

SOMBRES SECRETS

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

D'après L'Œuvre de Robert E. Howard



Olivier Legrand & Thomas Laborey

Supplément compilé et augmenté en 2013, révisé et étoffé en 2024

SOMBRES SECRETS

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

D'après l'Œuvre de Robert E. Howard

Ce supplément pour le jeu de rôle amateur *Solomon Kane* est consacré au fantastique – que celui-ci prenne la forme de pouvoirs surnaturels, de créatures monstrueuses ou de ténébreuses légendes. Il est principalement composé d'éléments initialement publiés dans le mini-webzine *La Marque de Kane* – le tout entièrement révisé, étoffé et mis en conformité avec les règles de la quatrième édition du jeu. *Sombres Secrets* inclut également du matériel inédit, à découvrir au fil de votre lecture...

I : Sur de Sombres Sentiers	p 3
II : Savoirs Interdits	p 6
III : L'Ombre du Loup	p 9
IV : La Marque du Vampire	p 15
V : Les Cavaliers de la Mort	p 19
VI : Les Chiens de l'Enfer	p 22
VII : Les Rejetons d'Ubasti	p 25
VIII : La Reine des Serpents	p 28
IX : Les Secrets du Dr Dee	p 31
X : Chasseurs d'Horreurs	p 35

Textes d'Olivier Legrand et Thomas Laborey.

Illustrations originales de Rodrigo Ferrarezi (p 11), Kimagu (p 15), [James Nathan](#) (p 19) et [Tyler Sowles](#) (p 24).

Ces illustrations originales ont été reproduites avec l'autorisation expresse de leurs auteurs, ou sont libres de droits. Les reproductions de couvertures de livres et d'affiches de films contenues dans ce PDF gratuit sont utilisées à seule fin documentaire et informative, sans aucune intention d'enfreindre la législation sur les droits de reproduction ou de propriété intellectuelle.

Légendes Ténébreuses

Plusieurs des chapitres de ce supplément sont basés sur le principe de la *légende ténébreuse*, souvent utilisé dans les récits fantastiques (y compris dans plusieurs aventures de Solomon Kane). Dans ces récits, le héros se trouve généralement mêlé par hasard à des événements (généralement marqués par l'horreur ou le danger) liés à une légende, au sens large du terme, c'est-à-dire à un récit ignoré ou oublié par l'Histoire, faisant souvent intervenir le surnaturel et dont les faits peuvent remonter à plusieurs siècles, voire à plusieurs millénaires. On retrouve notamment ce schéma dans les nouvelles *Des Ailes dans la Nuit* (légende de Jason et des Harpies), *La Lune des Crânes* (récit de la décadence de la colonie atlante de Negari) et *Des Bruits de Pas à l'Intérieur* (le roi Salomon emprisonnant les démons).

Ce schéma classique constitue une bonne base de départ pour construire un scénario de *Solomon Kane* impliquant des êtres surnaturels ou des créatures fantastiques. Le mini-supplément intitulé *Le Mystère de Roanoke* présente une telle backstory. Si le récit proprement dit confronte le héros à une forme de péril ou de mal, la légende qui lui sert d'arrière-plan a pour fonction de mettre en évidence les *racines* de ce mal. Et puisque Howard lui-même est souvent allé puiser ses légendes ténébreuses dans des sources aussi diverses que la Mythologie, l'Histoire ou la Bible, il n'y a aucune raison pour qu'un meneur de jeu ne puisse pas lui aussi trouver l'inspiration dans des sources préexistantes, y compris dans des œuvres de fiction (romans, films ou autres) n'ayant, de prime abord, aucun lien avec l'époque élisabéthaine. Quelle que soit la source choisie, le meneur de jeu devra toutefois garder à l'esprit le style et l'esprit du jeu et des récits qui l'ont inspiré. *Solomon Kane* n'est pas un jeu d'investigation mais un jeu d'aventure et d'action : la légende devra donc justifier l'existence d'un ennemi ou d'une menace que les héros pourront affronter, si possible les armes à la main, dans la grande tradition des nouvelles d'Howard.

I. SUR DE SOMBRES SENTIERS

Un article pour le jeu de rôle *Solomon Kane*, par Thomas Laborey

Le système de Secrets décrit dans les règles de *Solomon Kane* est explicitement réservé aux PNJ. De plus, le fantastique est un élément d'ambiance dans les nouvelles de Howard, ce qui impose d'éviter dans le jeu un foisonnement d'effets spéciaux peu porteurs de sens ou d'ambiance... mais un recueil comme *Forêt Noire* démontre à quel point un fantastique sous-jacent permet de mettre en place des intrigues riches. Voici donc quelques idées d'éléments d'intrigues, inspirés des Secrets. Faites de beaux cauchemars...

