

FORÊT NOIRE

Trois Aventures pour le Jeu de Rôle SOLOMON KANE

Inspiré de l'Œuvre de Robert E. Howard



Olivier Legrand

Publié pour la première fois en 2007, révisé en 2013 et en 2024

FORÊT NOIRE

Trois Aventures pour le Jeu de Rôle **SOLOMON KANE**

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

Olivier Legrand

Présentation

Forêt Noire est un recueil de trois aventures pour le jeu de rôle *Solomon Kane*.

Comme le titre de ce supplément l'indique, ces scénarios sont tous situés en Forêt-Noire – un lieu qui, dans le monde de Solomon Kane, recèle autant de dangers que de mystères...

Dans **L'Aube des Loups**, les héros devront faire face à une bande de pillards sanguinaires menés par un homme qui se dit « fils du Diable »...

Dans **Brume Rouge**, ils devront affronter un être de cauchemar lancé à la poursuite d'un sorcier.

Enfin, dans **Le Château de l'Horreur**, ils se retrouveront invités (ou captifs ?) d'une séduisante châtelaine cachant un épouvantable secret...

Les trois scénarios de ce recueil peuvent être joués indépendamment, comme des récits isolés, ou comme les différentes étapes d'un périple. Ils ont été conçus pour un petit groupe de héros mais peuvent facilement être joués par un héros solitaire, moyennant quelques ajustements.

A l'instar des nouvelles de Robert E. Howard, ces scénarios sont courts (chacun d'eux pouvant être joué en une seule séance de trois ou quatre heures), et privilégient l'action et l'ambiance plutôt que la complexité de l'intrigue.

Il est important pour le meneur de jeu et pour les joueurs de garder à l'esprit que les scénarios d'un jeu comme *Solomon Kane* sont d'abord et avant tout des *aventures* destinées à être menées tambour battant... et non de méticuleuses enquêtes ou de subtiles luttes d'influence.

Enfin, on pourra remarquer que ces trois scénarios commencent tous de la même façon : les aventuriers arrivent dans un lieu (un village dévasté, une auberge, un château) où ils vont être confrontés à un danger qu'ils vont devoir affronter. C'est donc ici le hasard qui guide les pas des héros – comme c'est souvent le cas pour Kane lui-même. Cette entrée en matière plutôt « facile » a été délibérément choisie pour rendre ces scénarios le plus générique possible, mais le meneur de jeu ne devra évidemment pas hésiter à intégrer aux amorces des aventures tel ou tel élément lié à l'histoire ou à la motivation d'un des héros. Ainsi, pour *L'Aube des Loups*, la situation sera légèrement différente si un des héros est lié à certains habitants de Bronn...

Bienvenue en Forêt Noire.....p 3

1) **L'Aube des Loups**.....p 5

2) **Brume Rouge**.....p 11

3) **Le Château de l'Horreur**.....p 18

Remerciements à Emmanuel Roudier, Thomas Laborey et J-P Peralez.

Illustration de Couverture : Gustave Doré

BIENVENUE EN FORÊT NOIRE

La Forêt des Ténèbres

Comme son nom ne l'indique pas, la Forêt-Noire est un massif montagneux, séparé des Vosges par le fossé rhénan... Passionnant, n'est-ce pas ?

Oublions la géographie et penchons-nous sur ce qui nous intéresse en priorité : la Forêt-Noire du monde de *Solomon Kane*.

Parmi la quinzaine d'aventures de Solomon Kane écrites par Robert E. Howard, deux seulement se situent en Forêt-Noire : *Bruits d'Ossements*, dans laquelle Kane croise la route de l'assassin français Gaston le Boucher (lequel sera lui-même assassiné par un aubergiste fou) et *Le Château du Diable*, récit achevé par Ramsey Campbell, qui raconte la rencontre de Kane et de John Silent et leur évasion mouvementée du ténébreux château d'un aristocrate local dément...

Deux nouvelles, dont une laissée inachevée par Howard, mais déjà tout un univers : bois hantés d'ombres inquiétantes, châteaux gothiques et auberges rouges... La Forêt-Noire que traverse Kane n'est en fin de compte que la version européenne de ces jungles africaines pleines de périls et de mystères dans lesquelles le Puritain vengeur sera amené à vivre ses aventures les plus fantastiques. Citons, par exemple, ces deux phrases extraites du *Château du Diable* :

« *Le sentier serpentait continuellement à travers la forêt. D'immenses fougères la rendaient encore plus sinistre et primitive.* »

Sentier, serpentait, sinistre, primitive : tout est dit. La Forêt-Noire selon Howard, c'est la « Forêt Noire » au sens premier du terme : un lieu sauvage et inquiétant, une survivance de la grande forêt primitive d'Europe, cachant dans ses profondeurs toutes sortes de dangers : meutes de loups, brigands sanguinaires et, peut-être, l'ombre de quelque puissance maléfique. C'est un lieu ténébreux, hanté par la mort, mais aussi par la folie, thème que l'on retrouve dans les deux nouvelles qui s'y déroulent, à travers les personnages d'un baron dément faisant régner la terreur sur ses terres et d'un aubergiste fou ayant enchaîné le squelette d'un sorcier dans une pièce secrète de son coupe-gorge. Les paroles marmonnées par le tenancier de L'Auberge du Crâne Fendu (belle enseigne...) évoquent en quelques mots tout un univers de noirceur et de démence, directement issu des romans gothiques du XIX^{ème} siècle :

« *Tous les hommes sont mes ennemis ! marmonna l'aubergiste à la manière des fous. Pourquoi devrais-je épargner l'un d'entre eux ? Qui a fait un geste en ma faveur lorsque je croupissais dans les abjects cachots de Karlsruhe... des années durant... bien que je sois innocent ? Alors il s'est produit quelque chose dans mon cerveau. Je suis devenu pareil à un loup... le frère de ceux qui vivent dans la Forêt-Noire et que j'ai rejoint après m'être évadé.* »

Karlsruhe, la ville mentionnée dans cet extrait de *Bruits d'Ossements*, fut la capitale du Grand Duché de Bade, qui correspond au länders actuel de Bade-Wurtemberg, dans lequel se situe précisément la Forêt-Noire. L'exactitude de cette précision géographique se mêle néanmoins ici à un sérieux anachronisme, Karlsruhe n'ayant été fondée qu'en 1715, un bon siècle après l'époque de Kane – mais cette erreur constitue également un bon exemple de la distance que le meneur de jeu ne doit pas hésiter à prendre avec l'Histoire : dans un jeu comme *Solomon Kane*, son rôle est avant tout celui d'une toile de fond – et tant pis si quelques anachronismes viennent s'y glisser.

Cela dit, il n'est peut-être pas inutile de rappeler quelques faits généraux concernant l'Allemagne de cette époque – sachant qu'à cette période, la nation allemande n'existe pas, les régions qui la composeront plus tard faisant alors partie du Saint-Empire germanique, sur lequel régnait la puissante maison Habsbourg.

Comme nous allons le voir, un bref examen de la situation politique du Saint-Empire en général (et du duché de Bade en particulier) à la fin du XVI^{ème} siècle peut réserver quelques agréables surprises au meneur de jeu de *Solomon Kane*.

Ombres sur l'Empire

Entre 1576 et 1612, le Saint-Empire vit sous le règne de Rodolphe II de Habsbourg, également roi de Bohême et de Hongrie, petit-fils par sa mère de l'illustre Charles Quint.

Dès son accession au trône, Rodolphe II entend rompre avec la politique de tolérance de son père Maximilien II à l'égard des protestants et contribue à la Contre-Réforme catholique – ce qui ne l'empêchera pas, plus tard, de garantir la liberté de culte aux protestants de Bohême.

Plus attiré par les arts et les sciences (il possédait un célèbre « cabinet de curiosités ») que par l'exercice du pouvoir, Rodolphe II est considéré par beaucoup comme un dirigeant indécis, ne

possédant pas l'étoffe d'un véritable homme de pouvoir et ayant bien du mal à exercer son autorité sur les seigneurs de son empire.

Vers la fin de son règne, il sombre peu à peu dans la folie et doit faire face aux intrigues de son ambitieux frère Matthias, qui parviendra à lui soustraire la Bohême en 1611.

Tout ceci nous permet de dresser un tableau assez évocateur de l'Allemagne du monde de *Solomon Kane*, en forçant un peu le trait : une vaste contrée dirigée par un empereur à demi-fou, n'ayant que peu d'autorité sur ses ducs et autres barons, qui se comportent en véritables seigneurs de guerre, tout en s'abritant derrière des prétextes religieux... tout cela sur fond d'intrigues familiales et de luttes de succession.

Une Maison Divisée

Le cas du pays de Bade (région de la Forêt Noire) semble particulièrement emblématique de cette situation. A cette époque, Bade n'est pas encore un duché mais un margraviat, fondé au XI^{ème} siècle et qui n'a cessé d'être morcelé, réunifié et de nouveau morcelé au cours des siècles.

A l'époque de Solomon Kane, le pays de Bade est le théâtre d'une lutte acharnée entre deux branches rivales de la même famille : les Bade proprement dits (également appelés Bade-Bade), catholiques, et les Bade-Durlach, protestants.

Sans faire ici le récit détaillé de ces événements complexes (et souvent fort embrouillés), il n'est pas inutile d'en évoquer les grandes lignes, tant celles-ci semblent tout droit sorties de l'esprit de quelque scénariste...

Aristocrate habitué au luxe des cours italiennes, le margrave Edouard Fortunatus de Bade va, par ses goûts dispendieux, rapidement aggraver la situation financière déjà fort précaire de son fief. En 1594, il est au bord de la ruine.

Il s'entoure alors de gens peu recommandables (des aventuriers ?) et s'attache également les services de deux alchimistes italiens, Muscatelli et Pestalozzi (sans doute dans l'espoir de les voir transformer assez de plomb en or pour pouvoir redresser sa situation catastrophique).

Son cousin et rival, Friedrich de Bade-Durlach, qui souhaite s'emparer du fief, tentera de faire empoisonner les deux alchimistes italiens, avant d'envahir le margraviat en 1596, provoquant la fuite d'Edouard, qui mourra quatre ans plus tard, sans avoir récupéré son domaine...

Une telle situation constitue une « accroche » rêvée pour amener des aventuriers (quelle que soit leur nationalité) à se rendre en Forêt-Noire, pour proposer leurs services à l'une ou l'autre des deux maisons rivales de Bade, en qualité de mercenaires, de gardes du corps (pour le margrave en titre) ou encore d'espions, voire d'assassins (pour le compte des Bade-Durlach).

Quant aux deux alchimistes italiens, ils peuvent facilement devenir d'authentiques nécromants dissimulant leurs sinistres pratiques sous la façade relativement innocente de l'alchimie... La tentative d'assassinat ourdie par Friedrich et le coup de force qui s'ensuit prennent alors une tout autre dimension et pourrait facilement constituer la base d'un scénario prolongeant les trois aventures proposées dans ce recueil.

Dans les Bois Noirs...

Un dernier élément mérite notre attention : les légendes et croyances locales. Sans forcément se sentir obligé d'élaborer un scénario à partir de chacune d'entre elles, le meneur de jeu pourra les utiliser comme éléments d'ambiance – sous la forme de « superstitions de paysans bornés » ou d'histoires contées au coin du feu, dans une auberge isolée, par une nuit d'orage... En voici quelques exemples choisis.

- La nuit, la Forêt devient le territoire de Wad et de sa Chasse Sauvage. Malheur à l'infortuné qui croise la route de cette meute de spectres, car il sera emporté jusqu'en Enfer ! A noter que ce Wad, également appelé Wode, n'est autre que le Wotan ou Odin des mythes germaniques...

- Au XIII^{ème} siècle, le village de Wolmerspur fut rayé de la carte par quelque mystérieux fléau : guerre ? famine ? peste ? Nul ne peut le dire, mais on raconte que, par certaines nuits sans lune, un cavalier sans tête monté sur un cheval pâle hante les abords du village disparu...

- Certains lacs et étangs abritent des esprits des eaux malfaisants qui entraînent les jeunes gens imprudents sous l'eau pour les noyer...

- Des « couvents de sorcières » se réunissent dans les profondeurs de la Forêt pour y célébrer leur terrible Sabbat et y invoquer les démons...

- Dans les coins les plus reculés de la forêt vivent de redoutables « hommes sauvages » aussi velus (et aussi dangereux) que des ours... à moins qu'il ne s'agisse d'ogres mangeurs d'enfants.

- Et que dire des loups-garous ?

Bienvenue en Forêt-Noire, voyageur...

