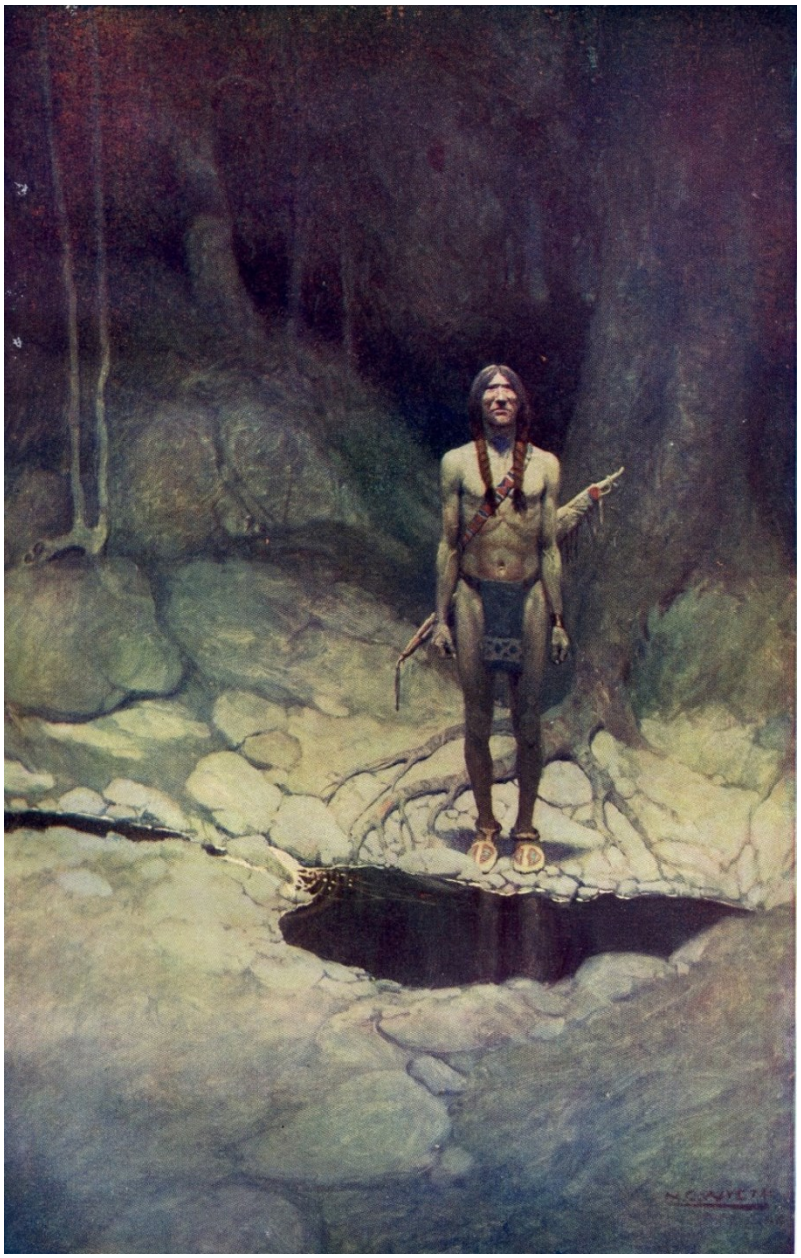
# LE MYSTÈRE DE

# ROANOKE



Un Supplément pour le Jeu de Rôle SOLOMON KANE

Inspiré de l'Œuvre de Robert E. Howard

Olivier Legrand

# LE MYSTÈRE DE
# ROANOKE

**Un Supplément pour le Jeu de Rôle SOLOMON KANE**

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

Olivier Legrand

Supplément révisé en 2024

Le mystère de ce qui s'est vraiment passé à Roanoke dans les dernières années du XVIème siècle constitue sans doute une des plus grandes énigmes de l'Histoire américaine.

Comme d'autres énigmes du même style, ces événements inexpliqués ont donné lieu à toutes sortes d'hypothèses, des plus crédibles aux plus irrationnelles et l'histoire de la « colonie perdue » a laissé une profonde empreinte dans l'imaginaire américain – une empreinte que l'on peut retrouver, par exemple, dans des romans comme *Simetierre* de Stephen King ou *Le Rôdeur devant le Seuil* de Lovecraft ainsi que dans des films comme *Le Projet Blair Witch* ou *Le Village*.

Ce supplément est composé de trois chapitres. Le premier présente un rappel des faits historiques connus. Le deuxième vous propose de découvrir la vérité derrière le mystère de Roanoke – du moins la « vérité » telle qu'elle aurait pu être, dans le monde de Solomon Kane. Enfin, le troisième et dernier chapitre examine différentes manières d'utiliser l'île de Roanoke en tant que cadre de jeu pour un scénario de *Solomon Kane*.

A cela s'ajoute une section inédite, ajoutée pour la quatrième édition du jeu, présentant des règles pour créer des héros originaires de Roanoke (Indiens Croatoans ou colons adoptés par ces derniers).

***Textes :*** *Olivier Legrand.*

***Illustrations:*** *NC Wyeth, John White, artistes anonymes.*

# I : LA COLONIE PERDUE

*Sir Walter Raleigh*

Ce premier chapitre présente un bref résumé des événements historiques liés à la colonie de Roanoke. Ces événements s'étendent sur une période de sept ans, de 1584 à 1590.

