puis l'enflamme avec le briquet. Le feu détruit alors les germes de la maladie.

Confronté aux aventuriers, Ambrosius retirera son masque et pourra, si ces derniers lui en laissent l'occasion, leur expliquer les motifs de sa haine de l'Espagne: il espère ainsi les convaincre de le laisser poursuivre son œuvre.

S'il y a lutte entre les héros et Ambrosius, Nelle se blottira dans un coin de la pièce, terrorisée. Si elle découvre ensuite que les aventuriers ont tué Felipe, elle tentera de contaminer son assassin, se sachant elle-même malade.

Enfin, dans la **troisième salle**, les aventuriers trouveront onze enfants occupés à exciser les bubons pesteux de rats afin d'en extraire le pus dans de petites fioles utilisées par Ambrosius dans ses préparations.

Dans un coin de la pièce, un douzième garçonnet, fiévreux, respire lourdement, trop affaibli pour travailler. Interrogé, il révèle son nom : Dirk. Si les aventuriers l'examinent, ils lui découvriront vite un gros bubon à l'aine qui ne laisse malheureusement planer aucun doute : l'enfant est contaminé (de même que l'ensemble des enfants, y compris Nelle, même si tous ne montrent pas encore ces symptômes).

Choix et Conséquences

La fin de ce scénario sera l'occasion d'imposer aux aventuriers quelques choix difficiles. Tout d'abord, que convient-il de faire de frère Tomas ? Malgré l'aide qu'il a pu apporter aux aventuriers, les crimes qu'il a commis dans son passé sont bien lourds.

Le sort que les héros réserveront à frère Tomas déterminera dans une large part les conséquences de cette aventure : s'ils épargnent le moine, ils gagneront la gratitude des autorités espagnoles qui leur seront reconnaissante d'avoir épargné à la Flandre une épidémie meurtrière.

En revanche si les héros tuent frère Tomas, personne n'ira rapporter leurs exploits aux autorités espagnoles. Bien au contraire, celles-ci pourront considérer que les aventuriers qui se sont introduits dans l'abbaye sont responsables des morts qui s'y sont déroulés.

Tout ceci pourra fournir au meneur de jeu des prolongements intéressants pour des aventures ultérieures.

Mais c'est surtout le dilemme moral engendré par la contamination des enfants qui peut être difficile à régler. Les héros doivent-ils abandonner les enfants à leur sort ? Mettre fin à leurs souffrances ? Ou bien les ramener dans leur famille au risque de propager la maladie ? Dans tous les cas, leurs décisions seront lourdes de conséquences.

Personnages-Non-Joueurs

Don Luis, le Boucher des Flandres

Grand, athlétique, portant de longs cheveux de jais et une courte barbe, Don Luis est âgé d'une toute petite trentaine d'années. C'est un redoutable combattant, doublé d'un chef de guerre talentueux... et particulièrement féroce, n'hésitant pas à faire preuve de cruauté gratuite sur les populations non combattantes.

Le Duc de Parme, qui souhaite se réconcilier avec les provinces du Sud, l'a donc écarté de son état-major et relégué dans l'abbaye de Saint-Gilles. Ulcéré par cette disgrâce qu'il juge imméritée, Don Luis a décidé de redoubler d'effort pour prouver au Duc son efficacité dans la lutte contre les hérétiques.

Lorsque les aventuriers le rencontreront, il sera en état de *rage guerrière* et se battra jusqu'à la mort, ne perdant qu'un seul point d'Endurance (et non 2) par blessure (voir *Solomon Kane*, p 18).

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	9
Adresse	9	Physique	9
Instinct	8	Endurance	9
Volonté	9	Sang-froid	9

Fortunes

Aristocrate, Bretteur Accompli, Meneur d'Hommes

Combat à l'épée

Rapidité 11, Attaque 11, Défense 9

Fureur : Rapidité 9, Attaque 11, Défense 7

Frère Tomas, Dominicain Fanatique

Agé d'une quarantaine d'années, Frère Tomas est vêtu de l'habit de son ordre : une robe de bure blanche couverte par un scapulaire noir. Ancien membre de l'Inquisition, il est persuadé que Dieu, révolté par la propagation des idées nouvelles, lui a confié une mission : purifier la Flandre de l'hérésie, par le fer et par le feu.

