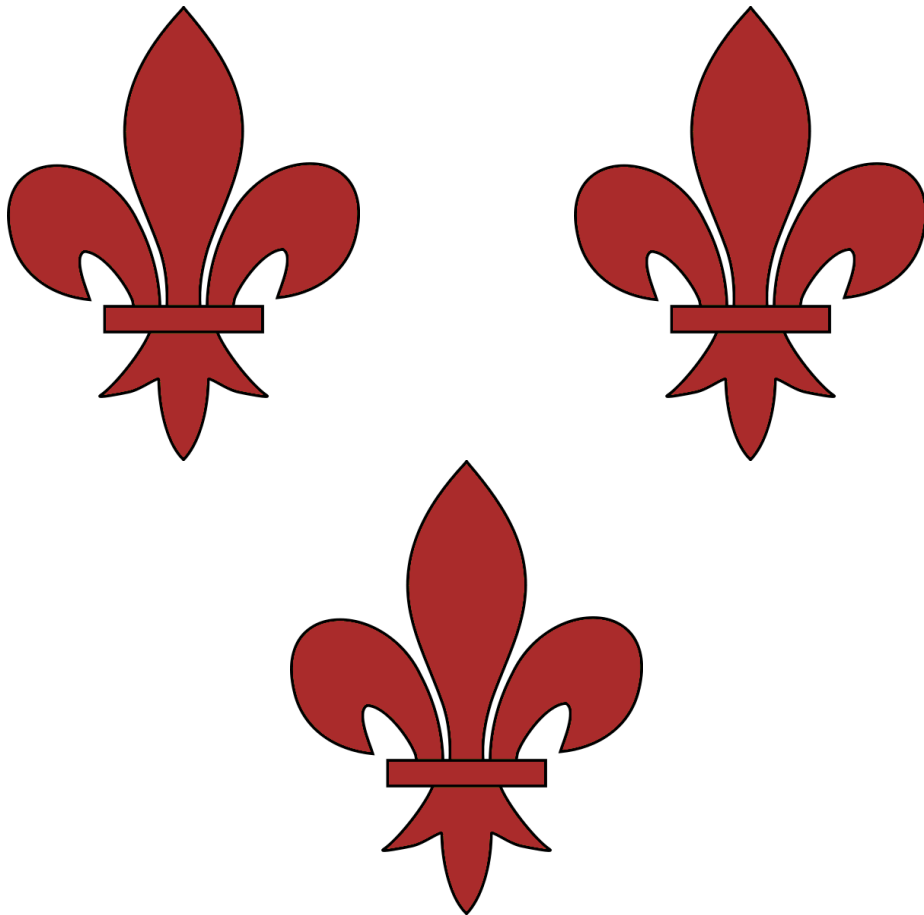


DES ÉPÉES POUR LA FRANCE

Supplément pour le Jeu de Rôle **Solomon Kane**

D'après l'Œuvre de Robert E. Howard



Olivier Legrand (2013)

Version révisée en 2022

I: AVENTURES A LA FRANÇAISE

Maudits Français !

« Me fier à un Français... quel fou j'ai été ! »

Solomon Kane, dans *Bruits d'Ossements*

Le but de ce chapitre n'est pas de résumer l'Histoire de France entre la fin du XVIème et le début du XVIIème siècle mais plutôt d'explorer ce que pourrait être cette France dans le monde à la fois brutal et ténébreux de *Solomon Kane*.

Dans cet univers, l'Histoire, répétons-le, n'est qu'un décor, une toile de fond qui doit savoir s'effacer devant l'Aventure... une Aventure qui peut, en outre, intégrer des éléments surnaturels d'ordinaire plus associés aux récits d'épouvante ou de *sword & sorcery* qu'à l'univers des romans historiques ou des films de cape et d'épée.

Contrairement à l'Angleterre, à l'Allemagne et, par-dessus-tout à l'Afrique, la France n'occupe pas vraiment une place de premier plan dans les aventures de Solomon Kane : si l'on excepte la première partie d'*Ombres Rouges*, qui semble se passer en France, aucun récit mettant en scène le Puritain Vengeur ne se déroule dans le pays du Massacre de la Saint-Barthélemy.

La France a néanmoins fait partie du parcours de Solomon Kane, comme en atteste ce bref échange, extrait de la nouvelle *Les Epées de la Fraternité*, entre Jack Hollinster et Kane :

« - N'avez-vous pas été capitaine dans l'armée française, un certain temps, et n'étiez-vous pas à...

Il nomma une ville. Le front de Kane s'assombrit.

- En effet. J'ai suivi la route des hommes sans Dieu, pour ma plus grande honte, je l'avoue. Pourtant, je défendais une juste cause... »

Cette « juste cause » évoquée par Kane fait sans nul doute référence aux Guerres de Religion, et plus probablement encore à la résistance des Huguenots contre le puissant parti catholique : en tant qu'Anglais, ancien ennemi des Espagnols et Puritain de surcroît, Kane n'a pu que pencher en faveur du camp protestant –

mais l'ellipse sur le nom de la ville et la référence peu précise à une « *armée française* » nous empêcheront d'en savoir (ou d'en deviner) davantage.