## La Mission de Raleigh

En l'an de grâce 1584, la reine Elisabeth d'Angleterre chargea le célèbre gentilhomme aventurier Sir Walter Raleigh d'établir une première colonie anglaise permanente sur les rivages d'Amérique du Nord – une décision motivée par des intérêts économiques mais aussi politiques.

A cette époque, l'exploration et la colonisation du Nouveau Monde étaient encore largement dominées par l'Espagne, au grand dam de ses ennemis, et tout spécialement de l'Angleterre, qui cherchait un moyen de limiter ou de contrebalancer l'expansionnisme espagnol.

Raleigh lui-même ne fit pas le voyage jusqu'en Amérique ; sa mission consistait à organiser et à financer l'expédition de colonisation, ce qui impliquait le recrutement de plusieurs capitaines de navires et de leurs équipages, l'achat de vivres et de matériel, ainsi que la recherche d'investisseurs désireux de s'associer à cette aventure sans précédent (et bénie par la Couronne).

La destination de cette expédition était l'île de Roanoke, située à une dizaine de miles des côtes de l'actuelle Caroline du Nord, un territoire encore largement inexploré.

Apparemment, l'idée de Raleigh était d'utiliser l'île comme future tête de pont pour de nouvelles expéditions à destination du continent proprement dit.

## Premiers Contacts

L'expédition de 1584 permit aux Anglais d'établir un contact pacifique avec une des tribus indiennes présentes sur Roanoke, les Croatoans, originaires de l'île du même nom, située au sud de Roanoke.

Roanoke abritait également d'autres tribus indigènes, à commencer par les Roanoacs et les Powhatans, mais ceux-ci se montrèrent beaucoup plus méfiants, voire franchement hostiles à l'égard des Anglais.

Après ce premier contact, l'expédition repartit comme prévu pour l'Angleterre.

## La Deuxième Expédition

Une deuxième expédition eut lieu en 1586. Cette fois-ci, une centaine d'hommes furent laissés sur l'île, tandis que les navires qui les avaient amenés repartaient vers l'Angleterre chercher des provisions supplémentaires.

En attendant leur retour, les hommes installés sur Roanoke avaient pour mission de trouver le meilleur site possible pour l'installation de la future colonie, ainsi que d'empêcher toute tentative d'incursion des Espagnols.

Cette mission se solda par un échec, en partie à cause de conditions météorologiques désastreuses et de tensions grandissantes avec les Croatoans et d'autres tribus moins pacifiques, comme les Roanoacs. Il semble également que plusieurs navires de ravitaillement destinés à la colonie aient été coulés ou capturés par l'Armada espagnole alors qu'ils traversaient l'Atlantique.

*Un Indien Croatoan, par John White (1585)*

Sur Roanoke, les vivres vinrent bientôt à manquer et les colons seraient probablement morts de faim sans l'arrivée providentielle d'un navire commandé par Sir Francis Drake en personne.

Tous furent réembarqués à destination de l'Angleterre, à l'exception d'une quinzaine d'hommes, qui reçurent pour mission de veiller sur la nouvelle colonie, dont les débuts ne semblaient guère favorisés par la destinée...

## La Troisième Expédition

Suite à ce premier échec, Raleigh et ses associés décidèrent de porter leur choix sur un autre lieu : la colonie anglaise ne se situerait pas sur Roanoke même mais un peu plus au nord, à l'intérieur des terres.

En 1587, une nouvelle expédition fut organisée. Cette fois-ci, le navire avait à son bord une centaine de colons – hommes, femmes et enfants, des familles entières destinées à constituer la première génération de la future colonie anglaise.

Il fut décidé que l'on effectuerait un crochet par Roanoke, afin de récupérer les quinze hommes qui y avaient été laissés l'année précédente… mais suite à une grave querelle entre certains associés de Raleigh et le capitaine du navire, ce dernier refusa de faire route vers le continent et décida de débarquer les colons sur l'île de Roanoke, avant de s'en retourner vers l'Angleterre.

## Les Premiers Disparus

Les colons débarqués, contraints à s'installer sur l'île en attendant d'incertaines nouvelles d'Angleterre, décidèrent de partir à la recherche des quinze hommes laissés sur Roanoke l'année précédente.

On ne trouva aucune trace de leur présence, ni aucun signe permettant de supposer qu'ils avaient été massacrés ou obligés de quitter l'île dans la précipitation.

Les colons tentèrent également de rétablir des relations pacifiques avec les Croatoans ; questionnés au sujet des quinze hommes disparus, les indigènes déclarèrent que les hommes blancs avaient été attaqués par une tribu ennemie (très certainement les Roanoacs), que la plupart d'entre eux avaient probablement été tués et que le sort des éventuels survivants leur était inconnu.

## Tensions et Rétributions

John White, le gouverneur de la nouvelle colonie, décida que des représailles s'imposaient. Mais au lieu de s'en prendre aux Roanoacs, les Anglais attaquèrent leurs propres alliés, les Croatoans, peut-être par erreur ou peut-être parce qu'aux yeux de John White, la responsabilité du massacre incombait à tous les « sauvages » de l'île et qu'il était impératif de « faire un exemple ».

Suite à cet épisode, les Croatoans refusèrent de partager leurs vivres avec les hommes blancs qui avaient trahi leur confiance et massacré plusieurs des leurs. L'hiver arrivant, les réserves commencèrent à s'épuiser...

A la fin de l'été 1587, John White et quelques hommes purent se ré-embarquer à destination de l'Angleterre, afin d'en rapporter l'indispensable ravitaillement, laissant derrière eux une population de 116 hommes, femmes et enfants parmi lesquels se trouvaient la fille et la petite-fille de White.