I : L'AUBE DES LOUPS

Introduction

Dans ce scénario à la trame très simple, les aventuriers seront amenés à affronter une bande de pillards sanguinaires, menés par un homme qui se prétend être le fils du Diable...

Dans de nombreux jeux, une telle confrontation serait traitée comme une simple péripétie, une « rencontre fortuite » destinée à pimenter un voyage ou à affaiblir les personnages avant une confrontation plus importante ; à l'opposé de cette logique, et conformément à l'esprit du jeu, cette situation « simple » constitue ici l'objet principal de l'aventure, laquelle peut facilement être jouée en moins de trois heures.

A l'instar de certaines aventures de Kane, ce scénario ne comporte pas vraiment d'élément surnaturel... mais se situe néanmoins à la lisière du fantastique, un des personnages qu'il met en scène étant un Meneur de Loups. Quant au chef des pillards, sa cruauté, sa chance « diabolique » et le singulier magnétisme qu'il exerce sur ses hommes pourraient bien porter, aux yeux de certains héros, la « marque du Malin »...

Le Village Sanglant

Le petit village isolé de Bronn a été attaqué par une bande de sanguinaires écorcheurs. Les maisons des villageois ont été pillées de leurs maigres biens avant d'être incendiées et tous les habitants ont été massacrés.

Les héros tombent sur cette vision de cauchemar le lendemain du carnage, alors qu'ils traversent la région : autour des ruines fumantes, le sol est jonché de cadavres d'hommes, de femmes et d'enfants, tués à coups d'épées, de haches ou de pistolets, voire brûlés vifs. Certaines victimes semblent même avoir été déchiquetées par des animaux – des loups ou peut-être des chiens...

Le meneur de jeu ne devra pas hésiter à attirer l'attention des personnages sur quelques détails particulièrement atroces : ici un jeune garçon littéralement cloué sur une porte par une pique brisée, là le corps d'une femme recouvrant le cadavre de son enfant, là encore une tête coupée grotesquement fichée sur un pieu.

S'ils inspectent les lieux, les héros ne trouveront aucun survivant – même les nourrissons ont été massacrés – à l'exception d'un seul homme, particulièrement robuste, gisant à demi-mort

près de ce qui semble avoir été la forge du village. Cet homme, qui se nomme Hans, était le maréchal ferrant local ; il n'en a plus pour très longtemps, ayant déjà perdu beaucoup de sang.

Les aventuriers n'ont aucun moyen de sauver Hans. Ils pourront en revanche recueillir ses dernières paroles. Il parlera d'hommes surgis de la forêt au milieu du jour, de deux chiens noirs... puis de son épouse violée et éventrée sous ses yeux... et enfin de sa fille Magda, âgée de seize ans, épargnée mais emportée comme « trophée » par le chef des écorcheurs, un homme de haute taille tout de rouge vêtu. Avant d'expirer, Hans suppliera les héros de sauver sa fille en l'arrachant aux griffes de ses tueurs.

Un examen même rapide des lieux permettra aux aventuriers d'établir deux faits importants concernant les auteurs du carnage : ils n'étaient pas à cheval et possédaient des armes à feu. La présence de la pique brisée clouant le jeune garçon à une porte confirmera l'impression que ces hommes devaient être des soldats ou, plus probablement, des mercenaires. Quant aux chiens, ils semblent avoir autant contribué au carnage que leurs maîtres...

Les Ecorcheurs

Les écorcheurs sont en fait une petite troupe de mercenaires évincés de leur compagnie suite à une obscure querelle entre le chef de leur bande et le capitaine de la compagnie.

Venus d'une autre région, ces mercenaires sont arrivés dans le pays voici quelques semaines pour entrer au service d'un noble local (peut-être un des deux seigneurs rivaux de Bade – voir *Bienvenue en Forêt Noire*).

La petite bande est commandée par un nommé Neurath, « l'homme en rouge » mentionné par Hans, individu aussi cruel que charismatique, qui se prétend « rejeton du Diable » et à qui ses hommes attribuent une « chance de damné ».

Chiens de guerre sans foi ni loi, les hommes de Neurath n'avaient aucune raison particulière de massacrer les villageois de Bronn – en dehors de leur désir de se « distraire », après leur récente déconvenue. Du reste, ils n'ont pas l'intention de s'éterniser dans la région et comptent remonter vers le nord, non sans avoir commis quelques autres massacres au passage.

Quelques jours avant le carnage à Bronn, les deux molosses de Neurath ont tué une louve qui chassait pour ses petits non loin de leur campement ; fier de l'exploit de ses chers « fils », Neurath a pris la peau de l'animal, qu'il porte désormais sur l'épaule à la manière d'une cape.

Ce fait apparemment peu important va en fait provoquer l'intervention du mystérieux Jäger et de sa meute de loups, intervention qui pourra avoir un impact décisif sur l'issue du scénario.

Quant à la malheureuse Magda, elle n'a pas (contrairement à ce que l'on pourrait croire) été violée par Neurath – ni, d'ailleurs, par aucun de ses soudards.

L'homme en rouge a en effet d'autres plans en tête pour elle, puisqu'il compte la revendre un bon prix à un « gentilhomme d'Heidelberg » de sa connaissance, amateur de vierges blondes (pour plus de détails au sujet de ce personnage, voir *Conséquences*, à la fin du scénario).

Dans la Forêt

Les lieux principaux de ce scénario sont le village en cendres de Bronn, la forêt et le campement provisoire des pillards.

Celui-ci est établi à environ une demi-journée de cheval (ou un peu moins d'une journée de marche) du village, dans une clairière.

Un aventurier avec la Fortune *Coureur des Bois* pourra facilement suivre leur piste à travers la forêt – et même les espionner de plus près (règles de discrétion et vigilance)... en gardant toutefois à l'esprit l'existence des deux molosses qui accompagnent la bande.

N'ayant pas de chevaux, Neurath et ses hommes se déplacent à pied ; ils ne voyagent pas à marche forcée et ne font aucun effort particulier pour dissimuler leurs traces, ne voyant guère qui pourrait vouloir s'opposer à eux dans cette contrée abandonnée de Dieu.

Au cours de leurs déplacements dans la forêt, les héros pourront également repérer des traces de loups et même peut-être en apercevoir quelques uns, qui les observeront à bonne distance sans les attaquer. Bien sûr, si un des héros est assez stupide pour faire feu sur un de ces animaux, la détonation alertera Neurath et ses hommes...

Comme les héros pourront le comprendre par la suite, ces loups traquent eux aussi les écorcheurs, sous la conduite du mystérieux Jäger, leur « frère humain » (voir ci-dessous).

Les Adversaires

La taille de la bande d'écorcheurs dépend du nombre de héros impliqués : en plus du chef et de ses deux chiens, la troupe comptera cinq Seconds Couteaux par aventurier, plus 1d6 Seconds Couteaux supplémentaires, afin d'éviter les comptes trop ronds.

Si, par exemple, le scénario est joué par deux héros, la troupe d'écorcheurs comptera de onze à seize hommes (1d6+10).

Ces **Seconds Couteaux** ont **6 en Combat**.

Chacun d'entre eux est armé d'une dague, d'une épée et d'une arme supplémentaire, déterminée par le jet d'un dé : une pique (résultat pair) ou un pistolet (résultat impair). Certains ont des casques mais aucun d'entre eux ne porte d'armure ayant un effet en termes de jeu.

S'ils sont pris par surprise, le meneur de jeu pourra décider que certains d'entre eux (une chance sur 1d6) sont trop ivres pour se battre. Lorsqu'ils combattent sous les ordres directs de Neurath, ces soudards se comportent néanmoins comme des combattants fanatisés, préférant mourir plutôt que se rendre.

Konrad Neurath est homme d'une trentaine d'années, grand, blond, avec des yeux d'un bleu d'acier. Mercenaire de profession et meurtrier par vocation, il ignore toute pitié et prend un plaisir certain à tuer et à torturer. C'est aussi un meneur d'hommes charismatique, qui exerce sur sa bande de soudards une étrange emprise.

La vie de ses hommes n'a toutefois que peu d'importance à ses yeux – moins en tous les cas que celle de ses deux molosses, Gog et Magog, qu'il dit aimer comme ses propres enfants (et qu'il a dressés à tuer dès leur plus jeune âge).

Neurath possède en outre un sens du spectacle assez prononcé ; entièrement vêtu de rouge, il aime à se présenter comme le « fils du Diable » et cultive son image de « rejeton de l'Enfer ».

Les caractéristiques de Neurath et de ses deux molosses sont données à la fin du scénario.

Objectifs & Difficultés

Les objectifs de ce scénario sont fort simples : délivrer la malheureuse Magda des griffes de Neurath et, peut-être, venger les malheureux villageois de Bronn.

Si les aventuriers estiment que cette affaire ne les concerne pas, la façon la plus simple de les y impliquer consiste à faire d'eux les prochaines cibles des écorcheurs, ceux-ci n'ayant aucune raison de se priver d'un butin supplémentaire, surtout s'il comprend quelques armes (et même peut-être des chevaux).

La principale difficulté de cette situation tient au nombre élevé d'adversaires que les aventuriers auront à affronter en même temps.

Même s'ils ne s'agit que de Seconds Couteaux, le nombre des écorcheurs rend pratiquement impossible une attaque frontale et directe.

Les héros devront donc essayer de mettre sur pied un plan leur permettant de délivrer Magda sans avoir à affronter l'ensemble de la troupe.

La situation sera encore plus problématique s'ils sont eux-mêmes attaqués par les écorcheurs.

Si un aventurier se retrouve à leur merci (en étant mis hors de combat etc), les écorcheurs ne le tueront pas tout de suite et le ramèneront à leur chef, Neurath. Ce dernier, plus intelligent que ses sbires, pensera d'abord avoir affaire aux éclaireurs d'une expédition punitive organisée par leur ancien capitaine (à qui il semble vouer une haine toute spéciale), un nommé Falken.

S'il apprend la véritable motivation des héros, il ne cachera pas son amusement devant *« une telle stupidité chevaleresque »*.

Neurath aime s'amuser et pourrait fort bien décider d'organiser un combat spectacle entre un de ses molosses et un aventurier captif, armé d'un simple poignard (pour « pimenter » le jeu). Bien sûr, même si le héros l'emporte, il ne peut espérer que les brutes lui laisseront la vie sauve.

Neurath sera d'ailleurs fou de rage si un de ses chiens est tué. Dans ce cas, il décidera de venger son cher compagnon en affrontant lui-même « l'assassin » au couteau, au milieu du cercle de ses hommes. Si de tels événements ont lieu, ils plongeront les hommes de Neurath dans un état de fascination sanguinaire qui pourra les rendre beaucoup plus faciles à surprendre.

Si les héros parviennent à libérer discrètement Magda, Neurath décidera de traquer la jeune femme (et ses mystérieux sauveteurs) seul avec ses chiens, ordonnant à ses hommes d'attendre son retour. Ces derniers sont des brutes dépourvus de toute initiative, incapables de prendre une décision seuls ou de discuter celles de Neurath. Ils représentent ce que l'on appelle communément « la lie de l'humanité ».

L'Homme aux Loups

Telle que la situation se présente à eux, les héros ne peuvent espérer aucune aide extérieure. Ils pourront néanmoins bénéficier de celle de Jäger le Meneur de Loups et de sa meute. Plutôt que de planifier l'intervention de Jäger, le meneur de jeu devra l'intégrer en jeu au moment propice, soit comme aide providentielle permettant aux héros d'échapper à une mort certaine, soit, s'ils se débrouillent très bien tout seuls, comme une vengeance finale de la forêt contre les derniers survivants de la troupe de Neurath.

Jäger est un homme grand et maigre, au visage émacié et au regard habitué de lueurs étranges ; il est impossible de lui donner un âge précis. Vêtu de brun et seulement armé d'un long bâton, il pourrait ressembler à un voyageur ordinaire, sans sa longue chevelure et sa barbe hirsute ; des sourcils très fournis achèvent de donner à ses traits quelque chose d'étrangement animal.

Jäger est un Meneur de Loups : un homme qui, depuis des années, vit seul dans les profondeurs de la forêt en compagnie de loups sur lesquels il semble avoir un singulier pouvoir.

Les villageois des environs le craignent (même s'il ne s'en est jamais pris à eux) et les plus superstitieux d'entre eux pensent (à tort) qu'il est un loup-garou. Plusieurs expéditions punitives ont même été organisées contre lui et ses bêtes par le passé, sans le moindre résultat – car Jäger (mot qui signifie « chasseur » et n'est probablement pas son véritable nom) connaît chaque sentier et chaque cachette de la forêt.