Facultés de l'Esprit

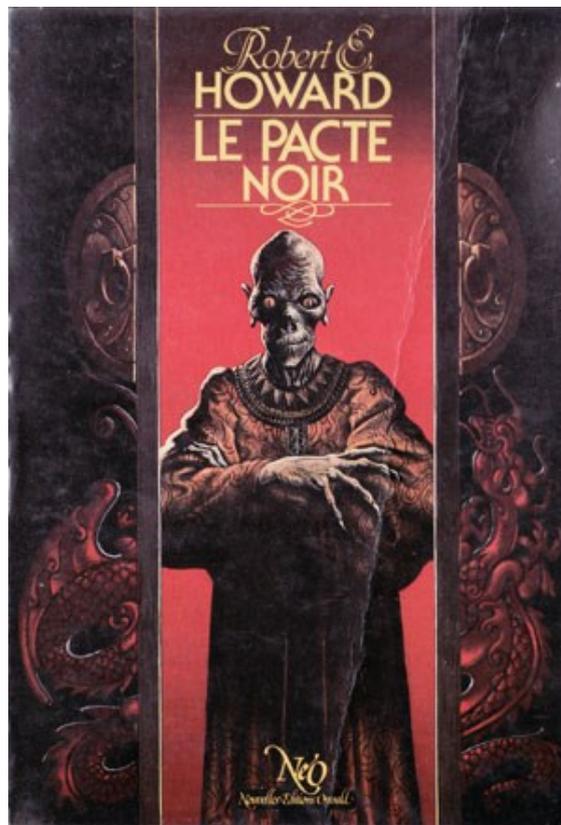
Rêves prémonitoires, souvenirs de vies antérieures, perception (en transe, en rêve, sous l'effet de drogues) du passé des lieux et des objets sont des ressorts auquel Howard ressort régulièrement. Il semble donc naturel qu'un dépositaire du secret de l'Esprit puisse recevoir des impressions psychiques en touchant un objet émotionnellement chargé (poignard de sacrifice...), en dormant dans un bâtiment construit sur un ancien cimetière païen, en serrant la main d'un possédé. C'est un bon prétexte de scénario (sur la base de cette information, le médium demande l'aide des personnages) ou une source d'information (peut-être fallacieuse : qui sait si ce n'est pas un charlatan ?) en cours d'aventure.

Il en va de même de la perception des émotions : quid d'un adversaire qui perçoit la peur ou la douleur de ses victimes et s'en repaît ? Quid à l'inverse d'une prêtresse capiteuse qui met ses adversaires hors de combat en leur infusant des ondes de plaisir ?

Enfin, on peut imaginer qu'un tel personnage soit également en mesure d'émettre, peut-être inconsciemment, un appel au secours mental à ses proches (les personnages dont il est le mentor, comme N'longa est celui de Kane), perçu comme un rêve ou une angoisse diffuse (et une introduction de scénario).

Une telle émission d'images ou de sensations perturbantes, émise délibérément et avec malignité, pourrait conduire sa cible à la folie, dans le cadre par exemple d'un complot politique à déjouer par les personnages avant qu'il ne soit trop tard.

Ajoutons pour finir que certains titulaires des secrets de la Chair et de l'Esprit qui ratent la possession d'une victime doivent de temps en temps finir sous forme d'âme errante dotée d'un score de Puissance. Ou comment recycler un ennemi juré par-delà la mort...



Couvertures de Jean-Michel Nicollet (éditions Néo)

Who Wants to Live Forever?

Personne ne meurt de vieillesse en JdR. Mais les titulaires du Secret de la Vie ne le savent pas ! Que leur coûte leur immortalité ? A minima, elle peut entraîner des obligations cosmétiques comme un régime alimentaire spécial... Plus riches de possibilités scénaristiques sont des périodes d'hibernation dont la fréquence et la durée s'accroissent au fil du temps, de sorte qu'après quelques siècles de vie, le chamane qui peut sauver les personnages ne soit opérationnel qu'un jour par an (ne pas le rater !), ou que les ennemis jurés de leur cher mentor profitent de cette période de vulnérabilité pour le harceler.

On peut aller jusqu'à considérer que le corps est cliniquement mort, même s'il reste animé, et que l'immortel doit éviter la putréfaction et donc rester au froid sec, loin des rats et des mouches, etc. On peut même réserver à un adversaire un sort pire que la mort : être à jamais conscient et prisonnier d'un corps immobile à force d'en avoir usé la longévité...

Encore plus sombre, l'immortalité pourrait être subordonnée, sous peine de putréfaction éclair, à une condition épouvantable devant être remplie régulièrement : vampirisme, viol rituel, cannibalisme, sacrifices humains (par exemple de femmes enceintes, « creusets de la vie »), voire absorption de l'âme ou de la jeunesse de quelqu'un (qui devient un légume ou un vieillard) dans un prisme de cristal, ou distillée comme un élixir (laissons nos héros enquêter sur cette étrange « épidémie »...).

Des tests de Volonté de plus en plus fréquents pourraient être exigés pour préserver malgré tout un rien d'humanité, sous peine de se transformer peu à peu en une créature prédatrice, dénuée d'intellect (type goule). Et l'on peut sans doute regretter de ne pouvoir mourir le jour ou, découpé en morceaux impérissables, on passe l'éternité taraudé par des appétits impossibles à satisfaire... C'est vraisemblablement ce Secret qui permet au squelette du « magicien venu de Russie » d'exercer sa cauchemardesque vengeance *post-mortem* dans la nouvelle *Bruits d'Ossements*.

Secret de la Vie, Secret de la Mort

Le Secret de la Vie, on s'en souvient, est le seul à exister en deux versions : l'une « primitive » et l'autre « nécromantique ». Et si, au fil des époques des hommes avaient tenté de percer le Secret de la Vie de différentes façons, par différents chemins ? On pourrait, en cette Renaissance qui s'affirme, imaginer une troisième version de ce Secret – une version « scientifico-chirurgicale ».

De tels titulaires de ce Secret seraient voués à maintenir en vie des organes détachés. Au-delà de la vengeance *post-mortem*, on pourrait ainsi, par fidélité au mythe templier du Baphomet, maintenir en vie la tête de quelqu'un, pour l'interroger (par la promesse, la menace, la torture...) sur ce qu'il savait de son vivant ou ce que son statut de défunt lui permet de relater de l'au-delà (l'effet du Secret est ainsi la cause de sa connaissance), pour tourmenter un ennemi, pour conserver un être aimé, pour préserver la voix d'un

chanteur... ou pour revenir se venger des personnages qui croient vous avoir tué par décapitation au scénario précédent, en se faisant porter dans une boîte, idéalement par un colosse muet ! Tout est possible, du tragique au sordide : les têtes peuvent supplier qu'on les laisse mourir ou savourer leur immortalité tronquée.