## « Croatoan »

White ne put revenir à Roanoke qu'en 1590, ce délai de trois longues années s'expliquant par la guerre entre l'Espagne et l'Angleterre, qui rendait l'acheminement de navires de ravitaillement vers l'Amérique pratiquement impossible.

Lorsque White et les autres membres de cette nouvelle expédition parvinrent enfin sur l'île, ils trouvèrent la colonie totalement désertée, sans aucune trace de bataille ou de départ précipité. Le seul signe laissé par les colons était le mot « Croatoan », gravé sur l'écorce d'un arbre…

Mais comment interpréter ce message ? Les Anglais avaient-ils été attaqués ou enlevés par les Croatoans ? Avaient-ils, au contraire, rejoint leur tribu ou peut-être même gagné l'île de Croatoan, plus au sud ?

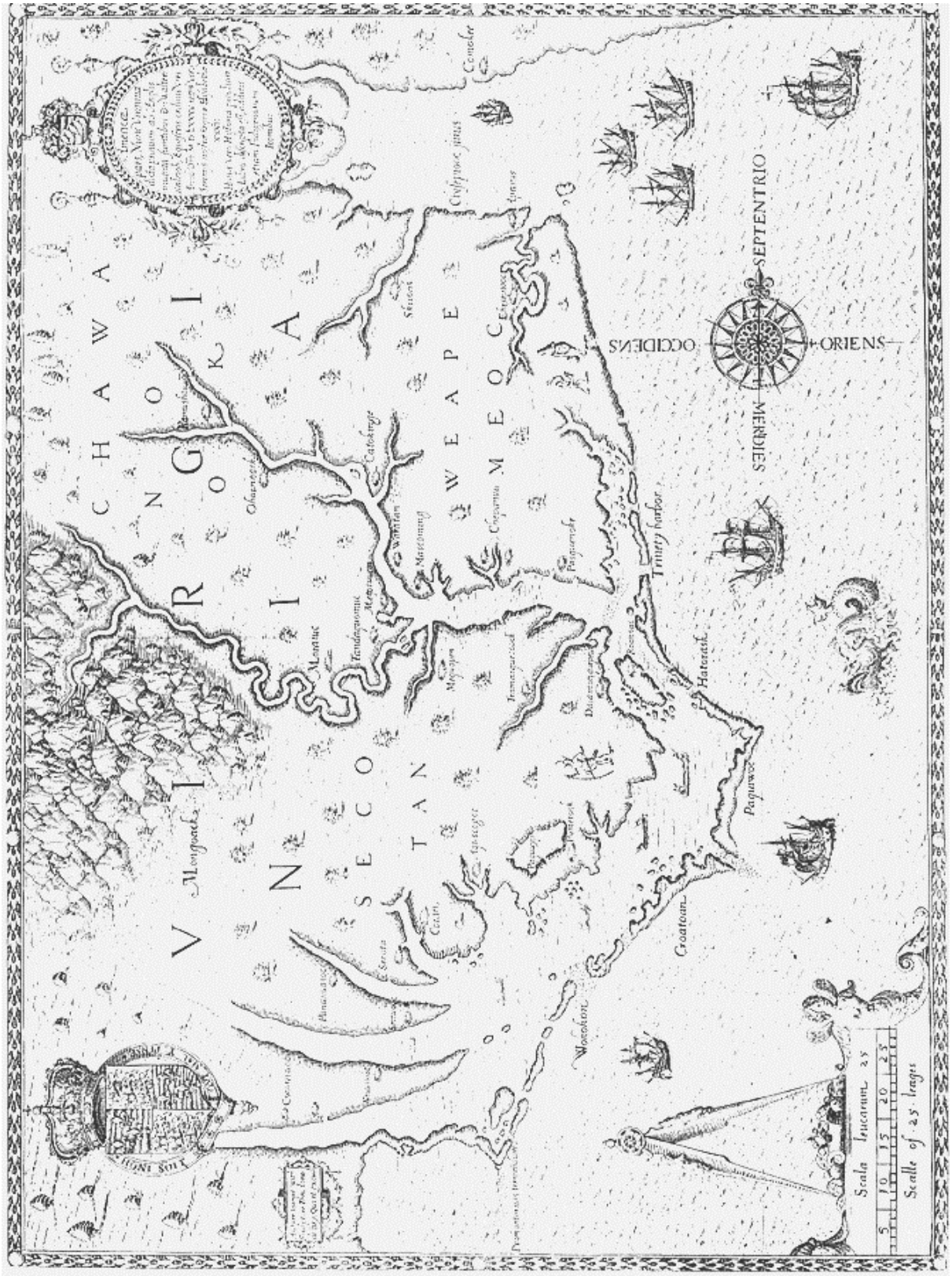
## Roanoke Abandonnée

White ne put poursuivre ses recherches : les hommes qui l'accompagnaient refusèrent d'aller plus loin, par indifférence pour le sort des disparus mais peut-être aussi par crainte superstitieuse. L'approche d'un ouragan acheva de persuader les plus altruistes qu'il était plus que temps de lever l'ancre pour regagner enfin l'Angleterre.

Fin 1590, White tenta en pure perte de convaincre Raleigh et ses associés de financer une nouvelle expédition à Roanoke, afin d'y mener des recherches plus approfondies.