Traits et Valeurs

Force	6	Rapidité	7
Adresse	6	Physique	6
Instinct	7	Endurance	8
Volonté	9	Sang-froid	8

Fortunes

Homme de l'Art (torture), Meneur d'Hommes

En termes de jeu, Frère Tomas est défini comme un non-combattant (voir règles, p 44).

Felipe, Colosse Trépané

Soldat dans les rangs des redoutables *tercios* espagnols, Felipe s'y distingua rapidement par sa force exceptionnelle et sa taille gigantesque (plus de 2,10 m). Lors d'une escarmouche contre les Gueux, il reçut une terrible blessure à la tête et fut laissé pour mort. Transformé par les séquelles de sa blessure en un être simplet, il obéit désormais aveuglément à Ambrosius.

Cuirassé de fer de la tête aux pieds, équipé d'une énorme masse d'arme que lui seul a la force de manier, Felipe est un adversaire à la puissance dévastatrice (mais assez lent). Si les aventuriers s'en prennent à Nelle, il entrera immédiatement en état de *rage guerrière*.

Traits et Valeurs

Force	12	Rapidité	6
Adresse	6	Physique	9
Instinct	5	Endurance	11
Volonté	6	Sang-froid	6

Fortunes

Colosse (+2 en Force), Vétéran Aguerri

Masse à deux mains

Rapidité 5, Attaque 11, Défense 4

Armure

-2 à l'Attaque adverse (voir règles p 15)

Ambrosius, Semeur de Mort

Agé d'une quarantaine d'années, Ambrosius porte une longue robe noire, des gants et (lorsqu'il travaille dans son laboratoire) un grand masque de maroquin doté d'un long bec rempli de parfum. Ce costume lui permet de se protéger des « miasmes », de cacher son visage défiguré par le *risus sardonius* mais aussi de terroriser les enfants en se faisant passer pour une sorte de démon. Il est également armé d'un chat à neuf queues (fouet) qu'il utilise pour exercer une coercition physique sur ses captifs sans risquer de se contaminer en les touchant.

Traits et Valeurs

Force	5	Rapidité	7
Adresse	7	Physique	6
Instinct	7	Endurance	7
Volonté	9	Sang-froid	8

Fortunes

Homme de l'Art (médecin)

Chat à neuf queues

Rapidité 7, Attaque 7

Le chat à neuf queues est avant tout un instrument de torture et de coercition mais peut également être utilisé en combat. Ce fouet est alors traité comme une arme de corps-à-corps mais dont le maniement dépend de l'Adresse et n'autorise pas de test de défense ; ses dommages sont équivalents à ceux d'une attaque à mains nues et s'accompagnent d'une douleur cinglante propre à mater tout PNJ non-combattant. Les lanières du fouet d'Ambrosius sont, en outre, contaminées par la peste : la contamination aura lieu en cas de double 1 sur un test d'Attaque.

Nelle, Fillette Orpheline

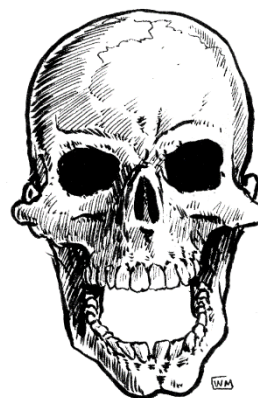
Agée de neuf ans, Nelle est incapable de prendre part à un combat; toute blessure grave lui sera obligatoirement fatale.

Seule rescapée du massacre de sa famille par des soudards espagnols, elle erra sur les routes, affamée et désemparée avant d'être recueillie par Ambrosius afin de servir ses noirs desseins. Terrorisée par ce dernier, elle adore en revanche son « gentil géant » Felipe qui a toujours fait preuve de bonté à son égard.

Depuis deux jours, un bubon se développe sur son aine. Elle n'a plus que quelques jours à vivre.

III : CŒURS SANGLANTS

Flandre, fin du XVIème siècle : la révolte gronde dans la région qui porte alors le nom de Pays-Bas espagnols. Des hordes de rebelles protestants, les Hurlus, s'opposent à la très catholique Couronne d'Espagne. Le roi Philippe II tente de maintenir le pays dans la « Vraie Foi » avec l'aide de l'Inquisition. Ses soldats tiennent les villes mais dans les campagnes les Hurlus s'enhardissent et attaquent les bourgs isolés. C'est dans ce contexte troublé que les aventuriers vont être mêlés à d'étranges et sanglants événements - avec, en leur cœur, une légende du temps jadis...