Une autre application consiste à cacher son cœur quelque part pour ne pouvoir mourir, comme dans la légende russe de Koshcheï, cet immortel qui avait dissimulé sa mort dans un œuf (matrice symbolique de toute vie), lui-même caché dans toute une série de cachettes-gigognes.

Et si on peut maintenir en vie des organes, on peut aussi les greffer. Pourquoi pas un requin à tête humaine ou un lion-crocodile, avec coutures apparentes ? Ou encore se fabriquer la femme de ses rêves avec les yeux d'unetelle, la bouche, les mains de telle autre, cousues ensemble. Bien sûr les créatures ne sont pas soumises à leur créateur et doivent être manipulées, terrifiées, gardées à l'écart pour obéir, au risque de massacrer leur créateur par inadvertance ou vindicte.

On peut aussi se greffer les mains d'un peintre ou la gorge d'une diva, ou les plus beaux yeux du monde (ou remplacer un organe déficient, âgé ou lésé), mais bien sûr il faut chaque jour imposer sa volonté à celle de leur donateur pour que ces organes ne vous trahissent pas en agissant d'eux-mêmes (la voix de la diva qui révèle son sort affreux, les mains qui l'écrivent ou le peignent, les yeux qui montrent des scènes imaginaires...) voire en se détachant à un moment opportun !

Encore une autre interprétation de ce Secret (ou un autre Secret ?) est celle de la Génération, qui permet de mêler les espèces et de faire naître des hybrides, voire des créatures originales, non pas par greffe cette fois, mais par métissage contre-nature (on parlerait, quelques siècles plus tard, de génétique). Ce pourrait être l'origine secrète des Akaanas (qui, tout pré-humains qu'ils sont, pourraient avoir été artificiellement créés dans la nuit des temps par une race oubliée, pour un usage utilitaire, puisque « les hommes n'ont pas toujours été régis par des hommes », de l'aveu même de Howard...) ou de la chose née d'Elizabeth dans le scénario *Le Château de l'Horreur* du supplément *Forêt Noire*. Toutes les monstruosité difformes sont possibles (têtes et membres multiples, etc.).

Là encore, il n'est pas question de les tenir en son pouvoir, sauf par la force ou la ruse. Et une fois encore, les inconscients qui jouent avec les Secrets que l'homme n'est pas censé connaître se persuadent facilement de beaucoup de faussetés : malheur à celui qui croira à une origine manufacturée des Akaanas si ce sont en réalité bien des prédécesseurs naturels de l'homme ! Notons que la fertilité bouillonnante associée au Secret de la Vie recouvre aussi la guérison accélérée... et tous ses risques de mutations cancéreuses, autonomes, cannibales...

Artefacts et Talismans

Les récits de Robert E. Howard contiennent aussi leur part d'objets maudits et d'artefacts aux propriétés surnaturelles...

On pense bien sûr au bâton vaudou donné à Solomon Kane par N'Longa – mais d'autres récits howardiens extérieurs au cycle de Kane nous fournissent également d'intéressants exemples, comme par exemple *Le Feu d'Assurbanipal*, joyau fabuleux appartenant au sorcier Xuthltan et gardé par un démon dans la cité maudite de Kara-Shehr, ou, dans *La Pierre Noire*, le monolithe qui se dresse dans le village hongrois de Stregoicavar, mentionné par Von Junzt dans le livre maudit *Unaussprechlichen Kulten* et qui rendit fou le poète Justin Geoffrey en lui inspirant son recueil *Le Peuple du Monolithe*...

Quelle est l'origine de tels objets ? Un Secret perdu depuis l'Atlantide/la Lémurie/la Stygie, que cherchent à retrouver les alchimistes ? Plus simplement, on peut imaginer qu'au prix de la perte permanente d'un point de Destin, il est possible de conférer des propriétés à un objet sur la base des Secrets qu'on connaît. Car qu'est-ce qu'un « objet magique », sinon un objet qui dispose lui-même d'une intentionnalité, d'une personnalité, comme ces bijoux porte-malheur dont les possesseurs successifs connaissent un destin funeste ? Une bribe, sans doute, de l'inconscient de leur créateur qui s'est attachée à eux sous la forme du point de Destin...

Sinistres Alliances

Enfin, les sorciers ont souvent commerce avec ceux qui partagent en secret la Terre avec nous (Habitants des Profondeurs, Hommes Serpents, etc.), mais ce n'est pas un Secret : il suffit de connaître leur existence, d'être assez inconscient pour négocier avec eux et assez dénué de scrupules pour satisfaire leurs exigences innommables.

N'oublions pas, enfin, les esprits maléfiques et les entités extérieures. Les règles de base de *Solomon Kane* laissent de côté la goétie, sinistre branche de la magie incantatoire consacrée à l'évocation de démons et autres esprits impurs – mais vous trouverez au chapitre suivant la description du Secret des Noms, correspondant à cette définition.

II. SAVOIRS INTERDITS

Ce chapitre vous présente trois nouveaux Secrets pour les adeptes des arts ténébreux. Découvrons-les ensemble sans plus tarder, à vos risques et périls...