Si leur nation occupe donc une place de second plan dans les aventures de Kane, les Français, quant à eux, y sont davantage à l'honneur – ou plutôt au déshonneur, en la personne de deux méchants particulièrement mémorables, le sanguinaire et sarcastique Le Loup (voir règles de *Solomon Kane* p 43), sans doute un des ennemis humains les plus redoutables que Kane ait eu à affronter, et le non moins cruel mais plus raffiné Gaston l'Armon, assassin élégant plus connu sous le sobriquet de Gaston le Boucher (voir règles de *Solomon Kane* p 44), deux ruffians « en français dans le texte », apparaissant respectivement dans les nouvelles *Ombres Rouges* et *Bruits d'Ossements*.

Dans un cas comme dans l'autre, le personnage du Français fait figure de contrepoint à celui de Solomon Kane, la verve sarcastique du Loup et l'élégance presque efféminée de Gaston l'Armon s'opposant clairement à la sombre austérité du Puritain errant. Leurs motivations sont également opposées : Le Loup et le Boucher sont des meurtriers sans scrupules, des assassins qui prennent plaisir à tuer, alors que Kane est le sévère vengeur qui ne sourit jamais.

Des personnages comme Le Loup et Gaston le Boucher trouvent évidemment leur origine dans le stéréotype du « ruffian français » tel qu'il est représenté par de nombreux récits d'aventure anglo-saxons du XIXème et du XXème : beau parleur, ironique, vaniteux...

Notons toutefois que dans chaque cas, Robert E. Howard a ajouté cette touche de noirceur si caractéristique de sa fiction : Le Loup est un bandit de grand chemin doté d'une éloquence moqueuse à la Robin des Bois, mais c'est aussi un violeur et un tueur de femmes ; Gaston l'Armon est un jeune homme à la beauté « insolente », « *paré de plumes et de dentelles* » à la manière d'un mignon de la cour d'Henry III... mais on l'a surnommé Gaston le Boucher, ce qui laisse entendre que les meurtres qu'il a commis n'avaient rien de raffiné ni de romantique.

Les Français sont-ils pour autant condamnés à avoir le « mauvais rôle » dans l'univers de *Solomon Kane* ?

Que nenni, car, comme nous le prouvent les exemples d'Agnès la Noire (voir *Amazones et Femmes d'Épée* dans les règles de *Solomon Kane*), de son compagnon Etienne Villiers ou même du ténébreux antihéros De Montour (sur lequel nous aurons d'ailleurs l'occasion de revenir dans le prochain numéro de *La Marque de Kane*), l'héroïsme howardien se conjugue fort bien en français !

Le Retour d'Agnès la Noire

Si les aventures de Kane accordent peu de place à la France, celle-ci sert en revanche de décor aux trois récits mettant en scène le personnage d'Agnès de Chastillon. Même si ces derniers sont manifestement situés quelques décennies avant les aventures de Kane, ils constituent néanmoins une source d'inspiration de premier ordre pour les meneurs de jeu de *Solomon Kane* – et tout particulièrement pour ceux qui souhaitent baser les aventures de leurs héros (tout au moins dans un premier temps) dans le royaume de France.

Ces nouvelles s'intitulent *Agnès la Noire*, *Des Épées pour la France* (nouvelle qui donne son titre à ce tour d'horizon) et *La Maîtresse de la Mort* (récit achevé par Gerald Page à partir d'un synopsis laissé par Howard) – un corpus réduit, donc, mais dans lequel il est déjà possible de discerner une atmosphère, une unité de ton à la fois typiquement howardienne et subtilement différente de l'ambiance des aventures de Kane.