Celles-ci eurent finalement lieu... *vingt ans* plus tard. On finit par conclure que les colons avaient dû être massacrés, enlevés ou, au contraire, recueillis par une des tribus indigènes… à moins qu'ils n'aient tenté de rallier l'île voisine de Croatoan ou l'intérieur des terres par la mer et que leurs bateaux aient été pris dans une tempête. Certains y virent la main des Espagnols, d'autres celle du Diable. Mais personne ne retrouva jamais la trace des colons disparus.

La légende de Roanoke était née.




*Cette carte d'époque montre les côtes de la Virginie (ainsi nommée en l'honneur d'Elisabeth d'Angleterre, la « reine vierge »). Le haut de la carte correspond à l'ouest (« occidens ») et le bas à l'est (« oriens »). Pour trouver l'île de Roanoke, partez du bateau situé près du compas et déplacez vous d'environ 6 centimètres vers le nord (« septentrio »).*

*La colonie de Roanoke, représentée par son gouverneur, John White, en 1585*

# II : LE SECRET DE ROANOKE

Quittons à présent les sentiers de l'Histoire pour entrer dans un territoire inconnu, celui de l'imaginaire et des « ombres rouges » si chères à Robert E. Howard.

Dans l'univers de Solomon Kane, le mystère de Roanoke trouve ses origines dans les brumes d'un passé oublié, bien longtemps avant que l'homme blanc ne découvre son « Nouveau Monde ».

## La Tribu Sans Nom

En ces temps lointains, lorsque les Roanoacs arrivèrent sur l'île (qui portait alors un autre nom, oublié depuis), ils y rencontrèrent une autre tribu, que les légendes Roanoacs appellent la Tribu Sans Nom.

Ceux de la Tribu Sans Nom s'adonnaient à l'anthropophagie et adoraient une abominable et monstrueuse divinité qu'ils nommaient le *Dévoreur*, un être cauchemardesque auquel ils sacrifiaient de nombreuses victimes.

Horrifiés par cette découverte, les Roanoacs décidèrent d'exterminer la Tribu Sans Nom, dont la seule existence était une insulte aux yeux du Grand Esprit créateur du monde... et une menace immédiate pour leur survie.

Les braves de la tribu Roanoac livrèrent bataille à la Tribu Sans Nom ; la plupart d'entre eux connurent une fin atroce, capturés et offerts en sacrifice au terrible Dévoreur, pour que celui-ci broie leur corps et se repaisse de leurs âmes...

Guidés par leur courage et par la sagesse de leurs ancêtres, les guerriers Roanoacs finirent cependant par exterminer presque tous les membres de la Tribu Sans Nom.

Parmi ceux qui leur échappèrent se trouvait le sorcier de la tribu : dans un ultime acte de folie, il brisa le cercle de protection à l'intérieur duquel le Dévoreur se trouvait emprisonné, libérant la monstrueuse entité...

## La Venue du Dévoreur

Après s'être repu de la substance vitale de son libérateur, le Dévoreur s'en prit aux Roanoacs, laissant derrière lui un sillage de terreur et de sang. Terrifiés, les Roanoacs durent combattre des morts vivants, animés par la plus ténébreuse des sorcelleries – une bataille apocalyptique, qui faillit bien entraîner l'anéantissement de leur tribu.

Heureusement pour les Roanoacs, leur homme-médecine, était lui aussi un puissant sorcier et parvint à arrêter le Dévoreur, sans pour autant réussir à le détruire. Grâce à un sinistre sacrifice, il parvint à attirer le Dévoreur au milieu du cercle de pierres levées qui, jadis, le retenait captif puis à restaurer le pouvoir de ce cercle, piégeant de nouveau l'entité à l'intérieur de sa prison invisible.

## Le Territoire Interdit

Privé de victimes, l'entité finit par perdre de sa substance et à sombrer dans une sorte de sommeil surnaturel. Les abords du cercle de pierres devinrent un *territoire interdit*, dans lequel aucun être humain ne devait pénétrer, sous peine de mort : l'étrange brume rouge qui planait en ces lieux rappelait que le Dévoreur était toujours là, prêt à se réveiller et à mettre en pièces quiconque serait assez fou pour s'aventurer à l'intérieur du cercle...

Les générations passèrent mais les Roanoacs n'oublièrent jamais l'existence du Dévoreur, ni la lourde responsabilité qui était désormais la leur jusqu'à la fin des temps : garder le territoire interdit, afin d'éviter que le Dévoreur ne soit délivré de sa prison sacrée...

Lorsque d'autres tribus, comme les Croatoans ou les Powhatans, vinrent s'installer sur l'île, les Roanoacs eurent soin de leur interdire l'accès à la clairière du Dévoreur, fidèles aux croyances et aux traditions de leur peuple.

## L'Arrivée des Anglais

Très vite, le territoire interdit fut considéré comme un lieu maudit par tous les Indiens de l'île, qui s'en tinrent sagement éloignés.

Il en alla tout autrement lorsque les premiers Européens arrivèrent sur l'île. La première expédition (celle de 1584) établit rapidement un premier contact pacifique avec la tribu des Croatoans. Dès leurs premières rencontres, les Croatoans tentèrent d'expliquer aux Blancs, dont le but était apparemment d'explorer toute la surface de l'île, qu'il y existait un territoire interdit, qu'aucun être humain ne devait fouler, sous aucun prétexte, car *« un mauvais et puissant esprit y était endormi »*.