La Légende d'Halewyn

Une vieille légende flamande remontant au Haut Moyen-Age rapporte qu'il y a bien longtemps le sire de Halewyn fit un pacte avec le Diable, qui lui donna une force et une beauté surhumaines ainsi qu'une voix enchanteresse.

Ce pouvoir avait un prix : le seigneur damné devait périodiquement assassiner de jeunes vierges et leur arracher le cœur. Faute de quoi ses pouvoirs disparaissaient.

Halewyn ravagea le pays jusqu'au jour où il porta son dévolu sur la fille d'une famille noble rivale, les de Heurne. La jeune femme fit mine d'accepter son sort et lui demanda simplement d'ôter son blier blanc afin de ne pas se tâcher lorsqu'il l'éventrerait. Pendant que Halewyn s'exécutait, elle profita de la situation pour lui trancher la tête.

La jeune fille demeura sourde aux prières de la tête, qui bien que coupée restait douée de parole, et ramena triomphalement cette dernière au château familial.

Cinq siècles plus tard, tout ceci n'est plus qu'une légende à demi-oubliée.

Cette légende est néanmoins connue de plusieurs personnages-clés de ce scénario : les deux prêtres Antonio et Juan, la vieille Magtelt, ainsi que tous les membres de la famille de Heurne et, bien sûr, leurs serviteurs. Les aventuriers pourront donc aisément avoir accès à cette histoire... à partir du moment où l'Horreur aura frappé !

Sombres Secrets

La vérité est, comme souvent, un peu plus complexe que la légende. Dans le monde de *Solomon Kane*, le « Diable » n'est que le nom qu'ont donné les hommes à un ensemble d'entités et de forces qui dépassent leur entendement et les « démons » que Kane a croisés au cours de ses périples venaient d'abysses inconnaissables dont l'Enfer chrétien n'est que la représentation imagée.

Dans le cas d'Halewyn, son pacte avec le Diable et le don de sa voix enchanteresse représentent en réalité le résultat de ses études des arts ténébreux, sous la forme de deux Secrets – à commencer par le Secret de l'Esprit (voir règles de *Solomon Kane*, p 62)

C'est grâce à ce Secret qu'Halewyn a pu se rendre immortel, devenant, dans les faits, un « voleur de corps » (voir règles de *Solomon Kane*, p 63). Dans son cas particulier, son crâne sert de réceptacle à sa conscience et à sa force vitale entre deux possessions : si le crâne est détruit et que le corps qu'il possède est tué, l'esprit d'Halewyn sera anéanti, ayant perdu à la fois le réceptacle physique (le corps) et le réceptacle surnaturel (le crâne) de son essence vitale.

Quant à la voix « enchanteresse » d'Halewyn, elle représente une variante du Secret de la Chair (voir règles de *Solomon Kane*, p 64) qui n'affecte que les êtres humains et qui opère par la voix plutôt que par le regard. Voir la description d'Halewyn à la fin de ce scénario pour plus de détails.

Ombres Rouges

Les aventuriers voyagent dans la campagne flamande – peut-être sont-ils venus ici en tant que mercenaires ou dans un but plus spécifique, lié à leur histoire personnelle. Au cours de leur périple, ils ont pu contempler à plusieurs reprises les déprédations des Hurlus (villages incendiés, cadavres jonchant les bords du chemin et dont les corbeaux se repaissent, hurlements dans le lointain de meutes de loups qui ne craignent plus l'homme...).

Nos héros sont donc heureux d'arriver au crépuscule à proximité du village de Heurne. Ils pourront y trouver un abri pour la nuit. Deux solutions s'offrent à eux : prendre une chambre à l'auberge du Lion Griffu ou demander l'hospitalité au manoir de Heurne.

S'ils décident de demander l'hospitalité au manoir, le châtelain Jean de Heurne et sa femme, dame Gonde, les recevront aimablement ; lors du repas, les personnages pourront également faire connaissance avec leurs filles, Marguerite et Jeanne, respectivement âgées de 17 et 19 ans.

Dans les deux cas (auberge ou manoir), l'hôte des personnages tentera d'être aimable mais ne pourra dissimuler son angoisse. Les Hurlus rôdent et la maigre garnison espagnole cantonnée à Heurne risque de ne pas pouvoir les retenir bien longtemps. Si le village est pris et mis à sac les hommes seront massacrés et les femmes violées...