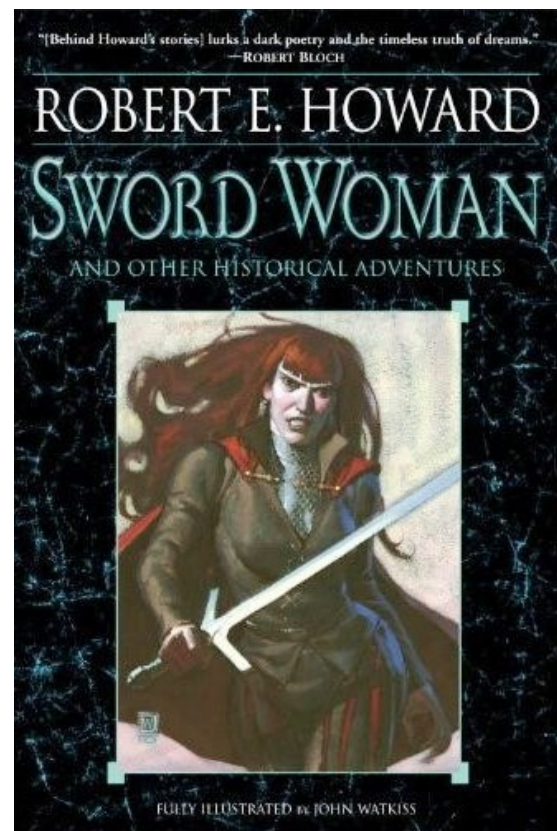
Même si elles sont animées de cette « fureur » si caractéristique des récits héroïques d'Howard, ces trois nouvelles se distinguent des aventures de Solomon Kane par un ton plus romanesque, plus proche de celui d'un roman historique ou de cape et d'épée, et reléguant clairement le fantastique au second, voire au troisième plan : de fait, celui-ci n'est présent que dans *La Maîtresse de la Mort*, et de façon notablement plus discrète que dans ses récits de *sword & sorcery*, genre dans lequel on peut clairement ranger plusieurs aventures de Solomon Kane.

Quant à la différence de période historique, elle est tout à fait anecdotique ; tout comme celles de Kane, les aventures d'Agnès la Noire ne mentionnent pas de date précise et contiennent également un certain nombre

d'anachronismes – ou, pour reprendre le fort bel euphémisme du traducteur François Truchaud, de « *contractions historiques* ». Autant dire que les aventures d'Agnès et de Kane se déroulent dans le même univers, tout en conservant leur identité propre.

Au final, le « dosage » des aventures d'Agnès la Noire, comparé à celui des aventures de Kane, pourrait être résumé ainsi : un peu plus de duels à l'épée, de sentiments et de complots, un peu moins d'ombres et de sorcellerie. Ce dosage peut évidemment être repris par les meneurs de jeu désireux de créer une « France à la Howard ».

Bien évidemment, l'idée de rendre plus discret l'élément fantastique dans un contexte français ne signifie aucunement qu'il n'y a pas sa place. Du reste, le fait que la seule aventure d'Agnès la Noire à intégrer une touche de fantastique (*La Maîtresse de la Mort*) soit chronologiquement la dernière et ait été laissée inachevée par Howard peut nous laisser penser que ce dernier avait peut-être prévu d'orienter son personnage dans une direction plus ténébreuse, plus proche de l'ambiance des aventures de Kane – une idée que nous pouvons tenter de développer par le biais d'un jeu de rôle comme *Solomon Kane*.



Agnès la Noire : couverture de John Watkiss

Quant au personnage d'Etienne Villiers, frère d'armes et compagnon d'aventures d'Agnès, il constitue un excellent modèle d'aventurier français à la Howard - ou, si l'on préfère, d'aventurier howardien à la française...

Villiers est en effet doté d'un background à la fois typique et évocateur, dans lequel se mêlent de façon étonnante le cliché du ruffian français, que nous avons déjà rencontré chez Le Loup et Gaston le Boucher, et la figure du chevalier errant... même s'il s'agit en l'occurrence d'un chevalier quelque peu déchu. A la croisée de ces deux archétypes, le personnage de Villiers, plus complexe qu'on ne pourrait s'y attendre, réussit à être à la fois une canaille et un héros...

Agnès elle-même aura bien du mal, au moins dans un premier temps, à savoir laquelle de ces deux tendances l'emporte chez lui : après avoir secouru Agnès et l'avoir (soi-disant) « pris sous son aile », il envisagera de se débarrasser d'elle en la vendant à un bordel - ce qui provoquera la fureur de l'héroïne et coûtera presque la vie à l'aventurier... mais plus tard, Agnès sauvera la vie de Villiers par deux fois, puis ce sera au tour d'Etienne de la secourir de nouveau...

Bien que fort différent du personnage de Solomon Kane, Etienne Villiers est lui aussi, à sa façon, un personnage en quête de rédemption, mais là où Kane cache sa part d'ombre sous l'habit noir et la mine austère du Puritain, Villiers cache une âme de chevalier errant sous une carapace de cynisme et un sens de l'honneur certain sous le masque d'un opportuniste sans scrupules...

Mélanges des Genres

Dans le supplément **Forêt Noire**, nous avons évoqué le fait que le folklore local pouvait constituer une source d'inspiration des plus intéressantes pour les meneurs de jeu - et la France possède elle aussi ses récits de fantômes, de chasses sauvages et de loups-garous. Il est cependant plus intéressant pour les joueurs que chaque pays possède sa propre « couleur » scénaristique et, pourquoi pas, fantastique, ne serait-ce que pour éviter une certaine monotonie : si chaque forêt de France recèle quelque danger surnaturel, la Forêt Noire

perdra bien vite sa place « à part » dans l'Europe ténébreuse de *Solomon Kane*.