Dans un premier temps, les Anglais accueillirent les avertissements des Croatoans comme l'expression de simples superstitions tribales ; désireux de se concilier les bonnes grâces des indigènes, ils leur promirent de ne pas s'aventurer sur le territoire interdit.

Mais les Powhatans et, plus encore, les Roanoacs se montrèrent beaucoup plus méfiants, pressentant que ces hommes blancs ignoraient tout du monde des esprits et pouvaient donc représenter un danger pour toutes les tribus de l'île... Les plus hostiles en vinrent même à se demander si ces étrangers n'avaient pas été appelés par le Dévoreur lui-même. L'impatience des Anglais à explorer le reste de l'île ne fit que renforcer leur défiance.

Lorsque la première expédition repartit pour l'Angleterre, les Roanoacs furent loin de se sentir soulagés – ils avaient compris que tout ceci n'était que le commencement et que de nombreux hommes blancs, avec leurs femmes et leurs enfants, allaient revenir sur l'île. La protection du territoire interdit deviendrait alors beaucoup plus difficile. De fait, leurs craintes se confirmèrent lorsqu'en 1586, une deuxième expédition amena une centaine d'hommes sur Roanoake.

## L'Obstination des Colons

La question du territoire interdit et la légèreté avec laquelle les Blancs semblaient prendre les avertissements des hommes-médecines furent à l'origine des tensions grandissantes entre les colons et les Indiens. Divers incidents survinrent et, plus d'une fois, les Roanoacs durent user de menace pour empêcher les Anglais de s'aventurer « trop loin dans la forêt », trop près du territoire interdit. Bientôt, suite à une terrible disette, la plupart des colons furent réembarqués pour l'Angleterre.

Il ne resta bientôt qu'une quinzaine d'hommes blancs sur Roanoake. La plupart d'entre eux étaient des hommes endurcis et aguerris, choisis pour assurer la « permanence » de la

présence anglaise en attendant l'établissement d'une colonie définitive. Peu à peu, certains d'entre eux en vinrent à s'interroger sur les « vraies raisons » pour lesquelles les « maudits sauvages » voulaient absolument les empêcher d'accéder à une certaine partie de l'île.

## Le Sentier de la Guerre

L'ignorance, la colère et la cupidité eurent vite raison de la prudence : bientôt, certains que les Indiens leur dissimulaient quelque trésor caché (une mine d'or ? de diamants ?), les quinze Anglais de Roanoake décidèrent d'organiser une expédition armée vers ce lieu dont on souhaitait tellement les tenir écartés.

Lorsqu'ils découvrirent ce projet insensé, les Croatoans tentèrent de les dissuader mais les Anglais ne voulurent rien entendre ; lorsqu'ils tombèrent sur les Roanoacs, ceux-ci les encerclèrent, leur ordonnant de rebrousser chemin sous peine de mort. Ce qui devait arriver arriva : les colons ouvrirent le feu et furent promptement massacrés par les Roanoacs, qui brûlèrent ensuite les cadavres.
Et, de fait, en 1587, la troisième expédition ne trouva aucune trace des quinze hommes. Les nouveaux arrivants tentèrent de rétablir des relations pacifiques avec les Croatoans et, ce faisant, les questionnèrent sur les disparus. Les Croatoans leur apprirent sans difficulté ni embarras que les hommes avaient été tués par les Roanoacs car ils cherchaient à « envahir le territoire interdit », malgré les avertissements répétés de leurs amis Croatoans.

Effaré par la tranquille franchise des Croatoans, le gouverneur de la nouvelle colonie décida qu'il était urgent de montrer aux maudits sauvages *qui* commandait sur cette île. On organisa donc une véritable expédition punitive, qui s'en prit aux Croatoans, sans faire de détail.

Les Croatoans survivants se rangèrent bientôt dans le camp des Powhatans et des Roanoacs, considérant que l'ignorance et la brutalité des hommes blancs les rendaient dangereux pour tous les humains de Roanoake...

## Les Anglais Abandonnés

Les Croatoans cessèrent donc de partager leurs vivres avec les colons, dans l'espoir que ceux-ci finiraient par abandonner l'île, où ils étaient incapables de survivre seuls.

A la fin de l'été 1587, le gouverneur et un petit groupe d'hommes repartirent pour l'Angleterre, afin d'y chercher du ravitaillement. Ils laissèrent sur Roanoake une centaine d'hommes, de femmes et d'enfants.

En 1588, une petite expédition de colons s'aventura trop loin en territoire Roanoac – parvenant presque à la lisière du territoire interdit avant d'être découverts par les Roanoacs, qui les criblèrent de flèches jusqu'au dernier.

## Le Temps des Décisions

Le lendemain, les trois principales tribus de l'île (Roanoacs, Croatoans et Powhatans) se réunirent. Il fallait absolument trouver une solution : les tribus ne pouvaient rester ainsi éternellement à la merci de l'imprudence des hommes blancs, lesquels semblaient d'ailleurs irrésistiblement attirés vers le territoire interdit, comme si le Dévoreur les y appelait...

Les Powhatans et de nombreux Roanoacs étaient d'avis de massacrer les Blancs jusqu'au dernier, afin de supprimer définitivement le problème ; les Croatoans et les plus pacifiques des Roanoacs firent remarquer qu'un carnage n'empêcherait pas l'arrivée de nouveaux colons, qui seraient alors certainement plus nombreux et encore mieux armés.

Les palabres se poursuivirent tard dans la nuit et il fut finalement décidé que l'homme-médecine Roanoac interrogerait l'esprit du shaman ayant jadis banni le Dévoreur, afin d'obtenir son conseil.