Le Secret des Noms

Ce Secret confère au sorcier le pouvoir d'évoquer démons et esprits maléfiques, grâce à la connaissance de leurs noms secrets et d'antiques incantations oubliées. En pratique, il permet à l'adepte de communiquer avec ces êtres d'outre-monde (ou d'en être convaincu aux tréfonds de son esprit malade...) et de les lier à sa volonté afin de les commander.

Ces êtres, dénués de corps physique, relèvent toujours, en termes de jeu, de la catégorie des Esprits Maléfiques (voir règles de *Solomon Kane*, p 54). Le démon décrit dans le scénario *Brume Rouge* (dans le recueil *Forêt Noire*) et le Dévoreur décrit dans *Le Mystère de Roanoke* sont deux exemples d'entités que ce Secret peut permettre d'appeler et de lier, mais le meneur de jeu pourra tout à fait imaginer d'autres types d'entités, selon les besoins de ses scénarios.

Les origines et la véritable nature de ces êtres constituent le plus souvent un mystère total, y compris pour le sorcier qui connaît ce Secret. A ses yeux, du reste, tout ceci importe peu ; seuls comptent les pouvoirs de ces entités et les possibilités qu'ils leur offrent, comme par exemple servir d'espions invisibles ou de gardiens éternels, prendre possession du corps d'un mortel ou provoquer toutes sortes de phénomènes mystérieux : zones froides, bruits inquiétants, apparitions phosphorescentes...

L'Initié qui connaît ce Secret sait trouver, en se livrant à divers actes rituels (nécrophagie, transe, drogue, interrogation d'entités déjà connues etc.) les Noms des êtres qu'il souhaite invoquer ; ce processus étant à la fois très long, fastidieux et dangereux, un Initié du Secret des Noms ne connaît bien souvent qu'un seul de ces Noms... mais ces Noms sont intrinsèquement puissants, porteurs d'un pouvoir propre qui en fait de véritables clés phoniques des forces cosmiques, de sorte qu'il suffit parfois de les prononcer, sans même posséder la moindre parcelle de Savoir Interdit (par exemple en déchiffrant à haute

voix la page de quelque livre maudit...), pour qu'il se passe quelque chose. Point n'est besoin de savoir fabriquer une bombe pour la déclencher par accident.

Il n'est guère besoin d'associer ce Secret à des règles spécifiques, mais on pourra partir du principe qu'un sorcier ne peut espérer lier une entité que si sa Volonté atteint ou dépasse Puissance de l'esprit. En d'autres termes, un Initié du Secret des Noms ne pourrait évoquer un démon comme celui décrit dans *Brume Rouge* (dont la Puissance est de 10) que s'il possède lui-même une Volonté de 10.

Au dessous de ce seuil requis, l'entité peut tout à fait être appelée, mais ne pourra pas être contrôlée- ce qui peut fort bien s'avérer fatal pour le sorcier imprudent...

En cas d'évocation « accidentelle » par lecture ou prononciation imprudente (voir ci-dessus), le meneur de jeu pourra estimer, au contraire, que l'être ne se manifeste que si sa Puissance dépasse la Volonté de celui qui a prononcé son Nom (afin d'être sûr de pouvoir dévorer son âme ou prendre possession de son corps).

Le Secret des Sphères

Ce Secret est inspiré des pouvoirs attribués à Sir George Banway dans la version apocryphe de *La Flamme Bleue de la Vengeance* revue par John Poczik (voir ci-contre). Il permet de percer le mystère de la matière, de l'énergie et des forces qui nous entourent. Ce Secret confère à ses adeptes la maîtrise de redoutables sortilèges, capables de neutraliser un adversaire en quelques instants... Ces sortilèges possèdent un score de Rapidité, utilisé à la place de la Rapidité du sorcier lorsque celui-ci lance le sortilège en situation de combat. Plus un sortilège est puissant, plus ce temps d'incantation est long et donc, moins sa Rapidité est élevée. Bien sûr, si le sorcier dispose de plus d'un assaut, cette valeur n'a aucune importance.

Lorsque le pouvoir de ce Secret se manifeste, un étrange bourdonnement se fait entendre. Plus le sort est puissant, plus ce son est perceptible ; il est en fait provoqué par la façon dont le sortilège perturbe l'harmonie de l'univers – la « *musique des sphères* ».

L'Autre George Banway

Le Secret des Sphères décrit dans ce chapitre a pour origine une des rares aventures apocryphes de Solomon Kane : *La Flamme de la Vengeance*, de John Pocsik, jadis publiée par les éditions Néo dans le recueil du même nom.

Il s'agit en fait d'une version alternative d'une nouvelle d'Howard, *Les Epées de la Fraternité* (elle aussi parfois publiée sous le titre de *La Flamme Bleue de la Vengeance*), dans laquelle Solomon Kane sauve le jeune Jack Hollinster et sa fiancée des griffes de l'aristocrate débauché George Banway, allié secret d'une bande de pirates sanguinaires. La version de Pocsik reprend les principaux protagonistes et même des passages entiers du récit d'Howard, en y intégrant toutefois des éléments surnaturels totalement absents du texte original.* Pocsik fait de Sir George Banway un adepte des arts ténébreux, usant de sortilèges aux effets très concrets, qui seraient tout à fait à leur place dans un JdR médiéval-fantastique classique :

« Sir George recula et traça un triangle devant lui avec son index. Le cellier s'assombrît et un léger bourdonnement retentit avant même que le symbole fût complètement tracé. Le bras du Puritain fut sauvagement tiré et levé en l'air, comme saisi par une main invisible. Le pistolet, arraché de ses doigts, vola et retomba sur le sol à quelque distance. »

Un peu plus loin, Banway ne se contente plus de désarmer Kane et utilise sa sorcellerie pour le mettre hors de combat :

« - Norte nulada, lameshta, récita Banway, tandis que ses doigts traçaient dans l'air un motif compliqué. »

Le bourdonnement s'intensifia, devint plus furieux. Kane fut arrêté brusquement au milieu de son élan, se plia en deux tandis que l'air était douloureusement expulsé de ses poumons, puis il fut rejeté en arrière et tomba sur les marches. Sa tête heurta la pierre dans un craquement audible. »

Cette sorcellerie aux effets très dynamiques s'éloigne sensiblement de la vision développée par Howard dans ses textes, sans toutefois la contredire de façon explicite ; elle a donc tout à fait sa place dans un jeu comme celui-ci.