Contrairement à ce que supposent les habitants de la région, Jäger n'est pas le « meneur » des loups, mais leur ami et même leur gardien. Capable de communiquer avec eux d'une façon mystérieuse (mélange d'instinct, de « sens des animaux » et, peut-être, de quelque héritage primitif) Jäger se considère lui-même comme « à moitié loup ». Il parle très peu et ses paroles ressemblent parfois davantage aux grognements d'un loup qu'aux mots articulés d'un humain.

La louve qui a été tuée par Gog et Magog était, aux yeux de Jäger, une « parente ». Il a donc décidé d'appeler la meute à lui (une dizaine de loups en tout) pour la venger. A bien des égards, son rôle dans cette histoire offre un parallèle avec celui des aventuriers : de même que ces derniers sont les seuls à pouvoir venger les villageois de Bronn, Jäger et les siens portent la vengeance de leur sœur morte.

Les caractéristiques de Jäger et de ses loups sont données à la fin du scénario.

Le Capitaine Falken

Si les choses tournent réellement de façon catastrophique pour les héros, le meneur de jeu pourra décider de faire intervenir une petite troupe de mercenaires menés par le capitaine Falken (l'homme qui commandait la compagnie que Neurath et ses soudards ont déserté).

Ayant été informé du massacre de Bronn, Falken a décidé de mettre immédiatement un terme à leurs exactions – moins pour faire justice que parce que la désertion de Neurath et de ses hommes pourrait fragiliser son autorité sur le reste de ses hommes : le carnage de Bronn lui donne l'occasion de « faire un exemple ».

L'éventuelle rencontre de Falken avec les héros pourra également donner lieu à un malentendu aboutissant à la capture de ces derniers – ou les amener à rejoindre la compagnie de Falken et, peut-être, à s'impliquer dans les affaires du margraviat de Bade (voir Introduction).

Falken est un vétéran aguerri et un excellent meneur d'hommes. Il commence toutefois à se faire un peu vieux (il a la cinquantaine) pour le métier des armes, même s'il conserve des capacités physiques étonnantes pour un homme de son âge ; il envisage de mettre un terme à sa carrière après cette dernière campagne, qu'il espère profitable. Mercenaire endurci, il ne se fait guère d'illusions sur les réalités de la guerre ; il considère toutefois les individus tels que Neurath non comme des « chiens de guerre » mais comme des chiens enragés qu'il est nécessaire d'abattre ou de pendre avant qu'ils ne deviennent trop dangereux.

Les caractéristiques du Capitaine Falken sont données à la fin du scénario.

Le Fils du Diable

Le meneur de jeu devra jouer Neurath comme un homme ignorant la peur, plein de ressources et certain d'être protégé par un ange gardien, ou plutôt, en l'occurrence, un « démon gardien ».

Il est toutefois suffisamment rusé pour ne pas « revenir à la charge » si la situation tourne clairement en sa défaveur et qu'il a le choix entre risquer sa vie et sauver sa peau. Il ne se soucie évidemment en rien du sort de ses sbires.

Si Neurath parvient à échapper aux aventuriers après avoir dépensé son dernier point de Destin

et que les héros ne retrouvent pas sa piste, il sera en revanche traqué et mis à mort par les loups de Jäger – ce qui, incidemment, pourra offrir une belle scène finale au scénario.

Prolongements

Si la pauvre Magda est secourue, son devenir est désormais entre les mains des aventuriers. Elle pourra être confiée aux soins d'habitants d'un autre village, de religieuses d'un couvent etc.

Dans le cadre d'une suite d'aventures situées en Forêt-Noire, ce scénario peut avoir trois grands prolongements :

Le premier et le plus évident est un possible retour de Neurath dans un scénario ultérieur, peut-être à la tête d'une force plus conséquente, et bien décidé à se venger des aventuriers.

Le deuxième prolongement est la possible rencontre avec Falken et sa compagnie de mercenaires – une rencontre qui peut aisément déboucher sur un ou plusieurs autres scénarios.

Le troisième prolongement possible concerne le fameux « gentilhomme d'Heidelberg » qui devait acheter Magda à Neurath. S'ils se sentent une âme de justiciers, les héros pourraient vouloir remonter sa piste (laquelle pourrait d'ailleurs les amener à Neurath, s'il leur a échappé).

Ce riche notable est en réalité un sorcier nommé Karl Octavius von Junzt, toujours à la recherche de vierges – de préférence de « jeunes paysannes idiotes qui ne manqueront à personne » - pour les sacrifices qu'exigent ses noires pratiques.

Si le meneur de jeu souhaite faire intervenir von Junzt dans un scénario ultérieur, il pourra lui donner les mêmes caractéristiques que Roger Simeon ou que la version « sorcière » de George Banway (voir chapitre VII des règles de *Solomon Kane*), suivant le style de pouvoirs surnaturels qu'il souhaite attribuer à ce personnage.

Petit clin d'œil howardien final : ce nom de von Junzt fait de ce Karl Octavius un ancêtre de l'occultiste imaginaire Friedrich von Junzt à qui Robert E. Howard attribua la paternité du terrible livre *Unaussprechlichen Kulten* dans ses récits reliés au mythe de Cthulhu.

Jäger, Meneur de Loups

Traits et Valeurs

Force	7	Rapidité	9
Adresse	8	Physique	8
Instinct	10	Endurance	8
Volonté	9	Sang-froid	10

Fortunes

Coureur des Bois

Maître de la Forêt

Meneur de Loups

Combat au Bâton

Rapidité 9, Attaque 8, Défense 7

La Fortune unique *Maître de la Forêt* donne à Jäger une connaissance inégalable de la Forêt-Noire et double également les effets de Coureur des Bois (-4 pour être détecté etc.). Son autre Fortune unique, *Meneur de Loups*, lui permet de communiquer avec ces derniers et même de les emplir d'une Rage Sauvage inhabituelle chez ces animaux. Ce lien particulier a aussi permis à Jäger d'instiller sa propre Volonté chez ses loups (voir ci-dessous).

Loups de Jäger

Traits et Valeurs

Force	7	Rapidité	8
Adresse	7	Attaque	7
Instinct	9	Défense	6
Volonté	9*	Endurance	8*

Capacités Spéciales

Prédateur

Rage Sauvage

* La Volonté de ces loups est égale à celle de Jäger (9) et dépasse donc de beaucoup la Volonté d'un loup ordinaire (6) ; leur Endurance s'en trouve également augmentée d'un point. Si Jäger est tué, ses frères loups vengeront sa mort, animés (pour la dernière fois) par sa Volonté et leur Rage Sauvage.

Konrad Neurath, Chef des Ecorcheurs

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	9
Adresse	9	Physique	9
Instinct	8	Endurance	11
Volonté	9	Sang-froid	9

Fortunes

Meneur d'Hommes

Vétéran Aguerri

Fils du Diable

Combat à l'Épée

Rapidité 9, Attaque 9, Défense 7

Tir au Pistolet

Rapidité 9, Tir 9

Points de Destin : 3 (voir la description de la Fortune *Fils du Diable*, p 41 des règles)

Neurath est toujours armé d'une épée, d'une dague et d'une paire de pistolets.

Ecorcheurs

Seconds Couteaux, Combat 6.

Gog & Magog, Molosses Tueurs

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	8
Adresse	7	Attaque	8
Instinct	9	Défense	6
Volonté	8	Endurance	8

Capacités Spéciales

Prédateur

Rage Sauvage

Gog et Magog obéissent aveuglément à leur maître et sont fréquemment nourris de chair humaine ; au combat, ils sont animés d'une Rage Sauvage des plus impressionnantes.

Falken, Capitaine Mercenaire

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	8 (6) *
Adresse	7	Physique	8
Instinct	9	Endurance	11
Volonté	10	Sang-froid	10

Fortunes

Meneur d'Hommes

Vétéran Aguerri

Tireur d'Elite

Combat à l'Epée

Rapidité 8, Attaque 8, Défense 6 (4) *

Tir au Pistolet

Rapidité 10, Tir 9

** Falken porte le plus souvent un casque et une cuirasse, ce qui lui offre une protection certaine contre les blessures mais réduit de 2 points sa Rapidité (sauf pour les tirs) et sa Défense.*

II : BRUME ROUGE

Introduction

Cette aventure se déroule entièrement en huis clos, à l'intérieur d'une auberge isolée – il ne s'agit pas de l'auberge du Crâne Fendu présentée dans la nouvelle *Bruits d'Ossements* (voir p 3) mais les événements de cette courte nouvelle pourront éventuellement être utilisés par le meneur de jeu (par exemple sous la forme d'une anecdote « amusante » racontée par le jovial Dietrich - voir ci-dessous), afin d'installer une certaine tension ou de diriger les soupçons des joueurs (naturellement soupçonneux dès lors qu'un séjour dans une auberge semble s'éterniser...) sur une fausse piste, l'auberge du Griffon n'étant absolument pas une « auberge rouge ». La menace que les héros devront affronter au cours de la nuit n'a rien à voir avec l'auberge elle-même, mais est la conséquence directe des agissements d'un de ses clients, un sorcier voyageant incognito.

La raison pour laquelle les aventuriers voyagent en Forêt-Noire n'a pas de lien direct avec les événements du scénario : voir *Bienvenue en Forêt-Noire* pour quelques idées à ce sujet. La halte des héros à l'auberge du Griffon peut très bien avoir lieu avant ou après les événements du scénario *L'Aube des Loups*.

L'Auberge du Griffon

Au terme d'une longue journée de voyage, les aventuriers arrivent à l'auberge du Griffon.

Il s'agit de la seule auberge des environs et nos héros espèrent bien y trouver un repas et un lit corrects, ainsi qu'une écurie pour leurs chevaux. Dès le début du récit, le meneur de jeu pourra (si besoin est) rappeler aux joueurs qu'il est virtuellement impossible de voyager de nuit dans une contrée aussi sauvage : en l'absence de véritable éclairage, l'obscurité profonde qui règne sur ces lieux sauvages peut mener le voyageur imprudent vers toutes sortes de périls insoupçonnés. S'il estime nécessaire de faire monter un peu la pression, le meneur de jeu pourra décider de faire retentir au loin quelques hurlements de loups (surtout si le scénario *L'Aube des Loups* n'a pas encore été joué).

Simple maison dotée d'un seul étage, le Griffon ne paie pas de mine – dans le jour déclinant, elle a même une allure assez sinistre. A leur arrivée, les aventuriers seront accueillis par le garçon d'écurie, un adolescent apparemment peu alerte

nommé Niklaus, puis par le maître des lieux, herr Brauer, un gros homme obséquieux qui leur donnera du « monseigneur » et fera remarquer que, décidément, son auberge attire ce soir « bien des personnes de qualité ». Il fait allusion aux trois autres voyageurs qui sont arrivés chacun de leur côté avant les héros.

Son auberge n'ayant que quatre chambres, herr Brauer sera au regret de demander aux derniers venus de partager la même chambre – et cela tombe fort bien puisque la chambre restante compte, au contraire des autres, deux lits séparés. Herr Brauer est un homme honnête et fera tout pour se montrer aimable et serviable envers les aventuriers – une attitude qui, paradoxalement, pourra mettre les personnages (ou leurs joueurs...) en alerte, créant ainsi une situation de suspicion sur laquelle le meneur de jeu pourra jouer ultérieurement.

Il n'y a évidemment qu'une « salle commune », petite et pourvue de seulement quatre tables. La nourriture et la bière sont toutefois correctes, ce qui n'est déjà pas si mal. Herr Brauer dispose également d'une « cuvée de vin français » qu'il réserve aux « personnes de qualité » - une infâme piquette au goût de vinaigre.

Une fois installés, les aventuriers pourront faire connaissance avec la fille d'herr Brauer, une jeune femme d'une vingtaine d'années, blonde, potelée et peu farouche nommée Gerda.

Trois Voyageurs

Les trois autres hôtes de l'auberge (les fameuses « personnes de qualité ») sont :

Dietrich

Dietrich est un mercenaire allemand qui doit rejoindre sa compagnie dans la ville la plus proche (peut-être s'agit-il de la compagnie du Capitaine Falken – voir *L'Aube des Loups*).

Gaillard à la carrure impressionnante, au teint rubicond et à la barbe rousse, vêtu de couleurs criardes, Dietrich ressemble à une véritable caricature de lansquenet. D'un caractère plutôt sociable, il tentera de lier connaissance avec les aventuriers et se montrera très vite fort familier (et assez indiscret). Adorant boire, raconter des histoires, jurer et jouer aux dés, Dietrich pourra être, selon la disposition et les réactions des

aventuriers, un « joyeux compagnon de table » ou un importun particulièrement pénible.