A l'aube, les trois tribus s'accordèrent sur une décision : les Croatoans contactèrent les hommes blancs et leur expliquèrent qu'ils ne pouvaient plus les protéger contre la colère des autres tribus ni contre celle de l'île elle-même, hostile à leur présence.

## La Promesse des Croatoans

Par amitié envers leurs frères humains, les Croatoans proposèrent aux Anglais de tous les emmener sur l'île voisine de Croatoan, plus clémente, où d'autres membres de leur tribu pourraient les accueillir et veiller sur eux.

Après quelques heures de tergiversations, les colons acceptèrent. L'un d'eux grava le mot « Croatoan » sur un arbre, afin de laisser un message à leurs compatriotes lorsqu'ils reviendraient… s'ils revenaient jamais.

Les Croatoans honorèrent leur promesse ; dès leur arrivée sur la deuxième île, les Blancs furent intégrés à la tribu Croatoan locale, dont ils adoptèrent rapidement la vie et les usages. Deux années passèrent.

## Le Retour des Hommes Blancs

Une nouvelle expédition arriva sur Roanoac et trouva la colonie abandonnée ; quant aux Indiens locaux, ceux qui acceptèrent de parler se montrèrent extrêmement évasifs sur ce qui avait pu arriver aux hommes blancs, à leurs femmes et à leurs enfants. Ils se comportèrent également de façon beaucoup moins amicale que par le passé, afin de clairement faire comprendre aux Anglais qu'ils n'étaient pas les bienvenus sur cette île sauvage où les leurs avaient une fâcheuse tendance à disparaître...

Cette fois-ci, la plupart des Anglais parurent enfin comprendre le message ; afin de dissuader les derniers indécis, les sorciers des trois tribus se concertèrent et, ensemble, appelèrent un ouragan aux abords de l'île, dans le but de hâter le départ des Blancs. Durant les deux années qui suivirent, aucun Européen ne foula le sol de Roanoake…

## Le Dévoreur Attend…

Le Dévoreur est toujours emprisonné dans le cercle de pierres qui se dresse au milieu du territoire interdit, une petite clairière située dans les profondes forêts de l'île et dont les limites sont clairement indiquées par des fétiches destinés à protéger les abords du lieu. En approchant de l'endroit, on ressent aussitôt une atmosphère inquiétante, renforcée par un silence anormal : aucun oiseau, aucun animal ne vit à l'intérieur du territoire interdit...

L'intérieur du cercle semble nimbé d'une étrange brume rouge, qui devient beaucoup plus visible la nuit. Ce brouillard est en réalité le Dévoreur lui-même, attendant patiemment qu'un imprudent ne pénètre à l'intérieur du cercle sacré ou, mieux encore, qu'un insensé ne vienne briser ce cercle en renversant une des pierres. L'entité serait alors libérée de sa prison mystique et pourrait enfin assouvir la soif de sang et d'âmes qui le tenaille depuis des siècles, anéantissant toute vie humaine à la surface de l'île...

# III : PISTES DE JEU

## L'Ile Maudite

### Exploration et Epouvante

Il existe plusieurs manières d'utiliser l'île de Roanoke dans des scénarios de *Solomon Kane*.

L'approche la plus simple est celle de l'expédition de la dernière chance : quelques années après la déconvenue de John White, une nouvelle expédition part d'Angleterre à destination de l'île de Roanoke, dans le but de retrouver d'éventuels survivants ou, à défaut, quelques indices susceptibles de résoudre le mystère de la colonie perdue. En tant qu'aventuriers aguerris, les héros incarnés par les joueurs possèdent le profil idéal pour une telle expédition.

On s'oriente alors clairement vers un scénario d'ambiance et d'action, dans lequel la survie devrait constituer le principal objectif des personnages-joueurs – avec, en complément, la possibilité de découvrir les secrets qui se cachent derrière le mystère de Roanoke.

Une fois les aventuriers arrivés sur l'île, le meneur de jeu devra veiller à installer une atmosphère de plus en plus inquiétante, en créant un sentiment de danger croissant chez les aventuriers - et tôt ou tard, à cause de leurs actions (ou de celle d'un personnage-non-joueur imprudent), le Dévoreur sera libéré de sa prison…

Seuls, les aventuriers n'ont pratiquement aucune chance de survivre à cette terrifiante rencontre : leur seul espoir de salut réside dans les pouvoirs du sorcier des Roanoacs et ce dernier ne leur portera assistance que s'il les considère, eux aussi, comme de véritables êtres humains (et non comme des brutes arrogantes et cupides).

L'attitude qu'auront les aventuriers envers les Indiens qu'ils rencontreront lors de leur exploration de l'île rejaillira donc de façon très directe sur leurs chances de survie – sur le moment, bien sûr, mais aussi à plus long terme, une fois que le Dévoreur aura été libéré de sa prison séculaire.