* Sur le plan littéraire, cette démarche peut apparaître comme le détournement éhonté d'un texte original. Le résultat, cela dit, se laisse lire et déshonore sans doute moins la mémoire de Robert E. Howard que bon nombre de « conaneries » commises par Sprague de Camp et compagnie.

Main de Fer

(Rapidité = 10)

Ce sortilège est celui qu'utilise George Banway pour débarrasser Kane de son pistolet. Le sorcier doit tracer un symbole triangulaire dans l'air, ce qui prend quelques secondes de concentration. Il évoque alors une main invisible, qui peut désarmer n'importe quel adversaire situé à moins d'une dizaine de mètres de sa personne – et ce quelle que soit sa Force ou son Adresse...

Corrosion

(Rapidité = 8)

Ce sortilège, avec lequel Banway fait exploser un sabre en « *fragments incandescents* », ne peut affecter que les objets en métal. Sa portée est d'une dizaine de mètres. Le sorcier prononce une brève formule tout en traçant un cercle dans l'air. L'objet désigné vole alors aussitôt en éclats. Ce sort peut ainsi permettre de détruire la lame d'une épée ou un pistolet... ou de briser les chaînes les plus solides...

Force Invisible

(Rapidité = 6)

Ce sort est utilisé par Banway pour neutraliser Kane après l'avoir délesté de son pistolet. Il s'agit en fait d'une version plus puissante du sort de Main de Fer, décrit ci-dessus. Comme lui, il ne peut affecter qu'une seule victime, située au maximum à une dizaine de mètres du sorcier.

Le sorcier récite une brève incantation (« *Norte nulada, lameshta* ») en traçant dans l'air un motif géométrique complexe. La victime désignée est alors frappée et projetée en arrière par une masse invisible, qui le met automatiquement hors de combat pour le reste de la scène, quelle que soit son Endurance.

Inertie

(Rapidité = 4)

« - Tes membres sont attachés, tu ne peux remuer ou faire le moindre geste, psalmodia le sorcier d'une voix grave. »

La peur fit briller les yeux de Jack comme il essayait de lever un bras et s'apercevait que cela lui était impossible. »

Ce sort est utilisé par Banway pour figer Jack Hollinster sur place après avoir désintégré la lame de son épée. Il n'affecte pas l'esprit de la victime, mais paralyse directement les muscles de son corps : sa Volonté ou son Sang-froid ne lui sont donc d'aucun secours.

Le sorcier doit se trouver à une dizaine de mètres (ou moins) de la victime qu'il souhaite immobiliser. Celle-ci se trouve alors totalement à sa merci... Sa paralysie durera tant que le sorcier maintiendra sa concentration (qui peut être brisée par une distraction extérieure – comme une blessure, une diversion etc).

Sir George Banway, Maître des Sphères

« J'ai appris les secrets des sphères... des secrets qui sont connus de moi seul... et qui, un jour, feront peut-être de moi le maître de toute l'Angleterre. »

La Flamme de la Vengeance (John Pocsik)

Cette version de Banway diffère de façon substantielle de celle donnée dans les règles du jeu, basée sur le récit original d'Howard.

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Aristocrate
Initié
Bretteur Accompli

Secrets

Secret des Sphères

Combat à l'Épée

Rapidité 10, Attaque 10, Défense 8

La Déesse Noire

Voici ce que le vil George Banway, dans le récit de John Pocsik, révèle à la jeune vierge qu'il se prépare à déflorer (et, probablement, à sacrifier) sur un autel prévu à cet effet :

« - As-tu entendu parler de la Vénus Noire ? Non, probablement pas. Eh bien, apprendis que celui qui prend sa virginité à une jeune fille sur cet autel et qui offre cet acte à la Nigra Mulier reçoit en échange des pouvoirs magiques insoupçonnés ! »

Cette « Vénus Noire » évoque évidemment la Diane des sorcières ou la Magna Mater des Romains. Mais le titre latin que Banway lui donne (« Nigra Mulier », littéralement « épouse noire ») rappelle également la Shub-Niggurath du Mythe de Cthulhu, monstrueuse « Chèvre des Bois aux Mille Rejetons », dont Lovecraft nous dit qu'elle fut jadis adorée sous les masques d'innombrables déesses de la fertilité...

Le Secret des Abysses

Ce Secret est lié à l'antique culte de Dagon et aux anciens mystères des abîmes marins. Il est le plus souvent enseigné aux adeptes des arts ténébreux par des Habitants des Profondeurs, mais peut aussi être appris par le biais de quelques manuscrits maudits.

En pratique, il confère deux pouvoirs à l'Initié : appeler des Habitants des Profondeurs (voir règles de *Solomon Kane*, p 52) et provoquer de terribles tempêtes en mer. Dans les deux cas, le sorcier doit normalement se trouver en haute mer, à bord d'un navire, pour que son pouvoir opère, mais ce Secret peut aussi être utilisé depuis certaines îles ou certains lieux (criques, cavernes communiquant avec la mer etc.) portant « la marque de Dagon », c'est-à-dire ayant jadis abrité un de ses temples.