Un Crime Sanglant

Au beau milieu de la nuit, les héros et leurs hôtes sont brutalement réveillés par des cris venant de la grand' rue du village. Bientôt, l'aubergiste, le capitaine Raimundo (voir ci-dessous), Jean et Gonde de Heurne, accourent accompagnés de quelques villageois et hommes d'arme.

Marguerite, la plus jeune des deux filles des seigneurs de Heurne, gît au milieu de la rue, le cœur arraché.

Les personnages réussissant un test en Instinct (-2) pourront apercevoir dans l'obscurité une forme sombre et fugitive, apparemment humaine, qui s'éloigne à grands pas et qui semble chantonner une étrange mélodie. Toute poursuite est impossible, la forme disparaissant rapidement, comme avalée par les ténèbres.

Dame Gonde, en larmes, ne comprend pas ce que Marguerite pouvait bien faire, en pleine nuit, au milieu du village et supplie les aventuriers de venger sa fille. Jean, livide, murmure « nous sommes maudits ». Il adresse la même prière que son épouse aux personnages et leur promet une riche récompense en cas de succès.

Une Famille Maudite

Les malheurs de la famille De Heurne résultent en réalité de l'orgueil d'un ancêtre : lorsque leur aïeul vit sa fille revenir avec la tête d'Halewyn, il fut si fier qu'il déposa la relique à l'intérieur de l'autel situé dans la chapelle du château. Acte impie puisqu'un tel emplacement est réservé aux restes de saints et non à ceux d'un homme voué au Démon !

Cinq siècles plus tard, Juan, jeune inquisiteur espagnol tourmenté par son passé se rend dans la vieille chapelle et est possédé par l'esprit d'Halewyn. Dès lors Juan, lorsqu'il est sous le contrôle de l'esprit d'Halewyn, attaque de jeunes vierges et leur arrache le cœur qu'il dépose près du crâne, dans l'autel. A chaque nouveau meurtre Halewyn affermit son emprise sur l'esprit et le corps du moine.

Une première attaque a déjà eu lieu avant même le début du scénario : une jeune femme de chambre de Jeanne de Heurne (la sœur de Marguerite) en a été la proie. Juan/Halewyn a pris soin de faire disparaître le corps. Jeanne, qui considérait sa chambrière comme une amie, fut la seule à s'inquiéter. La victime étant roturière et n'ayant pas de famille dans le village, personne d'autre ne se soucia de cette disparition.

En revanche, Juan/Halewyn n'a pas eu l'occasion de faire disparaître le corps de Marguerite, le capitaine Raimundo étant arrivé trop tôt sur les lieux du crime...

Encore un troisième meurtre et le monstre pourra revenir dans toute sa gloire.

La Traque

Les aventuriers semblent donc clairement désignés pour traquer le mystérieux assassin. *Solomon Kane* n'étant PAS un jeu d'enquête, le meneur de jeu devra rendre leurs recherches aussi dynamiques que possible et ne devra pas hésiter à forcer les événements s'il sent que l'action commence à s'enliser.

Si le meneur de jeu estime que les aventuriers progressent trop vite dans leurs investigations, il pourra utiliser le personnage du Père Antonio pour créer des embûches supplémentaires (interrogatoire suspicieux des aventuriers afin de déterminer s'il ne s'agit pas d'hérétiques, voire emprisonnement dans une geôle de la caserne).

A l'inverse si les personnages parviennent à prouver au père Antonio la présence d'actes de magie noire à Heurne (par exemple en lui révélant le contenu de l'autel de la chapelle du manoir), Antonio acceptera de les aider et ordonnera au capitaine Raimundo et à ses hommes de coopérer avec les personnages.

Le temps est compté. La nuit du lendemain du meurtre de Marguerite), Juan commettra son troisième meurtre et choisira de préférence comme victime Jeanne de Heurne (la sœur de Marguerite), afin de régler définitivement ses comptes avec cette lignée. S'il parvient à ses fins, Halewyn sera alors suffisamment puissant pour prendre définitivement possession de Juan et se dévoiler au grand jour...