Dietrich un seul défaut : il peut se montrer querelleur et même violent quand il a trop bu, surtout s'il a le sentiment qu'on n'apprécie pas sa compagnie à sa juste valeur. Il est fort comme un bœuf – ou plutôt « fort comme un taureau », comme il se plaira lui-même à le signaler.

Soirée de Beuverie

Si (sait-on jamais ?) les aventuriers se laissent entraîner par Dietrich dans un concours de boisson, chaque buveur devra tester son Endurance à plusieurs reprises, avec un malus égal au nombre de tests déjà effectués (ex : -2 au troisième test). En cas d'échec, le buveur subira une pénalité de -1 en Adresse, Instinct et Rapidité pour le reste de la nuit. Ce malus s'aggravera d'un point à chaque nouvel échec en Endurance, jusqu'à un maximum de -4 ; au cinquième échec, le buveur sera ivre mort (hors de combat pour le reste du scénario, ce qui pourrait avoir de fâcheuses conséquences). Si, par la suite, un personnage souhaite « dessaouler » rapidement, le meneur de jeu pourra lui accorder un test de Volonté lui permettant de réduire ce malus de 2 (ou de le supprimer s'il est de -1). Le meneur de jeu pourra également décider d'appliquer cet effet aux autres tests de Volonté effectués par un personnage ivre (face à la terreur etc.).

Gerstein

Il s'agit d'un individu à la mine patibulaire, portant une épée et dont le visage émacié est orné d'une grande balafre blanchâtre. Sombre de cheveux et de mine, vêtu de noir et de couleurs sombres, ganté de cuir, Gerstein offre un contraste saisissant avec Dietrich : d'un côté, le lansquenet jovial, coloré et bavard, de l'autre, le spadassin noir et taciturne.

Gerstein n'a aucun désir de lier connaissance ou simplement de converser avec qui que ce soit – et ne cachera pas son irritation (silencieuse) devant les manières bruyantes de Dietrich. Il n'est d'ailleurs pas exclus que les deux hommes en viennent aux mains, particulièrement si Dietrich a quelques verres de trop dans le nez.

Il Signore Giordano

Le troisième homme, manifestement italien (et polyglotte), voyageant en compagnie de Gerstein (qui est en fait son garde du corps) se présentera comme étant le signore Albini Giordano, se rendant « pour affaires » à Fribourg (Freiburg-im-Breisgau, ville située au sud de la région).

C'est un petit homme nerveux, au teint bistre, au nez en bec d'aigle et aux petits yeux sombres sans cesse en mouvement ; il semble difficile de lui donner un âge. Ses vêtements, noirs et sobres, indiquent toutefois une richesse certaine (gants de velours, bagues, col de fourrure) et correspondent assez à l'image que l'on peut se faire d'un marchand italien (l'embonpoint en moins, peut-être). Au cas où les aventuriers se poseraient la question, le meneur de jeu pourra leur confirmer que la présence d'un marchand italien dans cette région située très au sud de l'Allemagne n'a rien de spécialement bizarre.

Les aventuriers pourront néanmoins trouver étrange qu'un homme d'affaires voyage sur des routes si peu fréquentées – à moins que, comme la présence de Gerstein peut le laisser penser, les « affaires » du signore Giordano n'exigent une certaine discrétion. D'abord réservé, le petit homme pourra se montrer assez bavard mais éludera toutes les questions touchant à la nature de ses affaires – tout au plus admettra-t-il qu'il a la confiance de « hauts personnages », laissant entendre qu'il est peut-être l'émissaire d'un aristocrate local. Il se montrera en revanche assez curieux concernant les affaires des héros.

Un Sombre Secret

Comme on peut s'en douter, c'est sur le signore Giordano que repose le scénario. De son vrai nom Giacomo Costranno, cet individu est bien un marchand... mais il est aussi un étudiant des arts ténébreux (un apprenti sorcier, en d'autres termes) et le seul véritable trésor qu'il transporte est un sinistre grimoire de nécromancie, le Liber Nefarius, dont les pages révèlent le Secret de la Vie (voir règles de *Solomon Kane*, chapitre VII).

Giacomo Costranno s'intéresse au savoir interdit depuis de nombreuses années mais ne possède (pour l'instant) aucun véritable pouvoir. Il est entré en possession de l'ouvrage maudit à Heidelberg, en le dérobant à un véritable nécromant (voir *Prolongements*) dont il avait réussi à gagner la confiance.

Redoutant évidemment quelques représailles de la part du sorcier, Costranno s'est empressé de quitter Heidelberg pour regagner Fribourg, où il a sa résidence, non sans avoir loué les services d'un « homme de confiance » (Gerstein) pour le protéger d'éventuelles mauvaises rencontres. Ce que Costranno n'a pas réalisé (ou pas voulu imaginer), c'est que sa « victime » n'allait pas envoyer de simples sbires à ses troussees... mais bel et bien un authentique Démon, invoqué grâce à un rituel contenu dans un autre ouvrage de sa précieuse bibliothèque (pour plus de détails sur cette créature et ses pouvoirs, voir ci-dessous). A la manière d'un chien doté d'un flair

surnaturel, l'être maléfique a pisté Costranno et Gerstein jusqu'à l'auberge et passera à l'action dans les heures les plus noires de la nuit (après minuit). Son maître lui a donné l'ordre de tuer Costranno et « tous ceux qui l'accompagnent » et de lui rapporter ensuite le précieux Liber Nefarius... Bien sûr, les héros n'ont rien à voir dans toute cette histoire mais le Démon, qui se nourrit de l'âme et de la force vitale de ses victimes, entend bien profiter de sa mission pour festoyer tout son saoul. La nuit s'annonce donc riche en horreurs et en émotions fortes...

Nuit de Cauchemar

Le « programme » de la créature est le suivant :

Environ une heure après que Costranno et Gerstein se sont retirés dans la chambre qu'ils partagent (soit vers minuit), l'être démoniaque va prendre possession du corps de Gerstein pour assassiner Costranno...

Le bref hurlement de « Giordano » résonnera dans toute l'auberge (et réveillera tous les éventuels dormeurs).

Commence alors une nuit de terreur. Toujours en possession du corps de Gerstein, le démon va se mettre en devoir de tuer méthodiquement tous les humains présents à l'auberge : l'aubergiste, son valet Niklaus, sa fille Gerda, Dietrich et aussi, bien sûr, les aventuriers, afin de se repaître de leur âme.

Les aventuriers n'auront donc pas d'autre choix que de combattre (ou d'essayer de fuir) la terrifiante créature (laquelle pourra également tenter de posséder l'un d'entre eux).

Il y a, bien sûr, une solution de facilité – qui consiste à fuir l'auberge le plus vite possible (au besoin en sautant par une fenêtre) une fois le carnage commencé ; certes, il fait nuit noire mais cela n'arrêtera sans doute pas de « courageux » aventuriers – ni même, du reste, des aventuriers terrifiés. Cette « solution de facilité » (que les joueurs sont tout à fait en droit de choisir) ne signifie absolument pas la fin des ennuis pour nos héros – loin s'en faut. Voir *Objectifs et Difficultés* ci-dessous.

Le principal décor de ce scénario est l'auberge du Griffon. Son aménagement est des plus simples : de petites écuries et un petit hangar encadrant le bâtiment principal, avec au rez-de-chaussée, la salle commune, les cuisines et les quartiers de l'aubergiste et de son valet. A l'étage, les chambres. La maison possède également un cellier et des combles.

Si vous souhaitez absolument utiliser un plan, vous n'aurez sans doute aucune difficulté à en trouver un qui convienne dans un scénario pour un autre jeu, dans un magazine de jdr etc ; la topographie des lieux importe en fait assez peu.

L'auberge possède une entrée principale ainsi qu'une porte plus discrète ; l'une comme l'autre sont fermées par de solides barres de bois renforcées de métal et peuvent donc être ouvertes sans problème depuis l'intérieur.

En cas d'urgence, il est également possible de quitter l'auberge en sautant par une fenêtre ; dans ce cas, le personnage devra réussir une épreuve d'Adresse pour éviter de se blesser ; il est plus prudent de descendre à la manière d'un grimpeur, ce qui ne nécessite aucun test et ne présente aucun risque.

Une partie de l'aventure pourra également se dérouler dans la forêt toute proche.

Quel que soit le lieu, le meneur de jeu devra garder à l'esprit les effets du manque de visibilité sur les tirs (voir règles p 16) : -4 pour des ténèbres complètes (ce qui sera le cas dehors ou dans l'auberge si aucune lumière n'est disponible), -2 dans la pénombre (éclairage limité à une seule lanterne ou à une bougie etc).

En cas de combat rapproché, ces pénalités ne sont pas normalement prises en compte, tous les adversaires étant en théorie logés à la même enseigne. Il n'en va cependant pas de même dans le cas présent, toute personne possédée par le Démon a une vision nocturne parfaite : dans la pénombre, son adversaire ne subira aucun malus, mais dans l'obscurité totale, sa Rapidité, son Attaque et sa Défense seront réduites de -2.

L'aubergiste possède deux lanternes et chaque chambre est munie de deux chandelles. Les règles sur les flammes pourront également intervenir si, dans la panique, une de ces chandelles venait à être lâchée dans cette maison pleine de poutres et de planches...

Le Démon

Le seul véritable adversaire des aventuriers dans ce scénario est le Démon envoyé par le sorcier d'Heidelberg pour tuer Costranno et récupérer son précieux grimoire... mais ce Démon agit en prenant possession d'êtres humains, ce qui signifie qu'il pourra disposer de différentes valeurs de Traits suivant son « hôte ».

Penchons-nous d'abord sur l'apparence et sur les caractéristiques « naturelles » de cet être.

Un Être Sans Forme

Ce Démon est intangible – et aussi invisible, du moins tant qu’il ne passe pas à l’action.

Quelques secondes (un assaut) avant d’attaquer, il prend la forme d’un nuage de brume rougeâtre ayant vaguement la taille d’un être humain, mais sans traits ni silhouette précise, un spectacle propre à provoquer la terreur de tout personnage manquant un test de Sang-froid (voir règles de *Solomon Kane* p 38).

Cet être est évidemment totalement invulnérable aux armes ordinaires ; c’est aussi un être totalement silencieux, tant qu’il n’occupe pas le corps d’une victime.

Avant de passer à l’action en prenant possession de Gerstein et en assassinant Costranno, le Démon s’est promené, invisible, dans l’auberge, repérant ses différents occupants, ce qui lui permettra ensuite de les traquer (y compris dans la forêt) grâce à un sixième sens infaillible.

Puissance & Possession

Le Démon obéit aux règles sur les Esprits Maléfiques (voir *Solomon Kane* p 56). Sa **Puissance** est de 9. Ses attaques ont pour but de prendre possession de leur corps. Le mortel attaqué doit lutter contre l’esprit, selon les règles habituelles ; s’il est vaincu, le Démon prend aussitôt possession de son corps.

Si le Démon se voit contraint d’abandonner un affrontement contre une victime trop résistante (voir règles p 56), il ne tentera plus de posséder ce mortel, mais pourra jeter son dévolu sur une autre victime.

Si la victime est vaincue (c'est-à-dire mise hors de combat par le Démon), l’entité démoniaque prend immédiatement possession de son corps. La brume rouge semble alors s’insinuer et disparaître dans ses yeux, qui se mettent alors à luire et à rougeoyer d’une manière caractéristique. Le corps de la victime devient alors celui du Démon.

Pire, lorsque le Démon sera contraint (ou décidera) de quitter le corps de son hôte, il pourra tenter de dévorer son âme, ce qui peut lui permettre de récupérer 1 point de Puissance (jusqu’à son maximum initial). La victime devra alors de nouveau mettre sa Volonté à l’épreuve, avec l’habituelle pénalité de -2 ; en cas d’échec, son âme sera dévorée, ce qui signifie la mort (une fois le démon sorti de son corps) et même, suivant la formule consacrée, un sort pire que la mort : seul le sacrifice permanent d’un point de Destin pourra alors permettre à la malheureuse

victime de survivre à se sort pire que la mort (voir règles de *Solomon Kane*). Si cet ultime test de Volonté est réussi, le Démon se retrouve contraint d’abandonner le corps de la victime, sans avoir la possibilité de dévorer son âme.

Par souci de simplicité, le meneur de jeu pourra estimer que toute tentative de possession d’un personnage-non-joueur est automatiquement réussie (comme si la victime manquait tous ses tests de Volonté) et n’entraîne pas de modification de la Puissance du Démon.