Peut-être plus que le folklore ou les légendes, la littérature peut constituer ici une source d'inspiration de premier plan. La section des règles de *Solomon Kane* intitulée *L'Aventure selon Howard* (p 25 à 27) évoque le singulier amalgame de références littéraires a priori fort disparates qui sous-tend l'univers de Solomon Kane : romans gothiques, récits de pirates, jungle stories, romans historiques...

Rien n'empêche le meneur de jeu de suivre un tel processus d'alchimie créative pour créer une France « kanienne », en ajoutant une dose plus ou moins généreuse de fantastique dans le style de Howard, Lovecraft ou Clark Ashton Smith à une matière de base inspirée de romans de cape et d'épée... sans oublier, bien sûr, d'y injecter un supplément de fureur typiquement howardienne.

Un tel mélange des genres, en revanche, ne fonctionnera que si le meneur de jeu parvient à bien doser les ingrédients dont il dispose. Ainsi, le panache et l'esprit chevaleresque typiques des romans de cape et d'épée sont sans doute moins dans le ton de l'univers rude et ténébreux de Kane que les sombres secrets, complots et autres vengeances qui émaillent également de tels récits.

Dans *Les Trois Mousquetaires*, par exemple, la tragique histoire d'Athos et de Milady semble tout à fait dans le ton d'un jeu comme *Solomon Kane* : oublions d'Artagnan et les autres mousquetaires, transportons Athos à la fin du XVIème siècle et nous obtenons un superbe modèle d'aventurier noble tourmenté, dans le plus pur style des héros à la Howard¹.

Autre approche étonnamment efficace : partir d'un récit fantastique ou de *sword & sorcery* et le transposer dans la France de cette époque, en effectuant les changements qui s'imposent. Quel que soit le siècle ou l'univers, une épée reste une épée... et un sorcier reste un sorcier. De nombreux récits mettant en scène Conan, Kull ou d'autres héros de *sword & sorcery* peuvent ainsi être transposés assez facilement à l'époque élisabéthaine, qui sert de toile de fond aux aventures de Kane, moyennant quelques ajustements historiques et esthétiques.

¹ Et puisque nous parlons de romans de cape et d'épée, profitons de l'occasion pour signaler la nouvelle *La Papesse d'Avignon* de Micah Harris (dans l'anthologie *Les Compagnons de l'Ombre* n°5, aux éditions Rivière

Blanche), dans laquelle Solomon Kane se trouve confronté à la Fausta, personnage de femme fatale issue du fameux *Cycle des Pardaillan* de Michel Zévaco.

Et l'Histoire de France ?

Conformément à l'esprit howardien du jeu, le meneur de jeu devra traiter l'Histoire de France comme un décor, une toile de fond, en évitant qu'elle ne devienne envahissante et sans perdre de vue que l'objectif principal d'un scénario de *Solomon Kane* est l'Aventure, et non la reconstitution historique.

Il existe du reste un excellent jeu de rôle français sur cette période, historiquement authentique et authentiquement historique : le remarquable *Te Deum pour un Massacre* de Jean-Philippe Jaworski (Ed. du Matagot), que l'on peut considérer comme un des chefs d'œuvre du jeu de rôle français (et du jeu de rôle en général) mais dont l'optique se situe aux antipodes de celles d'un jeu comme *Solomon Kane*, dont l'univers reste celui des pulps et des récits de *sword & sorcery*.

Dans cette optique, le meneur de jeu pourra tout à fait agrémente sa France 'kanienne' de contes fictifs, de villes de son invention ou de

'grands personnages' tout à fait imaginaires, tant qu'il évite les anachronismes trop flagrants et qu'il fait preuve d'une certaine exactitude sur les points appartenant à la culture générale (comme par exemple les noms et les règnes des différents rois, les guerres et autres grands événements pour manuels d'histoire). Au-delà de ces « lignes de base », tout est permis, ou presque !

Après tout, si Alexandre Dumas a pu rendre crédible pour ses lecteurs sa version de l'histoire de l'Homme au Masque de Fer, alors rien n'interdit à un meneur de jeu de *Solomon Kane* de décider que Catherine de Médicis était une véritable nécromancienne ou d'inventer un jumeau maléfique à Henri de Navarre. L'auteur des *Trois Mousquetaires* et de *La Reine Margot* l'a écrit en son temps :

« Il est permis de violer l'Histoire, à condition de lui faire un enfant... »

Dans le contexte d'un jeu de rôle comme *Solomon Kane*, nous pourrions rajouter :

« Surtout s'il s'agit d'un monstre... »



Un matin devant la porte du Louvre (Edouard Debat-Ponsan, 1880)

II: LA LIGUE NOIRE

Au Service des Ténèbres

Dans la France de la fin du XVIème siècle, en proie à d'intenses divisions religieuses et politiques, complots, conspirations et confréries plus ou moins secrètes sont monnaie courante. La plus célèbre de ces sociétés de l'ombre fut sans aucun doute la Sainte Ligue, fer de lance du parti ultra-catholique et instrument politique du puissant duc de Guise – jusqu'à l'assassinat de ce dernier sur ordre du roi Henri III en 1588... lequel sera suivi peu de temps après par le meurtre d'Henri III lui-même, événement qui témoigne si besoin était de l'importance qu'eurent la Ligue et ses partisans au cours de cette sanglante période de l'Histoire de France.