L'action de ce scénario suppose que les héros restent à l'intérieur du village de Heurne. S'il leur vient à l'idée de s'enfuir, ils se trouveront alors face à une bande de cavaliers Hurlus, qui les attaqueront immédiatement, les assimilant à des « suppôts du roi d'Espagne », quelle que soit leur confession ou leur allégeance. Le nombre des Hurlus forcera les personnages à faire retraite vers Heurne, coupant ainsi le village du reste du monde...

Le Combat Final

D'une manière ou d'une autre, les héros devront se retrouver face à Halewyn. Il est nécessaire de décapiter Halewyn pour le vaincre. Les autres blessures infligées à son corps cicatrisent presque instantanément, quelle que soit leur gravité.

En termes de jeu, les blessures causées par ses adversaires n'ont donc aucun effet sur lui, sauf si l'on tente délibérément de le décapiter : seul un Bretteur Accompli équipé d'une arme tranchante à deux mains (épée, hache etc.) pourra réussir cet exploit, moyennant une pénalité de -4 sur son test d'Attaque.

Une solution sans doute plus aisée à mettre en œuvre consiste à utiliser le nombre pour maîtriser Halewyn avant de le décapiter. A la discrétion du meneur de jeu, le feu ou la poudre noire pourrait aussi constituer un moyen de détruire l'être démoniaque.

Lieux

L'Auberge du Lion Griffu

Sur la façade de torchis, une enseigne représente un lion noir. A l'intérieur, de plain-pied avec une salle commune où sont servis les repas, on trouve la chambre de l'aubergiste, une chambre pour ses deux domestiques et trois chambres pour les clients. En raison du contexte troublé (exactions des Hurlus etc.), l'auberge n'a pour l'instant aucun client. Les voyageurs se font rares.

L'aubergiste, petit homme chauve et bedonnant âgé d'une cinquantaine d'années, se montrera particulièrement obséquieux avec les aventuriers comme avec le capitaine espagnol.

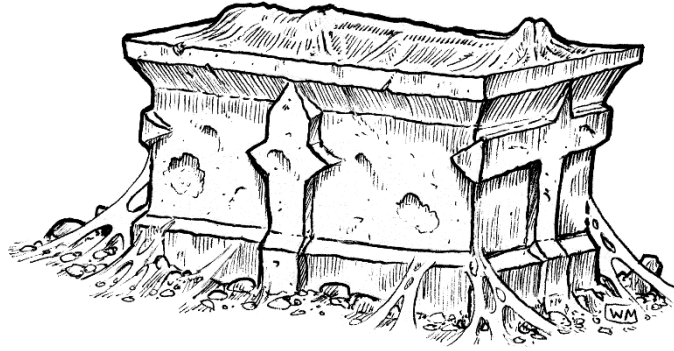
Le Manoir de Heurne

Ce logis seigneurial en briques fut construit au début du XVI^{ème} siècle par le grand-père de Jean de Heurne sur les ruines du château médiéval. Il est pourvu d'une annexe pour les communs où résident les domestiques. Ses occupants sont Jean de Heurne, le seigneur du lieu, son épouse dame Gonde et leurs deux filles Marguerite et Jeanne, ainsi que quatre domestiques.

La Chapelle du Manoir

Il s'agit en réalité des ruines d'une église médiévale, seul vestige du château originel. Une nef de pierre mène à un chœur où est placé un autel dénué d'ornement. En examinant de plus près l'autel, il est possible de constater qu'une dalle le ferme en son sommet, afin d'y introduire des reliques, une disposition tout à fait courante... A l'intérieur de l'autel, le spectacle est beaucoup plus inquiétant : un crâne, manifestement très ancien, est entouré de cœurs (deux ou trois selon le moment de la découverte) à des niveaux différents de décomposition. Une puanteur atroce saisit à la gorge dès que la dalle est soulevée...

Détruire le crâne ne permet pas d'éviter la possession de Juan par Halewyn (opération qui a commencé avant même le début du scénario) mais empêche ce dernier de communiquer tous ses pouvoirs à son nouveau corps (voir *Le Combat Final*, ci-dessus). Selon la légende, cette opération ne peut être effectuée que par un « cœur brave et pur » : en pratique, cet acte ne pourra être accompli qu'au prix d'un exploit (-4) en Volonté.