Appeler des Habitants des Profondeurs nécessite de répéter une incantation lancinante pendant une ou plusieurs heures. A la fin de chaque heure, on lance un dé (1D6) : si le résultat est inférieur ou égal au nombre d'heures écoulées, les Habitants des Profondeurs se manifesteront. Leur nombre varie le plus souvent entre un et trois (1D3). Si l'adepte souhaite appeler un plus grand nombre d'Habitants des Profondeurs, il devra lancer plusieurs appels (avec la même gestion du temps que ci-dessus), mais l'adepte ne pourra pas commander à un nombre de créatures supérieur à sa Volonté.

Pour appeler une tempête (voir règles de base de *Solomon Kane*, p 37, ainsi que le supplément *Les Chiens de Mer*), l'adepte devra psalmodier pendant une ou plusieurs heures : le meneur de jeu pourra utiliser le système donné ci-dessus pour déterminer au bout de combien d'heures la tempête « répond » à l'appel du sorcier. A partir du moment où la tempête s'est levée, sa durée exacte est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. A priori, une telle tempête surnaturelle est toujours extrêmement violente, et nécessite généralement trois séries de tests de la part des marins confrontés à sa fureur*.

Une fois la tempête appelée, l'adepte n'exerce plus aucun contrôle sur ce phénomène. Dans tous les cas, elle se déchaînera très près de l'endroit où se tenait le sorcier au moment où il l'a appelée. Si l'adepte se trouve alors à bord d'un navire, celui-ci devra lui aussi affronter la colère des éléments ; il est donc plus sûr de déchaîner cette colère depuis la terre ferme...

* Pour plus de détails sur les effets des tempêtes en termes de jeu, voir les règles de *Solomon Kane* p 37 et le supplément *Les Chiens de Mer*.

III. L'OMBRE DU LOUP



De Kane à de Montour

Parmi les nombreuses nouvelles fantastiques écrites par Robert E. Howard, deux d'entre elles, *Dans la Forêt de Villefère* et *Le Loup-Garou* mettent en scène le même personnage : le sire de Montour, gentilhomme français, aventurier... et loup-garou.

Si *Dans la Forêt de Villefère*, très court texte écrit par Howard à l'âge de 19 ans, nous raconte, à la première personne, la rencontre de de Montour avec le loup-garou qui lui transmet la malédiction de sa condition, c'est dans *Le Loup-Garou* que le personnage nous est véritablement présenté en tant que loup-garou – et, par-dessus tout, en tant que porteur d'une épouvantable malédiction.

Il est difficile de dater avec précision l'époque à laquelle se déroulent ces deux récits : Dans la Forêt de Villefère évoque un « Duc de Bourgogne » devant être informé d'un « traité signé avec les Anglais », ce qui semble plutôt suggérer le XV^{ème} siècle (après la mort de Charles le Téméraire, en 1477, la lignée des Ducs de Bourgogne est éteinte et ce titre sera porté à la fois par divers princes de France et par des Habsbourg) mais d'autres éléments semblent plutôt suggérer le XVI^{ème} siècle : ainsi, les bretteurs de ces deux textes utilisent des rapières et l'action du *Loup-Garou* se situe dans le château d'un noble portugais construit sur la côte africaine et protégé par des

arquebusiers, avec la traite des Noirs en toile de fond... tout ceci dans une atmosphère si proche des aventures de *Solomon Kane* que le lecteur s'attendrait presque à voir le Puritain vengeur surgir des ombres pour prêter main forte au narrateur de la nouvelle.

En dernière analyse, la meilleure estimation consiste sans doute à situer ces deux récits « quelque part » entre le XV^{ème} siècle d'Agnès de Chastillon et le XVI^{ème} siècle de Solomon Kane, sachant que l'histoire howardienne s'accommode de quelques anachronismes...

On peut donc, comme dans le cas d'Agnès la Noire, considérer que de Montour appartient au même univers historico-fantastique que Kane : il est donc fort tentant d'intégrer au background de notre jeu de rôle la vision (typiquement howardienne) que donnent ces deux récits du thème du loup-garou.

Il existe, du reste, d'autres connexions possibles entre la réalité de *Solomon Kane* et celle du *Loup-Garou*, comme par exemple la référence au roi Salomon et à sa lutte contre les démons (voir extrait-ci dessous), évoqués en des termes fort similaires dans la nouvelle de Kane *Des Bruits de Pas à l'Intérieur...* et dont notre Kane porte à la fois le prénom et le bâton (voir règles de *Solomon Kane*, p 63).

Le Loup-garou selon Howard

Avant de nous intéresser aux pouvoirs du loup-garou (et à leur transcription en termes de jeu), penchons-nous sur la manière dont Howard revisite le mythe de l'homme-loup :

« A présent, écoutez bien, mon ami, car je vais vous confier le savoir, la connaissance infernale qui est mienne, acquise au prix de nombreux faits abominables, et qui m'a été révélée au sein des horribles ténèbres des forêts de la nuit où rôdent les démons et les demi-bêtes.

Au commencement des temps, le monde était différent et encore imparfait. Des bêtes grotesques erraient dans ses jungles. Venus d'un autre monde, des démons très anciens et des êtres monstrueux s'installèrent en grand nombre sur ce monde plus jeune, encore vierge. Longtemps les forces du bien et du mal s'affrontèrent.