Le Démon Incarné

Lorsqu’il est dans un corps, le Démon bénéficie de tous les Traits de ce dernier (y compris de sa Volonté, qu’il utilise et manipule par son propre pouvoir) ainsi que les éventuels ajustements dû à ses Fortune (comme Vétéran Aguerri, Bretteur Accompli etc.). En outre, le possédé combat en état permanent de *rage guerrière* (voir règles de *Solomon Kane* p 18), mais en n’effectuant aucun test de Défense : ceci reflète le fait que le Démon ne se soucie en rien des corps qu’il occupe (et prend peut-être même un certain plaisir à les sentir souffrir).

Les seuls sons que la victime peut émettre sont des grondements et des ricanements n’ayant rien d’humain. Elle se battra avec des armes ou à mains nues mais n’utilisera pas d’arme à feu.

Si le corps est tué ou mis hors de combat, le Démon le quittera et tentera de posséder une nouvelle victime... ou se dissipera pour mieux revenir à l’assaut ensuite.

S’il a le choix, le Démon préférera toujours posséder le corps d’un combattant (Dietrich, Gerstein ou un aventurier) plutôt que celui d’une victime de «second ordre» comme l’aubergiste, sa fille ou son valet – si toutefois la situation se présente, on considèrera que le possédé dispose alors d’une valeur de 6 dans chaque Trait principal, ainsi qu’en Rapidité, en Attaque et en Endurance.

Vaincre le Démon

La seule façon de véritablement détruire ce Démon est de réduire sa Puissance à zéro – ce qui, dans les circonstances de cette aventure, semble pratiquement impossible...

Si les aventuriers parviennent à fuir l’auberge, le Démon les traquera à la manière d’un prédateur ivre de sang poursuivant ses proies – soit à l’intérieur d’un corps, soit sous sa forme invisible et intangible, auquel cas il se déplace à la vitesse d’un cheval au galop, et même plus vite, n’étant gêné ni par la fatigue ni par les

obstacles matériels. Les aventuriers ont donc peu de chances d'éviter une confrontation directe avec lui, sachant que le carnage commencera vers minuit, environ six heures avant l'aube.

Une heure avant l'aube, ou dès que sa Puissance sera réduite à 5, le Démon abandonnera la traque (ou cessera le massacre), se souvenant qu'il a une mission à accomplir (rapporter le Liber Nefarius à son maître). Pour cela, il doit impérativement posséder un corps mais une fois le jour levé, il ne pourra quitter cette enveloppe avant la prochaine nuit – ni l'animer d'une fureur surnaturelle. La victime redeviendra alors consciente de ses actions mais obéira aux ordres du Démon – en l'occurrence ramener le Liber Nefarius à son propriétaire, à Heidelberg.

Si, pour une raison ou pour une autre, le Liber Nefarius est détruit (par les aventuriers, les flammes ayant envahi l'auberge etc), le Démon perd immédiatement 4 points de Puissance – il n'est pas directement affaibli par la destruction du grimoire (auquel il n'est pas lié) mais l'échec de sa mission et la perspective des représailles du sorcier (qui a tout pouvoir sur lui) le rendent brusquement beaucoup moins combatif...

Objectifs & Difficultés

Le principal objectif des aventuriers est de sauver leur peau – ce qui ne sera pas si facile que cela même s'ils tentent de décamper au plus vite (voir ci-dessous). La seule façon pour eux d'être vraiment débarrassés du Démon est de parvenir à le détruire – mais cela ne sera pas chose facile (là encore, voir ci-dessous).

Il y a néanmoins peu de chances pour que les aventuriers demeurent dans l'auberge sanglante s'ils ont la possibilité de s'enfuir et de laisser le carnage se poursuivre sans eux : dans ce cas, le démon se lancera ensuite à leur poursuite et les traquera dans la forêt jusqu'à l'aube, guidé par sa soif de sang et d'âmes... La fuite n'est donc en aucun cas un gage de salut.

Pour des raisons liées à son essence surnaturelle, le Démon ne peut véritablement agir à la lumière du jour... Rien ne l'empêcherait, en théorie, d'attendre la nuit suivante pour reprendre sa traque mais son maître lui a confié une mission (récupérer le Liber Nefarius), dont il doit s'acquitter en priorité – et une fois le livre restitué, son maître ne lui permettra pas de suivre la piste des survivants.

Si les héros parviennent à quitter l'auberge assez vite, le Démon sera alors capable de les traquer durant plusieurs heures (voir ci-dessus).

Dans cette histoire, les héros se retrouvent donc clairement dans le rôle de proies et n'ont que

fort peu de contrôle sur le déroulement des événements : ils doivent d'abord survivre, grâce à leur force d'âme et à leur présence d'esprit.

Au-delà de cette dimension de danger direct, un des aspects les plus déplaisants de cette situation pour les aventuriers sera la perspective d'avoir à combattre un compagnon possédé, au risque de le blesser et peut-être même de le tuer.

Dans ce cas, la malheureuse victime peut toujours bénéficier de ses points de Destin : le meneur de jeu pourra même estimer qu'un point de Destin dépensé pour échapper à la mort alors qu'on est possédé a également pour effet de chasser le Démon du corps - mais ce sacrifice sera permanent, conformément aux règles sur les « sorts pires que la mort ».

Si le meneur de jeu trouve cette trame trop primaire à son goût, il pourra rendre le scénario un peu plus subtil en y introduisant la Sainte Vehme (voir *Conséquences*, ci-dessous) - auquel cas il pourra éventuellement décider de réduire la Puissance du Démon de 1 ou 2 points, afin de contrebalancer les choses.

Le seul véritable allié sur lequel les aventuriers pourront compter dans ce cauchemar est Dietrich... jusqu'à ce qu'il devienne un ennemi si le Démon prend possession de lui. En termes scénaristiques, l'aubergiste, son valet et sa fille ne sont là que pour être massacrées, pousser des hurlements de terreur et, peut-être, compliquer la vie des aventuriers (voir ci-dessous).

Vous trouverez les caractéristiques des divers personnages-non-joueurs à la fin du scénario.

Prolongements

Il y a deux grandes façons de faire déboucher les événements de *Brume Rouge* sur une (voire sur plusieurs) autre(s) aventure(s).

La Piste du Livre

Si les aventuriers se retrouvent en possession du Liber Nefarius, le Démon reviendra tôt ou tard les traquer. Détruire le livre mettra un terme à la chasse infernale. Si les héros décident de se rendre à Heidelberg afin d'en apprendre plus sur le signore Giordano ou, simplement, de mieux comprendre ce qui leur est arrivé, ils pourront éventuellement remonter la piste (ou, plus probablement, attirer l'attention) du propriétaire du livre, un sorcier cachant ses sinistres activités sous couvert d'un rôle respectable de professeur de philosophie à la prestigieuse université locale – il pourrait d'ailleurs tout à fait s'agir du Karl Octavius von Junzt évoqué à la fin du scénario précédent...

Un tel personnage aurait évidemment tout à perdre à être mêlé à une si ténébreuse histoire...

La Sainte Vehme

Au Moyen-Âge, diverses régions d'Allemagne furent le théâtre des exactions d'une société secrète tristement célèbre, la Sainte Vehme : organisée en tribunaux secrets, celle-ci jugeait et exécutait (généralement en les pendant séance tenante) les criminels qui attireraient son attention et ceux qui, à ses yeux, se rendaient coupables d'actes répréhensibles – bref, une sorte d'Inquisition clandestine ou de Ku Klux Klan médiéval dans lequel certains historiens n'hésitent pas à voir une des inspirations de l'ordre noir des SS. A l'apogée de sa puissance, la Sainte Vehme rassemblait, dit-on, plus de 100 000 membres – chiffre absolument énorme pour l'époque. Elle perdit peu à peu de sa puissance au fur et à mesure que le Saint-Empire consolidait la sienne et instaurait des juridictions étendues (diverses ordonnances de Charles Quint allèrent clairement en ce sens).

Dans le monde de *Solomon Kane*, rien ne nous empêche d'imaginer que la Sainte Vehme ait survécu jusqu'au début du XVIIème siècle sous la forme d'une confrérie secrète d'inquisiteurs-assassins fanatiques.

Quel rapport avec la présente histoire ?

Même si les aventuriers parviennent à vaincre le démon, ils laisseront probablement derrière eux une auberge jonchée de cadavres...

Ce crime horrible pourra attirer l'attention d'un groupe d'hommes de la Sainte-Vehme, qui mèneront leurs investigations et remonteront tôt ou tard aux héros, « seuls coupables possibles » - au besoin, le meneur de jeu pourra décider que le valet ou la fille de Brauer a survécu au carnage, terré dans le cellier, et a pu donner une description assez précise des aventuriers...

Des agents fanatiques de la Vehme pourraient donner beaucoup de fil à retordre aux héros – et même devenir des ennemis récurrents, devant être éliminés jusqu'au dernier.

Autre possibilité, un peu plus difficile à mettre en place mais assez stimulante sur le plan scénaristique : amener les aventuriers à aider la Sainte Vehme à trouver, à confondre et à exécuter le véritable responsable - pour sauver leur propre peau et, évidemment, avant un certain délai... Vous trouverez page suivante la description d'un « juge-exécuteur » de la Sainte-Vehme et de ses hommes.

Dietrich, Mercenaire

Traits et Valeurs

Force	10	Rapidité	6
Adresse	6	Physique	8
Instinct	6	Endurance	11
Volonté	8	Sang-froid	7

Fortunes

Vétéran Aguerri

Combat à l'Épée

Rapidité 6, Attaque 8, Défense 4

Dietrich est armé d'une dague et d'une épée.

Gerstein, Spadassin

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Bretteur Accompli

Combat à l'Épée

Rapidité 10, Attaque 10, Défense 8 *

** 9 s'il utilise sa dague comme arme d'appoint*

Tir au Pistolet

Rapidité 8, Tir 8

Gerstein est armé d'une dague et d'une épée, ainsi que d'une paire de pistolets (qu'il n'utilisera pas s'il est possédé).

Les Gens de l'Auberge

Herr Brauer, Gerda et Niklaus n'ont, au combat, aucune Valeur. S'ils sont possédés, le pouvoir du Démon leur donnera une valeur de 6 dans tous les Traits (voir texte pour plus de précisions).

Adolfus Krenler, Juge-Exécuteur

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	8
Adresse	7	Physique	8
Instinct	9	Endurance	9
Volonté	10	Sang-froid	10

Fortunes

Meneur d'Hommes

Tireur d'Elite

Juge de la Sainte-Vehme

Combat à l'Épée

Rapidité 8, Attaque 8, Défense 6

Tir au Pistolet

Rapidité 10, Tir 9

Krenler est armé d'une épée, d'une dague et d'une paire de pistolets.

Krenler est un homme maigre mais étonnamment athlétique, au visage émacié, aux yeux gris fer et aux cheveux grisonnants. C'est un fanatique, qui ne vit que pour « juger et punir » tous ceux qu'il considère comme des « ennemis du genre humain, de Dieu et de l'Empire ». Il ne vit que pour remplir sa fonction de juge-exécuteur au service de la Sainte-Vehme et est capable de traquer des hommes qu'il « sait » être coupables durant des mois – jusqu'à leur exécution.

Sa Fortune de *Juge de la Sainte-Vehme* permet à Krenler d'inspirer la terreur chez n'importe quel Second Couteau sujet de l'Empire germanique manquant un test de Combat; elle lui permet également d'obtenir facilement toutes sortes de renseignements, informations et confessions en menant enquêtes et interrogatoires à travers les villes et les villages de l'Empire – et aussi, dans une certaine mesure, d'obtenir l'assistance des autorités locales dans ses investigations.

Les Hommes de la Sainte-Vehme

L'escouade de la Sainte-Vehme pourra compter deux Seconds Couteaux pour chaque héros, plus leur chef, **Adolfus Krenler**.

Les Seconds Couteaux auront 7 en Combat et seront armés d'épées et de dagues. Ils agiront en combattants *fanatisés* (voir règles p 39).

III : LE CHÂTEAU DE L'HORREUR

Introduction

Ce troisième et dernier scénario va de nouveau mettre à rude épreuve les nerfs de nos héros, en les confrontant à une situation non seulement fort périlleuse et plutôt terrifiante – mais qui cache aussi une réalité plus complexe que celles des aventures précédentes.

Ayant accepté l'hospitalité de la belle et solitaire baronne d'Aschenbach, les aventuriers vont se retrouver impliqués dans l'acte final d'une tragédie tissée de sang, d'horreur et de démence, avec en toile de fond la survivance d'un culte voué aux Puissances des Ténèbres...