L'Eglise et le Presbytère

L'**église paroissiale** est un édifice en pierre de construction assez récente. Les habitants du bourg s'y retrouvent pour y entendre la messe célébrée par les frères Juan et Antonio. Au sous-sol se trouve une crypte, avec deux gisants de pierre abritant les restes des deux précédents curés de Heurne. A l'intérieur de l'un d'eux Juan a également caché les restes de sa première victime, une chambrière de Jeanne de Heurne. La chair de celle-ci n'est pas encore totalement décomposée, à la différence des os blanchis du curé.

Le **presbytère** : petit bâtiment de pierre sur deux étages attenant à l'église paroissiale et où logent Juan et Antonio. Le rez-de-chaussée, doté d'un immense crucifix, fait parfois office de tribunal inquisitorial. Le premier étage est constitué de deux pièces : la chambre des frères et la bibliothèque paroissiale : on y trouve (assez aisément car la bibliothèque contient peu de volumes) un vieux manuscrit médiéval évoquant la légende d'Halewyn, mais sans préciser la localisation actuelle du crâne. Le presbytère est occupé par le Père Antonio et le Frère Juan, deux prêtres espagnols mandatés par l'Inquisition, en remplacement de l'ancien curé du village, afin d'enrayer la propagation de l'hérésie protestante.

La Caserne

C'est là que loge la garnison espagnole locale – le capitaine Raimundo et ses six hommes. Il s'agit de trois bâtiments de briques disposés en U. Tous ces bâtiments, à l'exception de l'armurerie (voir ci-dessous) sont dotés de quatre fenêtres simples : deux donnant sur la cour centrale et deux autres sur l'extérieur. La caserne est constamment gardée. Un homme surveille la cour centrale, un autre patrouille le long des bâtiments.

Bâtiment Nord : dortoir

Bâtiment Est : armurerie. Une fenêtre simple donne sur la cour centrale, une autre, dotée de barreaux de fer, sur l'extérieur. A l'intérieur, on peut trouver un assortiment varié d'armes (piques, arquebuses, rapières, pistolets, épées à deux mains) et douze barils de poudre noire. L'armurerie est séparée du dortoir par une solide porte de chêne dont seul le capitaine Raimundo possède la clé.

Bâtiment Ouest : réfectoire. Dans les sous-sols, une pièce sert de cachot (inoccupé pour l'heure).

Cour centrale : de jour l'on y voit souvent des hommes s'y exercer autour d'un grand drapeau de la Couronne d'Espagne.

La Hutte de Magtelt

Cette hutte ronde de torchis, très simple, se trouve à l'écart du village. Sa propriétaire, la vieille Magtelt, est une guérisseuse que certains tiennent pour une « sorcière », mais qui, pour l'instant, a échappé à l'Inquisition, grâce à la protection du seigneur de Heurne. A l'entrée de la hutte se dressent trois poteaux de bois surmontés de crânes de chats. A l'intérieur flotte une forte odeur d'herbes ; de nombreux récipients s'entassent autour d'une pailleasse.

La hutte de Magtelt étant située à l'écart du village, sa visite par les aventuriers pourra coïncider avec une attaque de Hurlus à cheval (deux fois plus nombreux que les personnages). Les Hurlus ne poursuivront pas les fugitifs qui choisiraient de se réfugier dans Heurne. Il s'agit ici d'un simple raid mené par des maraudeurs en quête d'une proie facile, non d'une attaque concertée sur le village.

Personnages-Non-Joueurs

La Famille de Heurne

Jean de Heurne : 52 ans, châtelain de Heurne. Haute stature, barbe et cheveux poivre et sel. Jean de Heurne est un mari et un père aimant ainsi qu'un seigneur consciencieux, persuadé que son devoir familial lui impose de veiller à la sécurité et au bien-être des habitants du village. Loyal serviteur du roi d'Espagne, il participe à plusieurs campagnes contre les rebelles protestants, la France ou l'Angleterre et est un guerrier respecté. Néanmoins l'âge venant, il voit avec angoisse ses forces décliner. Sans fils pour reprendre le flambeau, il redoute de ne plus être capable de tenir les Hurlus à l'écart de Heurne.

Marguerite de Heurne : 17 ans, fille cadette de Jean et Gonde de Heurne. Brune et élancée, grande amatrice de romans de chevalerie, elle rêve de voyages et de grand amour. Si elle en a l'occasion, elle interrogera avec passion les personnages sur leurs aventures passées.