Dans le monde de *Solomon Kane*, les intrigues et les luttes de pouvoir qui agitent le royaume de France servent également de paravent aux agissements d'autres sociétés secrètes, aussi mystérieuses que ténébreuses.

Tel est le cas de la **Ligue Noire**, une société secrète dont le but ultime est d'asseoir sur le trône du royaume de France celui qui se considère lui-même comme le Dauphin du Diable, le comte Charles de Maucroix. La Ligue Noire est donc aux Puissances des Ténèbres ce que la Sainte Ligue est à la foi catholique, avec le comte de Maucroix en duc de Guise satanique.

Comme toutes les organisations secrètes, la Ligue Noire avance masquée ; elle porte même un double masque, puisqu'elle dissimule ses propres agissements derrière les intrigues et les machinations d'autres confréries secrètes, catholiques comme protestantes, dans le but de faire sombrer le royaume de France dans un chaos digne de l'Apocalypse... Une fois les prétendants au trône éliminés, les partis religieux discrédités et le royaume plongé dans la désespérance, Charles de Maucroix émergerait alors du chaos pour réclamer le trône et mener la France vers une nouvelle ère, vouée aux Puissances des Ténèbres.

Mais contrairement à ce que cet ambitieux programme pourrait laisser supposer, la Ligue Noire n'est pas une conspiration tentaculaire disposant de hordes d'agents sans visage et d'adeptes invisibles – il s'agit avant tout d'une association secrète de personnages hauts en

couleur, ayant tous pactisé, d'une façon ou d'une autre, avec les forces du mal et réunis par le même dessein : conquérir le pouvoir ou tout au moins abattre la monarchie française et plonger le royaume dans le chaos.

Les trois maîtres de la Ligue Noire sont décrits en détail ci-après, mais rien n'empêche le meneur de jeu de leur adjoindre quelques méchants de son crû. Ces trois redoutables personnages sont : **Charles de Maucroix**, alias le Dauphin du Diable, grand seigneur voué aux puissances des ténèbres, le mystérieux **Albin de Maldoror**, nécromant dépositaire de secrets indicibles et enfin **Gabrielle l'Armon**, femme fatale et assassin hors pair...

Mais avant de faire plus ample connaissance avec ces trois sinistres individus, penchons-nous plus avant sur les origines de la Ligue Noire. Il faut remonter pour cela au terrible Massacre de la Saint-Barthélemy, qui eut lieu en 1572, soit une petite vingtaine d'années avant la période de référence du jeu.

A cette époque, Charles de Maucroix était un jeune gentilhomme d'une vingtaine d'années, fidèle à la foi catholique par tradition et, par-dessus tout, ambitieux et avide de gloire.

Proche du duc de Guise, il prit une part active au carnage qui suivit la mascarade des noces de Marguerite de Valois et d'Henri de Navarre et c'est au cours de ces violents événements qu'il fut blessé à la tête d'un coup de pistolet tiré par un huguenot bien décidé à vendre chèrement sa peau.

Cette balle ne tua pas Charles de Maucroix mais elle se logea dans son cerveau, le rendant irrémédiablement dément. Au terme de trois jours de ce qui semblait bien être son agonie, le jeune aristocrate se releva, se déclarant « guéri et sauvé », bien que la balle, logée dans son crâne, s'avéra impossible à extraire.

D'aucuns virent là un authentique miracle, une manifestation de la Providence divine, prouvant (si besoin était) que Dieu était décidément du côté des Catholiques... mais Charles de Maucroix vécut l'expérience d'une toute autre façon.

Durant les trois jours de son ordalie, il fut assailli par de terribles visions : l'Apocalypse

imminente et sa Bête couronnée, l'Enfer et le supplice des damnés, les légions infernales - des hallucinations qui, encore aujourd'hui, s'imposent parfois à son esprit rongé par la folie. Dans son délire, il eut une révélation : il était le *Dauphin du Diable*, l'élue choisi par le Prince des Ténèbres pour amener son Royaume sur terre, cet Antéchrist appelé à régner à la fin des temps. Loin de se révolter contre ce terrible destin, il embrassa cette révélation avec une joie sauvage, bien décidé à établir en ce monde le règne de l'Enfer...

Charles de Maucroix passa alors les années qui suivirent à réunir autour de lui une petite troupe de spadassins aguerris et impitoyables, dont il fit sa Garde Noire, ainsi qu'à chercher des alliés au sein de l'aristocratie du royaume, assez puissants et assez aveuglés par la soif de pouvoir pour l'aider à accomplir sa destinée.