Bienvenue au Château

Après une rude journée de voyage, alors que le jour décline et qu'un violent orage menace, les aventuriers arrivent en vue d'un château isolé – une ancienne forteresse gothique, entourée de douves remplies d'herbes folles, qui semble perdue au milieu de nulle part.

Si le meneur de jeu souhaite un début moins banal (ou s'il veut être sûr que les aventuriers rechercheront effectivement l'hospitalité du château), les héros pourront arriver en vue de Château Aschenbach alors qu'ils sont poursuivis par les hommes de la Sainte-Vehme, suite aux événements survenus dans *Brume Rouge*. Dans ce cas, les serviteurs de la baronne feront entrer les fugitifs dans la forteresse avant de baisser la herse au nez des sbires de la société secrète ; ceux-ci ordonneront évidemment qu'on leur ouvre les portes séance tenante, « au nom de la Sainte Vehme et de l'empereur ! »... ce qui provoquera l'apparition de la baronne Elizabeth en personne. Avec une belle assurance, pleine de froide ironie, celle-ci tiendra tête aux hommes de la Vehme, leur rappellera qu'ils se trouvent sur ses terres et les enverra, selon ses propres mots, « en Enfer ou en Westphalie. »

Une fois les aventuriers arrivés dans la cour du château, la baronne viendra les accueillir en personne et leur souhaitera la bienvenue au Château Aschenbach, ajoutant qu'elle est ravie de recevoir des visiteurs, même pour une nuit. La baronne Elizabeth von Aschenbach est une femme superbe, âgée d'à peine trente ans, aux cheveux bruns-roux et aux yeux verts, dotée d'un visage d'une rare beauté.

La baronne ordonnera à ses gens de s'occuper de leurs chevaux (s'ils en ont) et de mener ces « voyageurs qui doivent être épuisés » dans les chambres d'amis où ils pourront se reposer un peu en attendant le dîner, servi dans la grand salle. Des aventuriers particulièrement méfiants pourront avoir le sentiment que leur arrivée semblait presque attendue... ou espérée ?

Comme l'a ordonné la baronne, les aventuriers seront conduits dans des chambres – une pour chacun d'entre eux – et pourront se reposer un peu, voire faire un brin de toilette, avant de rejoindre leur hôtesse dans la grand salle pour le dîner, sous la conduite d'un majordome, un homme grand, carré, chauve et peu bavard qui répond au nom de Karl.

Au cours de ces premières déambulations dans le château, les aventuriers pourront remarquer que l'endroit est fort délabré et que les couloirs qu'ils traversent et les chambres qu'on leur a octroyées font manifestement partie de la partie habitable du lieu, le reste étant manifestement laissé à l'abandon. Ils pourront aussi remarquer le faible nombre de domestiques – et l'absence de tout homme (en dehors des serviteurs). Avec ces derniers, la baronne est apparemment la seule occupante de l'immense château.

Le Secret d'Aschenbach

Avant d'aller plus loin, il est nécessaire que le meneur de jeu prenne connaissance du tragique secret que cache le château d'Aschenbach, afin de mieux comprendre la suite des événements, ainsi que les tenants et les aboutissants de toute cette horrible histoire...

Tout commence voici 17 ans, alors qu'Elizabeth, jeune fille issue d'une noble famille locale, âgée de seulement 15 ans, épouse le baron Heinrich von Aschenbach, un homme qui à l'âge d'être son père (et même son grand-père), déjà marié (et veuf) par deux fois, sans qu'aucune de ses épouses ne lui donne de descendants (en fait, c'est le baron lui-même qui est stérile, mais la « faute » retombe inévitablement sur la femme, conformément à la pensée de cette époque – et ce, même contre toute évidence). De fait, le seul objectif que le vieux baron poursuive à travers ce mariage est la perpétuation de sa lignée, une préoccupation qui, au fil des ans, est devenue pour lui une obsession... Quant à Elizabeth, elle est évidemment totalement soumise à la volonté de ses parents, puis à celle de son époux.

Ce troisième mariage ne produit pas davantage de descendance que les deux précédents, malgré les tentatives répétées du baron et les prières de plus en plus désespérées de la baronne – que Dieu refuse apparemment d'entendre.

Peu à peu, le baron se détourne de cette nouvelle épouse, non sans la blâmer durement pour son infertilité et la « faiblesse de son ventre ». Rongée par la culpabilité, Elizabeth commence en outre à craindre pour sa vie, le baron Heinrich ayant fait quelques allusions lui laissant entendre que, peut-être, le décès des deux épouses précédentes n'était pas entièrement dû au hasard et que son époux n'avait que faire d'une « autre femme inutile »... De fait, Elizabeth n'en saura jamais plus à ce sujet, son propre destin étant sur le point de basculer irrémédiablement...

Au comble du désespoir, et sur les conseils d'une de ses servantes, la malheureuse baronne décida d'aller trouver, en secret, une « vieille femme de la forêt » que l'on disait être une puissante et savante sorcière, connaissant les propriétés secrètes des plantes, et notamment celles de la fameuse « racine des sorcières », la mandragore (*alraune* en allemand), liée aux anciennes forces de la terre et de la fertilité. Malheureusement, cette femme, la vieille Dergah, était bien plus qu'une simple « sorcière des bois », puisqu'elle était en réalité la dernière grande prêtresse d'un ancien culte ténébreux voué à la Déesse Noire de la Lune (voir *Dergah la Sorcière* pour plus de détails à ce sujet) : l'infortune de la baronne allait lui offrir l'occasion de mettre à exécution un projet aussi horrible qu'insoupçonnable – obéissant ainsi à la volonté de sa déesse ou, peut-être, à sa seule démente.

Jouant son rôle de vieille femme-sage, Dergah donna à Elizabeth une mystérieuse décoction censée la rendre « richement fertile » et même certaine de donner naissance à un rejeton mâle. Elle se sentait certes un peu coupable envers Dieu d'avoir recherché l'aide d'une sorcière... mais, plus que tout, éperdue de joie à l'idée de pouvoir enfin donner à son époux l'héritier tant attendu. Dans les soirs qui suivirent, elle parvint à réveiller les appétits du baron, sans toutefois lui révéler quoi que ce soit de ses dispositions secrètes. La potion de la sorcière sembla opérer puisque, neuf mois plus tard, la baronne, alors âgée de 18 ans, donna enfin le jour à un « rejeton mâle »... mais cette naissance allait la précipiter dans une spirale de cauchemar.

La grossesse d'Elizabeth avait été difficile et douloureuse, mais elle endura ses souffrances avec détermination, heureuse de pouvoir enfin combler les attentes de son époux et remplir son devoir de femme chrétienne, fût-ce avec l'aide secrète de quelques « racines de sorcières »... et son accouchement le fut plus encore. On

craignit pour sa vie ; à la demande de la baronne, on alla chercher Dergah et celle-ci veilla à ce que la mère survive à la naissance de son enfant... lequel s'avéra être une horrible larve blanchâtre, n'ayant absolument rien d'humain – il était le « fils de la Déesse », le « rejeton de la lune » voulu par Dergah, laquelle exultait en exhibant l'enfant monstrueux sous les yeux de sa mère, horrifiée et au bord de la démente ! Le baron Heinrich, ayant assisté à l'indicible scène, tira son épée pour mettre fin à l'existence de cet être de cauchemar (et, sans doute aussi, à celle de la sorcière ricanante)... mais la force lui manqua alors et son cœur céda. Il s'écroula mort au pied du lit, sous les cris de désespoir et d'horreur d'Elizabeth et sous le rire dément de la sorcière. Celle-ci avait contribué à l'infarctus du baron en versant subrepticement quelques gouttes d'un poison de sa composition dans la cruche de vin que ce dernier gardait près de lui alors qu'il assistait au travail de son épouse... mais aux yeux des serviteurs terrifiés présents dans la chambre fatale, il ne fit aucun doute que Dergah avait foudroyé leur seigneur d'un seul regard. Ne pouvant plus longtemps affronter ce cauchemar, Elizabeth s'évanouit...

Dès lors, Dergah s'installa au château et devint la nouvelle maîtresse des lieux, régnant sur tout un peuple de domestiques terrifiés. Nul ne vint à l'aide d'Elizabeth : ses parents étaient morts depuis plusieurs années et le reste de sa famille, originaire d'une autre région du Saint-Empire, ne semblait guère se soucier de son sort. Quant au baron, il était le dernier Aschenbach encore en vie, ses derniers cousins étant morts de vieillesse ou dans des guerres. On l'enterra bien vite dans la crypte du château, avec ses ancêtres. Le prêtre local, un fragile vieillard, essaya bien de s'opposer, assez mollement, aux volontés de Dergah. Il mourut quelques jours plus tard dans d'atroces souffrances, hurlant d'épouvantables blasphèmes, Dergah lui ayant administré un poison mêlé à une drogue aux puissantes propriétés hallucinogènes, qui peupla l'agonie du vieil homme de visions impies... Dès lors, plus personne n'osa songer tenir tête à la terrifiante sorcière venue de la forêt.

La porte du château se referma sur la baronne Elizabeth et sur son cauchemar. Dergah établit une emprise psychologique presque totale sur la jeune veuve, exploitant la terreur qu'elle lui inspirait, ainsi que l'horreur et la culpabilité que ressentait Elizabeth d'avoir donné naissance à ce rejeton monstrueux et d'avoir « causé » la mort de son époux. Conformément aux ordres de la sorcière démente, on creusa une galerie et une petite cavité au fond d'un vieux puits situé dans la cour du château, pour en faire la tanière de l'Enfant de la Lune, cette chose immonde qui grandissait aussi vite qu'un animal, atteignant sa taille adulte en moins de deux ans. La Chose,

aussi stupide que vorace, devait être nourrie... et Dergah veilla à ce que sa pâture prenne le plus souvent possible la forme d'êtres humains vivants, descendus dans le puits après avoir été drogués ou maîtrisés. En absorbant ainsi la force vitale d'hommes, de femmes ou d'enfants, la Chose « renforçait son pouvoir », jusqu'au jour où, selon Dergah, elle se transformerait pour se révéler « dans toute sa gloire »...

On lui livra d'abord des domestiques puis des paysans des alentours... Puis, quand Elizabeth fut en état de jouer son rôle d'appât, quelques voyageurs égarés s'ajoutèrent à la terrifiante liste des victimes dévorées par la Chose.

Aschenbach était déjà un château isolé avant la naissance de la Chose du puits ; il le devint encore davantage, cachant dans ses entrailles ses épouvantables secrets. Ce cauchemar dure depuis près de douze ans. Elizabeth finit par se réfugier dans une sorte de folie paisible, vivant la moitié du temps dans un monde imaginaire où rien de tout cela n'était arrivé... et l'autre moitié dans un univers de terreur dominé par Dergah et par l'immonde Chose à laquelle, elle, Elizabeth von Aschenbach, avait donné le jour. Plusieurs fois, elle tenta de se suicider, mais ses tentatives furent toujours déjouées par Karl, chargé par Dergah de veiller sur sa « protégée ». Elizabeth finit par renoncer à cette issue, se disant que l'heure de son châtement n'était pas encore venue et que Dieu lui réservait sans doute une punition à la mesure de ses péchés...

La Baronne

Dans la grand salle éclairée par un lustre en fer forgé et par les flammes d'une énorme cheminée, la baronne Elizabeth, vêtue d'une superbe robe incarnat dévoilant la naissance de ses seins – décolleté audacieux souligné par le port d'une petite fraise autour de son cou – semblera encore plus belle (divine, même) que lors de sa première apparition.

Elle fera preuve d'une courtoisie charmante, paraissant vivement intéressée par les éventuels récits d'aventures qui lui seront contés mais ne se montrera jamais indiscrete. Sa solitude et la liberté de son comportement indiqueront aux aventuriers qu'elle ne peut être que veuve. Si le sujet est abordé, la baronne semblera émue mais répondra néanmoins aux questions de son interlocuteur, visiblement émue mais sans lui faire remarquer son extrême grossièreté : elle a effectivement perdu son époux, voilà bientôt 12 ans, sans avoir eu la satisfaction de lui donner une descendance. Elle ne dira évidemment rien sur les circonstances du décès du baron.

Le Piège

Au bout d'un moment, la baronne fera allusion à une « aide » dont elle aurait grand besoin. Elle se comportera comme une personne sur le point de révéler quelque vérité décisive... C'est à ce stade des choses que les héros s'écrouleront, comme des masses. Aliments et boissons étaient remplis d'une drogue soporifique extrêmement puissante et totalement indécélable – à laquelle la baronne elle-même est immunisée.