### Développer l'Intrigue

Bien sûr, tout cela peut devenir encore plus cauchemardesque si le navire des aventuriers est détruit ou les abandonne sur place…

Sous sa forme la plus simple, une telle aventure peut être joué comme un épisode isolé, à la fin duquel les aventuriers survivants quittent Roanoke pour ne jamais y revenir…

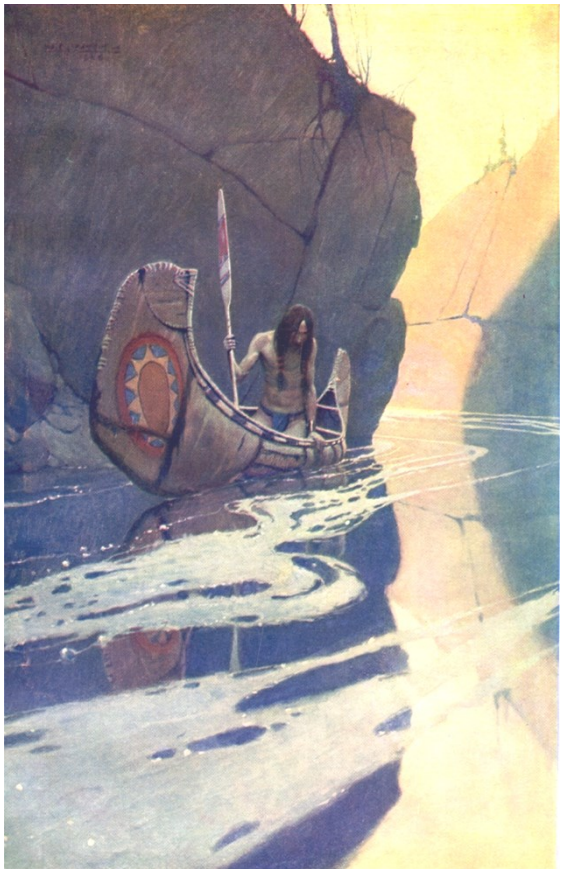
Mais cette aventure pourrait aussi servir de point de départ à une série de scénarios situés sur l'île ou dans la région voisine, centrés sur les rapports entre les aventuriers venus d'Europe et les tribus indiennes locales.

Dans ce cas, quelques colons ont peut-être survécu au réveil du Dévoreur, avant d'être emmenés hors de Roanoke par des Indiens bienveillants : retrouver ces rescapés pourraient constituer un excellent objectif pour de nouvelles aventures, dans lesquelles pourraient intervenir d'autres mystères surnaturels ou, au contraire, des adversaires bien tangibles, comme des indigènes hostiles ou ces fameux Espagnols contre lesquels les premiers disparus de Roanoke étaient censés garder la nouvelle colonie.

Une autre façon d'étoffer l'intrigue consiste à modifier la façon dont le shaman peut espérer vaincre de nouveau le Dévoreur : le rituel requis pourrait nécessiter un talisman particulier ou la participation d'une personne spéciale, l'idée étant d'envoyer les aventuriers à la recherche de cet objet ou de ce personnage, recherche qui pourrait constituer une aventure en elle-même.

Le Dévoreur pourrait aussi être capable de quitter l'île de Roanoke… pourquoi pas à bord du navire des personnages, transformant ainsi leur voyage de retour en haute mer en une expérience proprement terrifiante ?

Dans ce cas, la nécessité de fuir le navire pourrait amener nos héros à s'échouer sur une autre île inconnue, pleine de nouveaux dangers et d'anciens mystères…



# Héros Indigènes

Une autre option des plus intéressantes est d'exploiter la situation unique qui règne à Roanoke afin de permettre aux joueurs de créer et d'interpréter des héros indigènes, plus au fait des mystères de l'île.

## Héros Croatoans

A priori, ces héros indigènes appartiendront à la tribu des Croatoans, ce qui présente un double avantage : les Crotatoans sont à la fois les plus au fait des sinistres secrets liés à l'île, au territoire interdit et au Dévoreur, mais ils appartiennent également à une tribu qui s'est toujours efforcée de maintenir les meilleurs rapports possibles avec les Anglais.

Dans le contexte d'un jeu comme *Solomon Kane*, tout ceci rend tout à fait vraisemblable la possibilité si tentante de mettre en scène un groupe composite, rassemblant à la fois des Anglais et des Indiens – ou un duo de héros, l'un Anglais et l'autre Croatoan.

En termes de jeu, un tel personnage pourra être créé selon les règles habituelles, en le dotant de Fortunes appropriées à son origine.

Le personnage devra nécessairement choisir *Coureur des Bois* parmi ses trois Fortunes et pourra également avoir accès aux Fortunes décrites ci-dessous. En revanche, il ne pourra évidemment choisir de Fortune liée à la culture « civilisée », comme *Aristocrate, Bretteur Accompli* ou *Navigateur Chevronné*.

## Indiens Blancs

Un personnage créé à partir du background unique de Roanoke pourrait également être un « Indien blanc », c'est-à-dire un des colons anglais emmenés en 1588 par les Croatoans sur l'île du même nom (voir *La Promesse des Croatoans*, p 10) et ensuite adoptés au sein de leur tribu ; un colon qui aurait été, à l'époque, enfant ou adolescent pourrait, quelques années plus tard, être devenu un personnage tout à fait unique, ayant reçu à la fois une éducation anglaise et une éducation croatoan, avec un background de « sauvage anglais » digne d'un héros de pulp !

### Fortunes Indiennes

**Chasseur Insaisissable :** Le héros double les ajustements de discrétion déjà donnés par la Fortune *Coureur des Bois* (+4 en Adresse au lieu de +2 pour les déplacements furtifs, -4 au lieu de -2 au test de vigilance adverse).

**Guerrier Endurci :** Cette Fortune a les mêmes effets que *Vétéran Aguerri*, dont elle est en quelque sorte le pendant « sauvage ».