Un animal étrange, connu sous le nom d'homme, errait avec les autres bêtes et, comme le bien ou le mal doit revêtir une forme concrète pour que l'un ou l'autre réalise ses désirs, les esprits du bien habitèrent l'homme. Les démons prirent possession d'autres bêtes sauvages, reptiles et oiseaux, et longtemps encore continua cette guerre féroce et séculaire. Mais l'homme sortit vainqueur de cette lutte. Les grands dragons et serpents furent anéantis et avec eux les démons. Finalement, Salomon, dont la sagesse était plus grande que celle des autres hommes, mena une grande guerre contre eux, et par la vertu de sa sagesse, tua, captura et enchaîna.

Mais certains de ces démons étaient les plus féroces et les plus audacieux. Salomon les chassa, mais il ne put les vaincre totalement. Ceux-là avaient pris la forme des loups. Comme les siècles passaient, loups et démons devinrent une seule et même chose. Désormais, le démon n'avait plus le pouvoir de quitter à volonté le corps du loup. Dans de nombreux cas, la sauvagerie du loup l'emporta sur la subtilité du démon et en fit son esclave et, ainsi, le loup ne fut plus à nouveau qu'un animal, une bête féroce et rusée, mais seulement une bête. Hélas, des loups-garous survécurent, en grand nombre, et ils existent encore maintenant.

Et, durant la pleine lune, le loup peut prendre la forme, ou la demi-forme, d'un homme. Lorsque la lune se trouve à son apogée, cependant, l'esprit du loup redevient prédominant et le loup-garou devient un véritable loup, une nouvelle fois. Mais s'il est tué sous sa forme humaine, alors son esprit est libre de hanter son meurtrier (...) »

R. E. Howard, *Le Loup-Garou* (trad. F. Truchaud)

Comme on peut le voir, cet extrait réinvente brillamment le motif du lycanthrope, en mêlant fort adroitement le thème de « l'errant maudit », hérité de la littérature gothique, à un retour aux sources primitives du mythe, dans cette veine à la fois sombre et sauvage caractéristique de l'imaginaire howardien.

On remarquera en outre l'habileté avec laquelle Howard combine des éléments issus de la tradition biblique (Salomon et ses démons) à une vision animiste, presque chamaniste, du concept de loup-garou - et, de fait, dans certaines légendes, les *werewolves* ne sont pas des hommes-loups mais plutôt des sortes d'esprits-loups ou de loups-démons dont la nature semble plus « astrale » ou « spectrale » que véritablement physique (idée que l'on retrouve d'ailleurs chez les Ouargues de la Terre du Milieu de Tolkien).

Enfin, au-delà de sa relecture du mythe, cet extrait ne nous offre rien moins qu'une relecture de la Genèse et de la préhistoire, extraordinaire synthèse mêlant animisme, mythologie biblique, paléontologie et même une pincée de darwinisme !

Mais revenons à nos loups-garous « selon Howard ». Si l'on se base sur ce que nous révèle la « connaissance infernale » du sire de Montour, les loups-garous étaient à l'origine des esprits démoniaques incarnés dans des corps de loups. Il semble même qu'à l'origine, tous les loups aient été possédés de cette manière... mais avec le temps, dans la grande majorité des cas, la part animale du loup l'emporta finalement sur sa part démoniaque cette part démoniaque étant désormais enterrée au plus profond de la psyché du loup... mais le souvenir de cette malignité primordiale explique sans doute cette peur du loup profondément enracinée en l'homme, souvenir atavique de temps oubliés...

L'époque de Solomon Kane, comme celle du sire de Montour, se situant bien après l'aube des temps évoquée ci-dessus, on partira du principe que tous les loups-garous que des personnages sont susceptibles de rencontrer étaient à l'origine des humains, auxquels la malédiction a été transmise par un autre loup-garou, comme pour de Montour.

Les explications du sire de Montour sur ce sinistre sujet ne sont pas aussi claires que la description d'un bestiaire classique de jeu de rôle : ainsi, lorsqu'il affirme que « *le véritable loup-garou n'est pas (comme beaucoup le pensent) un homme qui peut revêtir la forme d'un loup mais un loup qui prend la forme d'un homme !* ».

Cette définition ne peut correspondre au sire de Montour lui-même, puisqu'il est bien, à l'origine, un homme ; plutôt que d'opérer une fastidieuse distinction entre « loups-garous originels » et « loups-garous humains », il semble plus judicieux, en corrélation avec ce que montrent les deux nouvelles, d'estimer que de Montour fait ici allusion non au loup en tant que simple créature animale mais bien au démon-loup évoqué ci-dessus et que le verbe « *prendre* » doit ici se comprendre dans le sens de « *prendre possession* » : c'est en tous les cas sur cette interprétation que se basent les règles qui suivent.



Formes et Métamorphoses

Durant la période de la pleine lune (voir Le Pouvoir de la Lune, ci-dessous), le démon-loup prend pleinement possession du corps de son hôte, provoquant sa métamorphose en un être mi-homme, mi-loup – ce que de Montour appelle sa « *demi-forme* ». Lorsque la pleine lune est à son apogée, cette métamorphose va encore plus loin et l'hôte prend alors la forme d'un véritable loup – évidemment beaucoup plus fort, rusé et rapide qu'un loup ordinaire. C'est sous cette forme que le loup-garou est le plus en phase avec sa nature primale mais aussi le plus vulnérable. Ces métamorphoses correspondant à la possession par le démon-loup, elles entraînent toujours d'horribles déchainements de violence, l'esprit pouvant alors assouvir ses instincts les plus sauvages.