Jeanne de Heurne : 19 ans, fille aînée de Jean et Gonde de Heurne. Brune et ronde, elle se caractérise par son bon cœur et sa simplicité. Ainsi elle n'a pas de préjugés de caste et n'hésite pas à nouer des amitiés avec domestiques et femmes de chambre (voir *La Malédiction des De Heurne*). En outre, elle est dotée d'un solide sens pratique et gère seule l'intendance du manoir depuis quelques années.

Gonde de Heurne : 41 ans, épouse de Jean de Heurne. Petite, cheveux grisonnants. Dévastée par la mort de sa fille, elle restera prostrée.

Jean de Heurne, Châtelain

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	7
Adresse	7	Physique	8
Instinct	7	Endurance	10
Volonté	8	Sang-froid	8

Fortunes

Aristocrate, Vétéran Aguerri

Combat à l'Épée

Rapidité 7, Attaque 8, Défense 5

Seconds Couteaux

Les villageois, les domestiques, la femme et les filles de Jean de Heurne, l'aubergiste ainsi que les deux prêtres sont incapables de combattre.

Les six soldats espagnols de la garnison sont, quant à eux, armés et dotés d'une valeur au Combat de 6. Il en va de même des Hurlus que les héros sont susceptibles d'affronter lors de l'aventure.

La Vieille Magtelt

Cette vieille femme aux cheveux blancs et au visage crevassé de rides est la guérisseuse locale. Depuis des années, elle soigne les villageois grâce à ses décoctions de plante. Ces derniers la consultent également en secret pour des pratiques moins avouables (charmes d'amour, divination etc.). Sa réputation de « sorcière » est bien établie et les villageois la craignent – à tort, car elle est inoffensive et ne possède aucun pouvoir surnaturel. Malgré la protection du seigneur local (Jean de Heurne), Magtelt redoute de connaître le même sort que certaines de ses consœurs, brûlées par l'Inquisition ou lynchées par leurs voisins...

Magtelt est la dépositaire d'une tradition orale remontant à plusieurs siècles. Elle sait qu'il y a bien longtemps un « homme-démon » a été vaincu et décapité par une « vierge pure ». Maintenant, « l'homme-démon » est revenu, elle en a la certitude. Elle ne fournira cette information aux personnages que s'ils gagnent sa confiance ou, à l'inverse, menacent de la livrer à l'Inquisition...

Le Capitaine Raimundo

Agé de 27 ans, ce beau garçon au teint mat qui porte fièrement ses cheveux de jais et sa moustache bien taillée est le chef de la garnison espagnole de Heurne. Volontiers coureur, il sait jouer de ses charmes pour satisfaire ses ambitions et entend bien ne pas rester capitaine toute sa vie.

Raimundo a récemment entamé une liaison secrète avec la jeune Marguerite de Heurne. Pour l'heure, la demoiselle ne s'est toujours pas donnée à lui mais ce n'est qu'une question de

temps. Jean de Heurne, pour préserver l'honneur de sa fille, devra alors lui accorder sa main. Raimundo pourra ainsi accéder au monde de la noblesse, ce qui lui ouvrira la voie à de plus hautes fonctions dans l'armée. La nuit prochaine (celle du meurtre), Marguerite et lui doivent se retrouver secrètement dans l'ombre de la vieille église paroissiale. Peut-être deviendront-ils alors enfin amants ? Voilà pourquoi la jeune fille se trouvait dehors en pleine nuit, lorsqu'elle fut assassinée.

Raimundo n'a aucune raison de livrer ces informations aux personnages mais la plupart de ses hommes sont au courant de la liaison de leur capitaine et vendront la mèche contre quelques doublons ou pintes de vin. Connaître ce secret peut permettre aux personnages d'exercer un chantage sur Raimundo : Marguerite morte, Jean de Heurne n'aurait en effet plus aucune raison de ménager le capitaine s'il apprenait cette relation, et le châtelain est suffisamment influent pour casser la carrière de Raimundo.

Si le meneur de jeu souhaite aiguiller les personnages sur une fausse piste, Raimundo peut faire mention devant eux de sa carrière passée dans le Nouveau Monde. Les meurtres ne le surprennent pas outre mesure car il avait alors entendu parler de « peuples païens » (les Aztèques) qui sacrifiaient des victimes à leurs dieux en leur arrachant le cœur.