Chaque aventurier pourra tenter de combattre les effets de la drogue en réussissant un exploit (-4 de Volonté : étourdis, à demi endormis (-4 sur tous les Traits), ils verront plusieurs robustes serviteurs (deux par aventurier) entrer dans la pièce. Ils apercevront (ou croiront apercevoir ?) également une horrible vieille sorcière vêtue de longues robes noires entrer à leur suite. Ces hommes (Seconds Couteaux, Combat 6) se feront un devoir de maîtriser les héros récalcitrants, afin de les assommer sans toutefois les blesser gravement – compte tenu de l'état des héros, cela ne devrait pas être trop difficile. Au besoin, un héros immobilisé pourra être forcé à avaler encore plus de vin drogué, le plongeant alors dans la plus noire des inconsciences, sous le rire dément de la vieille femme en noir...

Quant au Destin, il ne peut rien pour nos infortunés aventuriers, leur vie n'étant pas (ou plutôt pas encore) directement menacée.

La Chose dans le Puits

Les aventuriers se réveilleront, un peu étourdis, désarmés, dans l'obscurité – il y a tout de même une lumière, celle de la lune et des étoiles, qui filtre à travers une grille de fer située plus de six mètres au-dessus d'eux, en haut de ce qui ressemble à un puits aux parois de pierre, d'un diamètre d'environ trois mètres.

Les héros seront très vite saisis par l'odeur nauséabonde qui émane du lieu – mélange de charogne et de déjections animales. Les parois du puits, tapissées de mousse et de champignons malsains, sont trop lisses pour permettre la moindre escalade. L'obscurité les empêchera de repérer les énormes taches de sang séché sur le sol et les murs. Ils remarqueront néanmoins assez rapidement qu'il y a un passage creusé dans une des parois, à hauteur de sol – une sorte de galerie qui s'enfonce dans les ténèbres et dans laquelle il semble impossible d'avancer autrement qu'en rampant. Ils n'auront de toute façon pas le temps d'explorer davantage leur étrange prison... puisqu'ils entendront bientôt un répugnant bruit de succion en provenance de la galerie.

Ce bruit se répètera, de plus en plus proche... une étrange lueur blanchâtre apparaîtra dans le tunnel... et soudain, en un bond terrifiant, une cauchemardesque créature surgira dans l'arène. Les aventuriers devront alors tester leur Sang-froid (avec une pénalité de -2) pour ne pas céder à la terreur (voir règles p 38)... sachant qu'il leur est impossible de fuir.

Incidentement, que ce test soit réussi ou manqué, il suffira à dissiper chez les héros les derniers effets de la drogue soporifique en les projetant « ici et maintenant », en plein cauchemar...

Pour plus de détails sur l'apparence et les caractéristiques de la Chose, voir ci-dessous.

La Chose attaquera en priorité les héros pétrifiés par la terreur. Les aventuriers n'ayant aucune arme à leur disposition, ils ne peuvent se battre qu'à mains nues, avec une pénalité de -2 en Rapidité et en Attaque. Normalement, l'obscurité devrait leur imposer un malus supplémentaire, mais il émane de la créature une sorte de phosphorescente blanchâtre malsaine, la rendant particulièrement visible. Le combat se déroule dans un espace confiné : il sera impossible pour plus de deux aventuriers d'attaquer la Chose au cours du même assaut. De son côté, la Chose attaque un seul adversaire par assaut.

Les aventuriers ne tarderont pas à s'apercevoir que les coups de mains ou de pieds ne causent absolument aucun dommage au corps visqueux de l'hideuse créature. Ils n'ont donc, sans arme, pratiquement aucune chance de vaincre cet épouvantable adversaire...

Au moment que le meneur de jeu jugera le plus approprié (au bout de deux ou trois assauts), les aventuriers auront la surprise de voir leurs épées et leurs dagues (une arme pour chacun d'eux) tomber depuis la grille le long des parois. Quelqu'un, qu'ils ne peuvent discerner, vient de leur lancer de quoi survivre et, peut-être, tuer l'immonde créature. Tout n'est pas perdu !

De fait, dès la première blessure reçue par une arme blanche, la Chose poussera un hurlement suraigu de douleur (évoquant vaguement et de façon assez perturbante le cri d'un enfant) et cherchera immédiatement à prendre la fuite à travers le tunnel. Selon les intentions des héros, ils pourront laisser la créature s'enfuir – auquel cas ils l'entendront gémir (et... pleurer ?) à quelques mètres d'eux, couchée dans la galerie et hors d'atteinte des armes – elle renoncera alors à toute attaque contre eux, comme si, brusquement, la terreur avait changé de camp. Les aventuriers pourront aussi choisir de l'empêcher de fuir en bloquant l'accès à la galerie (en se tenant à deux de front devant

l'ouverture) afin d'essayer de l'achever – ce qui sera moins difficile que prévu, la faible Volonté de la Chose lui donnant une valeur d'Endurance moyenne. Dans ce cas, la créature, prise au piège, continuera à se battre jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou mise hors de combat.

Même si les aventuriers sortent finalement victorieux de ce cauchemardesque combat, ils sont toujours prisonniers au fond du puits. S'ils essaient d'explorer le tunnel par lequel la créature s'est glissée, ils ne découvriront, après une dizaine de mètres de reptation, qu'une petite cavité remplie de déjections – l'antre de la Chose, dépourvue de toute autre issue.

En Plein Chaos

Une fois la Chose morte ou blessée, si les héros regardent en l'air, ils pourront discerner les visages de plusieurs domestiques de la baronne les observant à travers la grille d'un air pétrifié, comme s'ils ne savaient comment réagir devant la tournure des événements. Finalement, ils ouvriront la grille et lanceront une corde aux aventuriers, les aidant à remonter à la surface.

A ce stade des choses, le comportement des domestiques pourra sembler incompréhensible aux héros, d'autant que ceux d'entre eux ayant résisté aux effets de la drogue reconnaîtront dans certains de ces serviteurs ceux qui les ont maîtrisés et, sans doute, descendus dans le puits... vraisemblablement à l'aide de la même corde avec laquelle ils viennent de les secourir. Incidentement, la raison pour laquelle les héros n'ont pas simplement été jetés dans le puits (une chute qui aurait pu leur être fatale) était que la Chose préfère recevoir ses proies vivantes...

Les domestiques sont-ils terrifiés à cause de la créature ? A cause des héros ? Les deux à la fois ? Qui a lancé les armes ? Mystère...

Toutes ces questions recevront sans doute leur réponse plus tard mais pour le moment, les serviteurs ne sauront dire qu'une chose : « *Il faut aider la baronne ! Il faut la sauver !* ».

Si un des héros, perdant patience, menace de mort un des valets pour qu'il lui explique à quoi rime ce cauchemar et leur revirement, l'homme terrorisé expliquera que la « pauvre baronne » a été forcée d'agir comme elle l'a fait et que, tout comme eux, elle vit sous l'emprise d'une personne ou d'une créature nommée Dergah.

Les héros pourront croire qu'il s'agit là de la Chose du puits, mais ce n'est pas le cas. Les serviteurs, que le seul nom de Dergah suffit à figer de terreur, expliqueront de façon confuse que Dergah est une « vieille femme terrible »,

une sorcière « vouée au diable » qui règne en maîtresse sur le château, utilisant la baronne comme appât pour piéger les rares voyageurs ou les jeunes gens qui, régulièrement, sont recrutés comme serviteurs et servent en fait de pâture à la Chose. Eux-mêmes ne doivent leur survie qu'à leur soumission complète à cette Dergah. Les domestiques ajouteront que c'est la baronne elle-même qui leur a ordonné de lancer leurs armes aux aventuriers, prenant ainsi le risque de braver le courroux de la terrible Dergah – et que celle-ci se trouve maintenant dans la haute tour avec la baronne, qui est en grand danger !

Beaucoup de questions s'entrechoqueront sans doute dans l'esprit des aventuriers mais l'heure est à l'action. S'ils tergiversent trop longtemps, les héros entendront bientôt le cri terrifié de la baronne... et la verront chuter (ou plonger ?) depuis une fenêtre au sommet de la haute tour et s'écraser, disloquée, sur les dalles de la cour. Elizabeth n'est pas morte mais ne survivra pas longtemps à ses blessures – peut-être le temps de raconter sa tragique histoire aux aventuriers, une fois Dergah vaincue (voir ci-après).

Si les aventuriers se précipitent vers la tour, le meneur de jeu pourra leur donner une chance de sauver la baronne. Dans un cas comme dans l'autre, ils devront affronter Dergah... mais avant cela, leur progression dans les couloirs ou dans les escaliers sera entravée par un Karl fou furieux, armé d'une lourde hache...

Dergah la Sorcière

Dergah est effectivement une sorcière – une terrifiante marâtre au faciès d'ogresse démente, vêtue de longues robes noires, à la peau parcheminée, aux longs cheveux blancs et aux ongles crochus. Son visage d'une rare laideur est rendu encore plus effrayant par des yeux où brûlent les flammes de la démence et par le rictus sardonique qui tord en permanence ses lèvres craquelées, révélant des dents noirâtres.

Plus précisément, Dergah est une des dernières prêtresses d'un culte païen particulièrement ténébreux, voué à la « Déesse Noire de la Lune » (peut-être une version à la fois primitive et dégénérée de la Magna Mater ou de la Diane des anciens Romains).

Le seul pouvoir véritablement surnaturel de Dergah est sa connaissance du Secret de la Vie (voir règles de *Solomon Kane*, p 57) dans sa version nécromantique – mais elle n'a maîtrisé ce Secret qu'arrivée à un âge très avancé, de sorte que ses effets ne sont guère apparents... Les apparences sont toutefois fort trompeuses, Dergah étant en réalité âgée d'environ 300 ans et dotée d'une force physique inconcevable pour

une femme qui semble rongée par la vieillesse. En dehors de sa vigueur aberrante, elle possède également de grandes connaissances en matière de drogues, poisons et potions ; c'est elle qui a concocté le soporifique servi aux héros, ainsi que l'antidote permettant à la baronne de ne pas subir ses effets. Ce savoir lui a également permis de préparer la décoction ayant « permis » à la baronne de tomber enceinte (voir ci-dessous).

Totalement démente, capable d'actes de cruauté inouïs, la sorcière a établi sur Elizabeth une emprise totale depuis la naissance de la Chose. Contrairement à ce que les serviteurs pensent, la baronne n'est pas victime d'un sortilège : cette emprise est purement psychologique et repose avant tout sur la terreur absolue que lui inspire la sorcière (et aussi, bien sûr, sur sa terrible culpabilité d'avoir donné vie à la Chose).

Si les aventuriers gagnent la grande tour à temps pour empêcher une Elizabeth terrifiée de se suicider, ils la trouveront à terre, terrorisée, la robe déchirée, le dos zébré de cruelles marques sanglantes... Derrière elle se tient l'immonde Dergah, armée d'un long fouet orné de pointes métalliques. Avec un rire dément, elle menacera quiconque ose la défier d'arracher son cœur hors de sa poitrine, tout en contractant ses doigts crochus. De telles menaces suffisent à terrifier les serviteurs de la baronne... Les héros, quant à eux, devront tester leur Instinct. Si le test est réussi, ils sentiront que les menaces de la sorcière ne sont que de simples paroles... Si le test est manqué, ils se penseront confrontés à l'Indicible et devront alors réussir une épreuve de Sang-froid pour pouvoir agir à leur guise. Les éventuels effets de leur peur se dissiperont dès qu'ils réaliseront que Dergah bluffe.

Si le culte de la Déesse Noire de la Lune fut jadis fortement implanté en Forêt-Noire, il se réduit désormais à la seule personne de Dergah. Cette dernière, aussi âgée que démente, voit dans la Chose du puits une sorte de « messie » envoyé par la déesse afin de restaurer son pouvoir sur la Terre, une fois qu'il se sera « révélé dans toute sa gloire » - une métamorphose qui, semble-t-il, tarde à se réaliser et n'aura peut-être jamais lieu. Les aventuriers n'auront aucun moyen de savoir avec précision si les desseins déments de Dergah servent effectivement la volonté d'une entité invisible ou s'ils ne sont que le produit de son esprit malade, rendu fou par sa longévité anormale et par la disparition de sa religion. Le même mystère entoure la nature exacte de la Chose : est-il vraiment le « fils de la Déesse », un « Enfant de la Lune » ou le simple résultat d'une hideuse mutation provoquée par la « potion de mandragore » administrée par Dergah ? Et si le baron ne pouvait avoir d'enfant, de qui (... ou de quoi) la Chose est-elle vraiment le rejeton ?