C'est ainsi qu'il attira l'attention d'Albin de Maldoror, qui vit en lui le parfait instrument de sa vengeance contre le royaume de France.

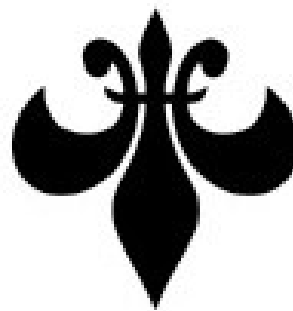
La Ligue Noire était née.

Le Dauphin du Diable

Physiquement, Charles de Maucroix est un homme d'une quarantaine d'années, grand et bien découplé, plutôt séduisant mais dont le regard semble brûler d'une étrange flamme intérieure. Il s'habille exclusivement de noir, prétendant porter le deuil de ses nombreux parents décédés lors des troubles ayant agité le royaume.

Lorsqu'il est en proie à ses crises de démence dues aux séquelles de sa blessure à la tête, son visage se crispe en un masque terrifiant et il semble véritablement habité, possédé par quelque ténébreux pouvoir. Il lui arrive alors de marmonner d'étranges paroles dans un mélange de latin religieux et d'une langue inconnue, qu'il pense être « la voix de son Père » parlant à travers lui.

Fidèle à son personnage d'héritier du Diable, Maucroix adore infliger d'atroces souffrances à des victimes innocentes ; il lui arrive ainsi de faire enlever de jeunes vierges par ses spadassins afin de les offrir en sacrifice à son Père, le Roi de l'Enfer, non sans leur avoir fait subir au préalable d'horribles sévices.



Le sinistre emblème de la Ligue Noire :

Une Fleur de Lys noire inversée

Charles de Maucroix

Rôle : Ennemi Mortel

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Aristocrate

Bretteur Accompli

Fils du Diable*

Meneur d'Hommes

Combat à l'Épée

Rapidité 11, Attaque 11, Défense 11

Tir au Pistolet

Rapidité 9, Tir 9

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

Conséquence de sa blessure à la tête, Maucroix peut parfois entrer dans un terrible état de rage meurtrière: en combat, ceci surviendra s'il se sent humilié, si son Endurance tombe à 3 ou s'il doit dépenser 1 point de Destin pour éviter un coup mortel. Il est alors capable d'attaquer deux fois par assaut mais devient aussi moins attentif aux attaques adverses (-2 en Défense). Ces accès de démence spectaculaires s'accompagnent le plus souvent d'hallucinations et de propos incohérents.

Le Dauphin du Diable se déplace rarement sans sa Garde Noire, une demi-douzaine de spadassins aguerris (en termes de jeu, des Seconds Couteaux avec une valeur de Combat de 8).

Le Grand Dessein

Même si la mort du Duc de Guise (1588) et d'Henri III (1589) concordent avec ce terrifiant programme, l'Histoire ne nous laisse aucun doute quant à l'échec du plan de la Ligue Noire...

Au premier abord, cette certitude peut sembler problématique dans le contexte d'un jeu de rôle : si le plan d'un ennemi est destiné à échouer à cause de l'Histoire, à quoi bon s'évertuer à le contrecarrer puisque le destin s'en chargera ?

Il s'agit en fait d'un faux problème. Certes, le Dauphin du Diable ne montera jamais sur le trône de France... mais ceci n'empêche nullement la Ligue Noire de constituer une menace de premier plan à l'échelle des aventures vécues par les héros, en mettant directement en péril leurs vies ou celles de leurs alliés.

Dans un jeu de rôle comme *Solomon Kane*, l'Histoire doit rester une toile de fond et doit laisser l'Aventure occuper le devant de la scène.

En outre, cette « certitude historique » des joueurs peut tout à fait être réinvestie en jeu, reflétant par exemple la foi des héros dans la Providence divine ou dans la force du royaume de France (« *Votre complot dément est voué à l'échec, Maucroix ! Jamais un suppôt de Satan ne s'emparera du Trône de France ! Jamais !* »).

Dans la poursuite de son Grand Dessein, la Ligue Noire aura besoin de liquider un certain nombre d'individus gênants, tout en continuant à avancer ses pions sur l'échiquier secret de la politique du royaume, autant d'étapes susceptibles de donner aux héros plus d'une occasion de croiser le chemin de la Ligue Noire et de contrecarrer ses plans.

Si les héros venaient à échouer, le meneur de jeu pourra tout simplement décider que la Ligue Noire est décapitée « hors champ », par l'intervention d'agents du Roi de France : l'Histoire sera sauve, laissant les infortunés aventuriers dans son ombre... mais si les héros parviennent à terrasser la Ligue Noire, ils auront l'honneur d'avoir sauvé le royaume de France - et sa future Histoire !

Le Sieur de Maldoror

Comme le laisse entendre son prénom, Albin (« *blanc* ») de Maldoror est un albinos. Sa peau livide et parcheminée, ses longs cheveux blancs filasses et ses yeux rougeâtres lui confèrent une allure saisissante, susceptible d'impressionner et même d'effrayer ceux qui le rencontrent pour la première fois.