**Homme Médecine** : Cette Fortune confère au personnage de vastes connaissances en médecine naturelle, ainsi que sur les traditions et secrets du peuple Croatoan. Elle ne peut être choisie par un « Indien blanc ».

**Maître de la Lance :** Le héros reçoit un bonus de +2 en Rapidité, Attaque et Défense lorsqu'il se bat avec une lance ; il peut tenter des *attaques mortelles* (mêmes conditions et effets que les *bottes mortelles* des Bretteurs Accomplis). Lorsqu'il utilise la lance comme arme de jet, il reçoit un bonus de +2 en Rapidité et en Adresse et peut également tenter des lancers mortels (mêmes effets que les *tirs mortels* d'un Tireur d'Elite).

**Maître du Tomahawk :** Mêmes effets que *Maître de la Lance*, mais pour le tomahawk.

**Œil d'Aigle :** Cette Fortune est la variante indienne de Tireur d'Elite. Elle confère au personnage un bonus de +2 en Adresse avec n'importe quelle arme de tir (arc, mousquet etc.) et la possibilité de tenter des *tirs mortels*.

# Le Dévoreur

Cette entité est en fait de la même espèce que celle à laquelle Kane est confrontée au cours d'une de ses aventures en Afrique :

*« Kane eut l'impression de vivre un cauchemar délirant : il vit Hassim ondoyer et se courber comme un roseau sous le vent, enveloppé par une Chose rouge, gigantesque et vibrante, qui n'avait ni forme ni substance terrestre. Alors il entendit le craquement sec des os qui se brisaient et le corps du cheikh s'affaissa, tel un fétu de paille piétiné par les sabots d'un cheval. (...) La Chose rouge et palpitante se dirigea vers Kane d'une démarche traînante : on aurait dit un épais de nuage de sang flottant dans l'air... cela changeait continuellement de forme, d'aspect... pourtant, d'une certaine façon, cela s'avançait lourdement, comme sur des jambes monstrueuses ! »*

*R. E. Howard,* ***Des Bruits de Pas à l'Intérieur***

Ces êtres n'ont ni forme ni nom. Il s'agit d'entités semi-matérielles, issues d'un plan d'existence situé au-delà du monde tangible. Manifestement dotés d'une intelligence à peine plus évoluée que celle d'un animal, elles n'existent que pour anéantir les êtres humains, afin de se nourrir de leurs âmes.

Ces créatures sont à l'origine des légendes arabes sur les djinns et les effretis, mais d'autres peuples les ont également rencontrés.

Il y a bien longtemps, les sorciers de royaumes aujourd'hui oubliés les utilisèrent pour anéantir leurs ennemis ou garder leurs trésors. A priori, le Secret permettant d'appeler et de contrôler ces êtres a été perdu depuis des siècles - sauf pour quelques détenteurs du savoir interdit.

Les seuls êtres sans nom qui subsistent dans notre monde sont emprisonnés à l'intérieur de mausolées, de lieux clos ou de jarres, grâce au pouvoir de puissants sceaux magiques... mais ces sceaux peuvent aisément être brisés de l'extérieur, tout spécialement par des mortels ignorants et avides, certains de faire main basse sur quelque fabuleux trésor et incapables de déchiffrer les antiques inscriptions qui leur auraient révélé la véritable nature de l'objet de leur cupidité. Une fois libérée, l'entité, affamée par sa longue réclusion, tentera d'anéantir toute créature vivante passant à sa portée…

## Le Dévoreur en Jeu

En termes de jeu, ces êtres sont encore plus terrifiants et redoutables que de « simples » Esprits Maléfiques ; issus d'une dimension de cauchemar, ils violent par leur seule existence les lois physiques et spirituelles de notre univers. En pratique, ces entités n'ont besoin d'aucun score chiffré : leur Puissance se situe au-delà de tout entendement humain (et donc de toute règle de jeu), tout comme le Mal élémentaire qu'elles incarnent

Leur seule apparition peut donc provoquer la terreur chez les hommes les plus courageux et seule une prouesse (-2) de Sang-froid permet de surmonter l'effroi que ces êtres suscitent.

## Une Puissance Terrifiante

A partir du moment où un être sans forme attaque sa proie, celle-ci est presque assurée de mourir dans les secondes qui suivent, disloquée par la formidable puissance de la créature.

La seule façon pour elle de survivre à l'attaque d'un être sans forme est de dépenser 1 point de Destin : dans ce cas, le personnage sera tout de même blessé mais pourra s'arracher à l'étreinte mortelle de l'être ; il pourra alors prendre la fuite, ce qui lui sauvera la vie, mais condamnera aussi sans doute à mort d'autres proies potentielles se trouvant à proximité.

## Un Adversaire Invincible ?

Enfin, contrairement à un « simple » Esprit Maléfique, une telle entité est, normalement, invulnérable à toute forme de contre-attaque, sauf si le mortel est le porteur d'un puissant talisman (comme le bâton vaudou - voir p 65 des règles) et réussit une prouesse (-2) de Volonté pour rassembler son courage pour utiliser cette arme contre l'entité.

L'effet est alors aussi spectaculaire que les ravages de l'Horreur elle-même : ainsi, lors de sa confrontation avec un tel être dans *Des Bruits de Pas à l'intérieur*, Kane parvient à l'anéantir (ou à le renvoyer dans les limbes de cauchemar qui l'ont engendré) d'un seul coup porté avec le bâton sorcier.

Malheureusement pour les aventuriers de Roanoke., ils ne disposent pas d'un tel objet…