Objectifs & Difficultés

Epées & Cas de Conscience

L'objectif principal des aventuriers est, comme toujours, de sauver leur peau... Dergah, Karl et la Chose dans le puits constituent en outre des adversaires relativement dangereux, qu'il faudra parvenir à vaincre. Au-delà de ces buts dictés par la nécessité, cette aventure va poser à nos héros un problème moral assez complexe : celui de l'attitude qu'ils adopteront envers la baronne. La considèreront-ils comme la victime de Dergah ou comme sa complice ? La verront-ils comme une demoiselle en détresse devant être sauvée d'un sort pire que la mort, comme une manipulatrice insensible ou comme une pauvre folle ? Comment se comporteront-ils avec elle si elle survit à toute cette histoire ? Il y a là matière à d'intéressants cas de conscience, même pour des aventuriers habitués à résoudre leurs problèmes à coups d'épées.

Lorsqu'elle a vu arriver les héros, la baronne a d'abord cru que les choses suivraient de nouveau leur (horrible) cours, suivant un programme déjà maintes fois exécuté : accueillir les visiteurs, les mettre en confiance, les droguer et les jeter en pâture à la Chose au fond du puits. Mais au cours du repas, quelque chose chez les héros (ou simplement chez l'un d'entre eux) l'a décidée à braver la terreur que lui inspire Dergah. Dès qu'elle en a eu l'occasion, elle a donc secrètement ordonné à ses serviteurs de confiance de jeter les armes dans le puits... La baronne est donc à la fois celle qui a piégé les héros et celle qui leur a ensuite donné une chance de survivre à ce piège...

Déroulement Alternatif

Le Château de l'Horreur présente également certaines difficultés particulières concernant la gestion des événements par le meneur de jeu.

Ainsi, le subterfuge de la drogue joue un rôle essentiel dans l'enchaînement des événements. Il est donc important que le meneur de jeu ne vende pas la mèche en demandant directement (même « l'air de rien ») aux joueurs si les personnages boivent ou mangent ce qui leur est servi – une telle question étant évidemment l'équivalent narratif d'une véritable sonnerie d'alarme. Il pourra considérer que les héros ont « évidemment » bu et mangé, à partir du moment où nourriture et boisson ont été mentionnées : il s'agit d'une activité qui « va de soi ». Mais que faire si un joueur extrêmement méfiant (et il y en a...) déclare explicitement que son personnage ne « touche à rien » ?

Si le stratagème de la drogue soporifique est mis en échec, le meneur de jeu devra avoir recours à un plan B : Karl et une escouade des serviteurs (deux par aventurier) feront irruption dans la pièce et se mettront en devoir d'assommer le ou les héros récalcitrants à coups de gourdin, en n'hésitant pas à se mettre à deux ou trois contre un. Les caractéristiques de Karl sont données en fin de scénario. Quant aux serviteurs, ce sont des Seconds Couteaux avec une Valeur de 6 ; leur gourdin fait les mêmes dommages qu'une attaque à mains nues, sans subir de pénalités de combat contre un adversaire armé. Leur peur de Karl et de Dergah (voir ci-après) les fera agir comme des combattants fanatisés.

Si, en dépit de ce plan B, les aventuriers ne se retrouvent ni endormis ni hors de combat, le meneur de jeu devra s'adapter à la situation : la baronne, bouleversée, implorera alors leur pitié, leur expliquant qu'elle n'a pas eu le choix, que sa volonté est captive d'un « terrible pouvoir » qui la force à agir ainsi (ce qui est globalement tout à fait exact). Si les héros lui proposent de l'aider ou la forcent à dire tout ce qu'elle sait, elle leur parlera, terrifiée, de la vieille sorcière Dergah, sous la domination de laquelle elle et ses gens vivent depuis des années...

Elle n'aura pas le temps d'en dire plus car Dergah entrera alors elle-même en scène. La confrontation avec la sorcière (voir Dergah la Sorcière, ci-dessous) aura alors lieu à ce moment plutôt qu'après le combat contre la Chose dans le puits. Si Dergah est vaincue (ce qui est, à ce stade des choses, assez probable), Elizabeth (si elle est toujours en vie) ou certains de ses serviteurs révéleront aux aventuriers l'existence de la Chose dans le puits, en les suppliant de mettre fin à l'existence de l'immonde créature, dont les véritables origines ne leur seront révélées qu'après-coup.

Si cette séquence d'événements alternative est suivie, les héros seront tout de même passés par les scènes-clés du scénario, mais dans un autre ordre : confrontation avec Dergah (et Karl), combat contre la Chose et révélation de la vérité.

L'Horrible Vérité

La révélation de cette vérité constitue d'ailleurs un autre point important de l'aventure ; dans l'idéal, elle devra émerger par bribes, au fil de l'action, jusqu'à ce que les héros ne découvrent « toute l'histoire », de préférence dans la phase finale de l'aventure, voire au moment même de son dénouement. L'horrible secret d'Aschenbach pourra leur être révélée par Elizabeth (qui, selon sa situation, sera implorante ou mourante) ou, de façon plus décousue, par ses domestiques.

Comme mentionné précédemment, le sort d'Elizabeth est en grande partie entre les mains des aventuriers. Si ceux-ci la laissent dans son château, le meneur de jeu pourra terminer le scénario sur une note tragique, en faisant se jeter Elizabeth du haut des remparts, sous leurs yeux. Délivrée de Dergah et de la Chose, elle peut à présent s'infliger le châtement du suicide.

Variantes Possibles

Sans doute plus que les deux précédents, cette aventure peut être modifiée par les meneurs de jeu désireux de l'étoffer ou d'en faire le premier chapitre d'une plus longue histoire.

Dans cette optique, les ajustements les plus faciles à opérer concernent la sorcière Dergah.

Le meneur de jeu pourra décider de lui ajouter la connaissance d'un second Secret la rendant plus directement dangereuse pour les héros : le choix le plus approprié semble être le Secret de la Chair mais si Dergah dispose effectivement de tels pouvoirs, le meneur de jeu devra veiller à intégrer les possibilités qu'ils lui donnent dans le cours du scénario ainsi que dans son arrière plan : la mort du baron, par exemple, pourrait vraiment résulter d'un sortilège et non d'un mélange de poison et de choc psychologique.

Le même raisonnement peut être appliqué au culte de la Déesse Noire de la Lune : tel que le scénario le présente, ce culte est moribond et n'existe plus qu'à travers Dergah... mais rien n'empêche le meneur de jeu de décider que ce n'est pas le cas et que la vieille sorcière est en contact avec d'autres adorateurs, dispersés un peu partout dans la contrée : ceci pourrait alors constituer le point de départ d'une véritable « chasse aux sorcières », fertile en découvertes macabres et pouvant éventuellement impliquer la (décidément inévitables) Sainte-Vehme.

La Chose dans le puits pourrait aussi être rendue plus dangereuse : il suffit alors au meneur de jeu de décider que la créature ne bat pas en retraite dès la première blessure... ou qu'elle est capable de se libérer de son puits en rampant sur ses parois gluantes.

Le meneur de jeu pourrait aussi vouloir lever le voile sur le mystère de la paternité de la Chose : la « potion de mandragore » a-t-elle simplement « débloqué » (et dénaturé) l'ordre naturel des choses ou bien la baronne a-t-elle été droguée pour être livrée, sans connaissance, aux assauts de quelque hideux démon évoqué par Dergah ?

Comme on le voit, l'aventure du *Château de l'Horreur* peut ouvrir bien des portes – donnant, bien sûr, sur davantage de ténèbres et de sang.

Elizabeth, Baronne von Aschenbach

Traits et Valeurs

Force	4	Rapidité	8
Adresse	6	Physique	5
Instinct	8	Endurance	6
Volonté	8	Sang-froid	8

Fortunes

Aristocrate
Femme Fatale

Poignard

Rapidité 8, Attaque 5

N'étant absolument pas formée à l'art du combat, Elizabeth n'a droit à aucun test de Défense.

Dergah, Sorcière Démente

Traits et Valeurs

Force	7	Rapidité	8
Adresse	6	Physique	7
Instinct	9	Endurance	9
Volonté	10	Sang-froid	10

Fortunes

Initiée
Sorcière de la Forêt

Poignard

Rapidité 8, Attaque 7

Fouet

Rapidité 8, Attaque 7 *

N'étant absolument pas formée à l'art du combat, Dergah n'a droit à aucun test de Défense.

** Une attaque réussie avec un fouet garni de pointes cause les mêmes dommages qu'une attaque à mains nues, mais pénalité à l'assaillant contre un adversaire armé ; l'arme peut aussi être utilisée pour désarmer, avec une prouesse (-2).*

Sa Fortune « Sorcière de la Forêt » donne à Dergah une connaissance approfondie dans l'art de préparer toutes sortes de poisons, décoctions et autres mixtures à partir d'herbes et de racines trouvées dans la forêt.

La Chose, Rejeton Monstrueux

Traits et Valeurs

Force	10	Rapidité	5
Adresse	6	Attaque	10 *
Instinct	4	Défense	-
Volonté	4	Endurance	7

Capacités Spéciales

Terreur, Corps Spongieux *

* Voir l'encadré ci-contre.

Physiquement, la Chose ressemble à une espèce d'énorme larve blanche au corps annelé et spongieux, long d'environ 2 mètres mais aussi large qu'un homme bien bâti – et notablement plus lourd. Son « visage » est une masse blanchâtre dans laquelle, peut-être, on peut discerner les vestiges de traits évoquant un peu ceux d'un bébé hideusement déformé. Sa « bouche » ressemble davantage à l'orifice d'un ver, garni d'une myriade de dents longues comme des doigts humains. Il émane du corps de la Chose une phosphorescence blanche, évoquant la lumière de la lune... ainsi qu'une puanteur atroce. La Chose pousse parfois d'épouvantables vagissements pouvant évoquer les pleurs d'un nouveau-né humain...

La vision de la Chose provoque la terreur chez les personnages qui ratent un test de Sang-froid assorti d'une pénalité de -2 (*prouesse*), tant sa forme est abominable et aberrante.

Combat : La Chose combat selon les mêmes règles qu'une bête féroce (voir règles p 50). Elle ne peut utiliser ses dents comme armes et son absence de membres l'oblige à attaquer par « écrasement », en utilisant la masse de son corps (voir l'encadré ci-contre pour plus de détails). Cette attaque cause les mêmes dégâts qu'une attaque à mains nues, la tactique de la créature consistant à mettre toutes ses proies hors de combat. Une fois celles-ci à leur merci, elle les tue en aspirant leur sang avec sa bouche hérissée de dents. Parfois, elle attend des heures, voire des jours, avant de se repaître d'une proie, sa faim étant erratique et imprévisible. Habituee à se nourrir de proies désarmées, elle n'a guère d'expérience de la douleur et aura tendance à fuir le combat dès qu'elle subit des dommages : elle devra, après chaque perte d'Endurance, tester son Endurance actuelle ; en cas d'échec, elle abandonnera sa proie pour se retirer afin de récupérer ses forces...

Une Abomination de Chair

Le Corps Spongieux de la Chose lui confère certains avantages en situation de combat. Elle est ainsi totalement invulnérable aux attaques à mains nues (même sur un coup de maître) ; quant aux véritables blessures, elles ne lui feront perdre qu'un seul point d'Endurance par attaque. La créature sera toutefois bel et bien mise hors de combat si celle-ci tombe à 0.

La Chose ne possédant aucun point vital, les *bottes meurtrières*, les *tirs mortels* et les *coups de maître* auront sur elle les mêmes effets qu'une attaque ordinaire. Le seul moyen de la tuer est de réduire son Endurance à néant et de l'achever ensuite, avant qu'elle n'ait pu recouvrer ses forces. Comme elle ne subit jamais de véritable blessure, elle peut en effet récupérer toute son Endurance entre deux scènes (ce qui, dans son cas, reflète une forme de régénération surnaturelle).

Enfin, lorsqu'elle attaque (par écrasement), sa valeur d'Attaque est basée sur sa seule Force (et est donc égale à 10).

Karl, Ame Damnée de Dergah

Traits et Valeurs

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

Gourdin

Rapidité 6, Attaque 7, Défense 4

Hache à deux mains

Rapidité 4, Attaque 9, Défense 4

Karl est d'entrer en rage guerrière s'il est gravement blessé (voir p 18 des règles de base) ou s'il doit défendre Dergah contre les aventuriers.

Les Domestiques

Seconds Couteaux (Combat = 4), armés de gourdins (cf ci-dessus) ; lorsqu'ils combattent en présence de Dergah ou de Karl, leur peur les transforme en combattants fanatisés.