Quant au nom de Maldoror, il fait référence à l'ancien château que possédaient ses ancêtres dans le comté aujourd'hui oublié d'Averoigne, situé aux marches de l'Anjou, château qui fut détruit par les flammes à la fin du XIV^{ème} siècle, sur ordre de l'Inquisition car la famille dont Albin de Maldoror est le dernier rejeton commerçait déjà avec les puissances obscures au temps des Croisades.

Lorsque le château de Maldoror flamba, on crut la famille exterminée jusqu'au dernier et son nom maudit fut à jamais effacé des registres du royaume et de l'Eglise... mais un membre de la famille échappa à la justice des hommes et à la colère de Dieu.

Cet homme n'est autre que le seigneur Albin de Maldoror lui-même, réchappé des flammes grâce à un souterrain secret connu de lui seul et maintenu en vie pendant plus de deux siècles par sa sombre science de nécromant.

Dernier rejeton d'une famille maudite, Albin entend bien un jour restaurer le nom et la puissance des Maldoror et précipiter dans les flammes de l'Enfer ce trône et cette église qui causèrent la chute des siens... un rêve de destruction qui l'a amené à s'allier à un homme comme Charles de Maucroix,

Officiellement, Albin de Maldoror fait partie de l'entourage direct du Comte de Maucroix, qu'il est censé servir en tant que médecin ainsi que comme astrologue occasionnel. Les proches du comte le connaissent simplement sous le nom de « Maître Albin » et les mieux informés d'entre eux croient savoir qu'il est aussi « un peu alchimiste » mais aucun ne soupçonne la véritable nature de ses arts.

« Maître Albin » est, du reste, un homme fort discret, qui ne se mêle jamais des affaires du siècle et que le comte ne consulte qu'en privé.

Agissant dans l'ombre, Albin de Maldoror est le véritable maître d'œuvre de la Ligue Noire ; c'est lui qui a révélé à Charles de Maucroix les prophéties sur sa glorieuse destinée (voir ci-

après) et qui l'a ensuite persuadé de construire une fraternité secrète autour de sa personne... tout en faisant en sorte, bien sûr, que le comte s'arroge l'entière paternité de cette idée - ce qui, compte tenu de la vanité de ce dernier, ne fut guère difficile.

Contrairement à Charles de Maucroix, qui croit fermement à la réalité d'un « empire de l'enfer » gouvernés par des démons tels que Satan, Belzébuth ou Asmodée, Maldoror *sait* que les « puissances infernales » telles que les conçoivent les croyants (mais aussi la plupart des soi-disant sorciers) ne sont que des mythes, des images inventées pour cacher l'indicible vérité d'entités cauchemardesques dont la réelle nature échappe totalement à l'entendement humain, à l'exception d'une poignée d'initiés à laquelle Maldoror se flatte d'appartenir. C'est l'une de ces indicibles entités, que Maldoror connaît sous le nom cryptique d'Umr at-Tawil, qui lui permit d'accéder au Secret de la Vie et, plus tard, au Secret des Sphères, faisant de lui le plus puissant sorcier de sa lignée maudite.

Albin de Madoror

Rôle : Ennemi Mortel

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Initié

Homme de l'Art (médecine, poisons etc.)

Expert en Torture

Dague

Rapidité 8, Attaque 7, Défense 8

Secrets

Secret de la Vie (version nécromantique ; stigmaté : pâleur cadavérique)

Secret des Sphères*

* Voir le supplément *Sombres Secrets*.

Pour Albin de Maldoror, la Ligue Noire et ses associés ne sont que des instruments destinés à lui permettre d'assouvir une vengeance qu'il médite depuis deux siècles contre les deux pouvoirs qui osèrent défier sa puissance : le Trône de France et l'Eglise de Rome.

Si Charles de Maucroix s'imagine volontiers en futur souverain d'un « royaume de Satan », Albin de Maldoror se voit quant à lui en hiérophante immortel d'une église nouvelle, vouée aux terribles Entités du Dehors et à la préparation de leur ultime avènement...

Physiquement, le sieur de Maldoror est sans âge : son long visage décharné semble être celui d'un vieillard, mais l'homme fait montre d'une vivacité et d'une vigueur incompatibles avec la vieillesse. Il est le plus souvent vêtu de noir et préfère dissimuler sa chevelure sous le capuchon d'un ample manteau sombre. Sa voix, à la fois grave et mélodieuse, semble chargée d'un étrange magnétisme.

La Rose Rouge Sang

Gabrielle l'Armon fait partie des courtisanes les plus prisées par les aristocrates français férus de vices raffinés.