Raimundo, Capitaine Espagnol

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	8
Adresse	8	Physique	8
Instinct	7	Endurance	8
Volonté	7	Sang-froid	7

Fortunes

Bretteur Accompli, Grand Séducteur

Combat à l'Épée

Rapidité 10, Attaque 10, Défense 8

Tir au Pistolet

Rapidité 8, Tir 8

Raimundo est armé d'une rapière et d'une paire de pistolets.

Les Deux Prêtres

Père Antonio : 38 ans, dominicain, inquisiteur. Profil émacié. Le père Antonio est un exalté dont la foi confine au fanatisme. Soucieux d'exterminer païens, sorciers et autres hérétiques, il regarde d'un œil méfiant les personnages : ces aventuriers inconnus ne sont-ils pas des espions huguenots ? Il connaît la légende d'Halewyn (racontée dans un des livres de la bibliothèque paroissiale, dont il est le gardien attiré et jaloux) mais la tient pour un ramassis de superstitions païennes.

Juan : 23 ans, moine dominicain, inquisiteur. Petit, timide, affublé d'un léger bégaiement, il est complètement sous la coupe du père Antonio qu'il n'osera jamais affronter... mais ce personnage falot et sans éclat n'est autre qu'Halewyn ! Voir l'encadré page suivante pour plus de détails sur son emprise maléfique.

Juan le Damné

Juan, tourmenté par les horreurs auxquelles il a participé dans le cadre de ses activités inquisitoriales (séances de torture, bûchers, etc.) a prié « *Dieu ou Diable* » de lui accorder l'oubli. Il a fait ce vœu imprudent dans la chapelle de Heurne... devant l'autel contenant le crâne d'Halewyn. Le « Diable » lui a répondu à sa façon en le livrant à l'esprit d'Halewyn. Les souvenirs de Juan s'estompent en même temps que son ancienne personnalité au fil de sa transformation en monstre assoiffé de sang. Les circonstances exactes de cette possession pourront être communiquées aux personnages par un Halewyn goguenard raillant la faiblesse de Juan, par exemple lors du combat final.

Juan ne garde pas de souvenirs de ses épisodes de possession par Halewyn. Tout au plus se remémore-t-il des images de sang et de violence qu'il attribue aux horreurs auxquelles il a participé lors de sa lutte contre l'hérésie.

Le meurtre de Marguerite a toutefois fait naître en lui une inquiétude confuse : il se souvient d'une vieille légende qu'il a eu l'occasion de lire dans la bibliothèque du presbytère et qui rapporte qu'un démon aurait jadis tourmenté la région en arrachant le cœur des jeunes filles.

Halewyn, Démon Incarné

Traits et Valeurs

Force	9	Rapidité	9
Adresse	9	Physique	9
Instinct	9	Endurance	*
Volonté	10	Sang-froid	10

Fortunes

Bretteur Accompli, Initié

Secrets

Secret de l'Esprit, Secret de la Chair **

* Cette valeur est inutile, Halewyn étant insensible aux effets des blessures.

** Chez Halewyn, ce Secret prend la forme d'une voix enchanteresse, capable de fasciner (et de figer sur place) tous ceux qui l'entendent : voir l'encadré *La Voix du Mal* ci-contre.

Combat à l'Épée

Rapidité 11, Attaque 11, Défense 9

La Voix du Mal

Contrairement à la version classique du Secret de la Chair (qui permet à un sorcier de dominer une victime de son choix en braquant son regard dans le sien), la voix enchanteresse d'Halewyn peut affecter tous ceux qui l'entendent – mais conformément aux règles sur le Secret de la Chair, ce pouvoir ne peut opérer que sur une victime dont la Volonté est inférieure à celle du sorcier. Les personnages avec une Volonté égale à celle d'Halewyn (10) seront donc insensibles à son pouvoir.

Les personnages placés sous l'emprise de la voix d'Halewyn seront incapables d'agir (et donc, à sa merci) tant qu'ils entendront cette voix. Néanmoins, si Halewyn profite de cet état pour attaquer l'un d'entre eux, chaque héros pourra, *après chaque attaque*, tenter un exploit (-4) de Volonté pour s'arracher à l'emprise de la voix ; en cas de réussite, il sera alors libre d'agir et insensible au pouvoir de la voix pour le reste de la scène en cours.

Enfin, ce pouvoir ne sera plus à la disposition d'Halewyn si le crâne maléfique a été préalablement détruit.