A tout juste 25 ans, celle que l'on surnomme parfois la Rose Rouge s'est déjà forgée une sulfureuse réputation d'*aventurière* (au sens premier et péjoratif du terme) et de femme fatale ; on raconte en effet qu'elle aurait causé la ruine et la disgrâce d'une demi-douzaine de gentilshommes - et la mort de deux d'entre eux, l'un dans un duel et l'autre par suicide.

Mais la vérité est autrement plus sinistre... et les hommes ayant perdu la vie pour avoir croisé son chemin sont en réalité bien plus nombreux ; derrière sa façade de courtisane scandaleuse, Gabrielle l'Armon est en réalité un des meilleurs assassins de tout le royaume - une femme véritablement fatale, donc...

Gabrielle l'Armon n'est autre que la sœur du redoutable Gaston l'Armon, alias Gaston le Boucher (voir la nouvelle *Bruits d'Ossements* et les règles de *Solomon Kane* p 44), qui fut son instructeur dans l'art du meurtre... et peut-être aussi son premier amant.

Aussi dangereuse et cruelle que son frère, la Rose Rouge excelle dans l'art de dissimuler ses crimes et de couvrir ses traces ; dédaignant le poison (une solution de facilité), elle préfère opérer à l'arme blanche et tire une réelle jouissance de l'acte de tuer.

Lorsque cela est possible, Gabrielle l'Armon adore également jouer avec sa future victime, en l'appâtant avec ses charmes voire en nouant avec elle une liaison secrète.

Gabrielle l'Armon

Rôle : Ennemi Mortel

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Assassin

Femme Fatale

Dague

Rapidité 9, Attaque 7, Défense 9

Pistolet

Rapidité 9, Tir 9

Après avoir officié en tant qu'espionne et assassin pour le compte du duc de Guise, qu'elle a ensuite trahi pour entrer dans les bonnes grâces du roi Henri III, Gabrielle a, après la mort du monarque, rejoint les rangs de la Ligue Noire, ayant trouvé un nouveau protecteur en Charles de Maucroix.

Cynique, pragmatique et farouchement individualiste, la Rose Rouge s'est d'abord associée à la Ligue Noire par opportunisme politique, le brusque décès d'Henri III et l'avènement de son rival Henri de Navarre ayant sonné le glas de ses ambitions les plus élevées ; même si elle est devenue la maîtresse de Maucroix (afin de mieux pouvoir le manipuler, si cela devenait nécessaire), elle n'accorde en réalité aucun crédit aux « révélations sataniques » de ce dernier.

Elle a en revanche reconnu en la personne d'Albin de Maldoror un individu des plus dangereux et a rapidement compris que le sorcier considérait Maucroix comme une simple marionnette entre ses mains. Si cela devenait nécessaire, elle serait parfaitement capable de trahir le Dauphin du Diable pour Maldoror mais ce dernier semble totalement insensible aux charmes de la Rose Rouge...

Physiquement, Gabrielle l'Armon est d'une beauté à couper le souffle : une magnifique chevelure blond vénitien, un teint d'albâtre, des formes superbes, un visage exquis de jeune ingénue... mais derrière cette figure d'ange se cache le plus cruels des démons.

Sources & Références

Les trois personnages présentés dans cet article ont été imaginés ou élaborés à partir d'un certain nombre de sources d'inspiration littéraires ou autres.

Le personnage de Charles de Maucroix, le Dauphin du Diable, peut être considéré comme une version satanique du célèbre Duc de Guise, avec toute l'arrogance et la démesure qui sied à un méchant de *pulp*.

Le personnage de Gabrielle l'Armon a d'abord été inspirée par celui de Gaston le Boucher (voir *Solomon Kane*, chapitre V) dont elle est d'une certaine façon l'équivalent féminin (et dont, par conséquent, elle ne pouvait être que la sœur). Elle récupère également certains traits de la célèbre Milady des *Trois Mousquetaires*.

Le personnage d'Albin de Maldoror est sans nul doute celui qui fait intervenir les références littéraires les plus nombreuses et les plus explicites, hommages que le meneur de jeu est évidemment libre de remplacer par des éléments de son cru. Le nom de Maldoror est évidemment tiré des *Chants de Maldoror*, la ténébreuse épopée en prose de Lautréamont. Il n'est pas non plus interdit de voir dans la personnage du nécromant albinos le reflet (déformé) de certain Prince Melnibonéen créé par Michael Moorcock.

Le nom du comté d'Averoigne provient quant à lui de plusieurs récits fantastiques de Clark Ashton Smith ayant pour cadre cette région « oubliée » de la France médiévale. Quant au nom d'Umr-at-Tawil, l'étrange entité révéree par Albin de Maldoror, il est tiré d'une nouvelle de Lovecraft, *A Travers les Portes de la Clé d'Argent*, dans laquelle il désigne un avatar (ou un serviteur) du Dieu Extérieur Yog Sothoth. Selon cette source, le nom Umr-at-Tawil serait issu d'une expression signifiant en Arabe ancien « à la vie prolongée ».