Un personnage victime de la malédiction du loup-garou acquiert une forme d'immortalité limitée ; s'il peut toujours mourir de mort violente, il devient en revanche immunisé aux effets des maladies, du poison et de l'âge. Un loup-garou peut donc tout à fait être âgé de plusieurs siècles, le démon-loup qui l'anime maintenant le corps de l'hôte dans une forme de demi-vie surnaturelle, alimentée par sa Puissance démoniaque. Cette « immortalité » se traduit en revanche par des conséquences très visibles : au lieu de vieillir, le personnage s'animalise. Son corps puis son visage se couvrent de poils, sa voix ressemble de plus en plus à un grondement animal, son faciès devient de moins en moins humain, autant de stigmates qui reflètent sa bestialité intérieure.

Lorsque l'âge du lycanthrope atteint à peu près un siècle, ces stigmates deviennent si flagrants qu'il lui est impossible de continuer à vivre parmi les humains. Tel est sans doute le cas du loup-garou « bandit de grand chemin » qui attaque de Montour *Dans la Forêt de Villefère*, obligé de dissimuler son visage par trop révélateur sous un masque

Le Loup-garou en Jeu

Par souci de simplicité, on partira du principe que tous les loups-garous sous forme de loup ou d'homme-loup possèdent les mêmes caractéristiques chiffrées. Sous sa **forme de loup** (qu'il ne revêt que lorsque la pleine lune est à son apogée), le loup-garou possède des valeurs bien plus élevées que celles d'un loup ordinaire (voir règles, p 49), ainsi que des capacités spéciales supplémentaires. Sa valeur de 10 dans chaque trait correspond en fait à la Puissance de l'esprit qui l'anime :

Loup-Garou (Forme de Loup)

Force	10	Rapidité	10
Adresse	10	Attaque	10
Instinct	10	Endurance	10
Volonté	10		

Capacités spéciales

Prédateur

Résistance Surnaturelle

Rage Surnaturelle

Sous sa **demi-forme**, le loup-garou reçoit un bonus surnaturel de +2 en Endurance, ce qui le rend encore plus redoutable. En outre, sa morphologie de bipède lui permet également d'accomplir des actions impossibles sous sa forme de loup, comme par exemple escalader un mur ou s'accrocher à l'arrière d'un attelage lancé au galop...

Loup-Garou (Demi-Forme)

Force	12	Rapidité	10
Adresse	10	Attaque	10
Instinct	10	Défense	8
Volonté	10	Endurance	12

Capacités spéciales :

Prédateur

Résistance Surnaturelle

Rage Surnaturelle

Un loup-garou sous cette forme surnaturelle peut également provoquer la terreur chez les mortels (voir règles, p 38).

Sous sa forme humaine, le personnage garde ses caractéristiques habituelles – y compris sa

Volonté, puisque sous cette forme, il n'est pas possédé par l'esprit du loup-démon. Celui-ci est doté d'une Volonté de 10, qui correspond en fait à sa valeur maximale de Puissance.

Enfin, sous sa « forme » d'esprit démoniaque, le loup-garou apparaît comme une ombre ayant vaguement la forme d'un loup (ou d'une tête de loup), dotée d'une Puissance de 10. Lorsque l'esprit-loup est incarné, cette valeur de Puissance de 10 fait également office de score de Volonté, se substituant à la Volonté initiale de son hôte.

La **Rage Surnaturelle** du loup-garou dépasse la simple Rage Sauvage qui anime les bêtes les plus féroces ; en termes de jeu, elle permet au loup-garou d'entrer à *volonté* dans un état similaire à la *rage guerrière* (voir *Solomon Kane*, p 18), avec les mêmes effets - ce qui en fait un adversaire extrêmement dangereux, même pour le plus valeureux des héros.

Lorsqu'il est sous sa forme de loup ou sous sa demi-forme, le loup-garou possède, en outre, une forme de **Résistance Surnaturelle** qui lui confère une quasi-invulnérabilité, comme le souligne de Montour dans son récit :

« Et, apparemment, les armes des hommes ne peuvent rien contre moi. Des épées m'ont transpercé, des dagues m'ont tailladé le corps. Je suis couvert de cicatrices. Mais jamais elles n'ont mis fin à mon existence. »

En termes de jeu, cette Résistance Surnaturelle a les effets suivants. La créature est totalement invulnérable aux dommages à mains nues. En outre, lorsqu'elle devrait être blessée par une arme à feu ou une arme blanche, elle ne subit aucune véritable blessure et perd simplement 1 point d'Endurance *de façon temporaire* : dès la fin de la scène, le loup-garou récupérera toute l'Endurance qu'il a perdue de cette façon et ne sera donc jamais affaibli par ces dommages. Enfin, en cas de *blessure mortelle*, le loup-garou subira simplement les effets d'une blessure normale (perte de 2 points d'Endurance jusqu'à la guérison), ce qui peut donner à ses adversaires l'impression qu'il est absolument invulnérable.

Contrairement à une croyance très répandue, un loup-garou n'a pas le pouvoir de guérir ses blessures lorsqu'il change de forme. Toutefois, un loup-garou dont l'Endurance tombe à 0 alors qu'il est sous forme ou demi-forme de loup retrouve aussitôt sa forme humaine et régénère du même coup 2pts d'Endurance, ce qui l'empêche de se retrouver hors de combat.

La seule façon de tuer un loup-garou est donc de lui infliger une blessure mortelle lorsqu'il est sous forme humaine ou de parvenir à le mettre hors de combat avant de l'achever.

Il est toutefois important de se rappeler que tuer la créature met fin à la vie de son corps physique, mais n'affecte en rien l'esprit qui le possédait, à moins que le coup mortel n'ait été infligé au loup-garou *sous sa forme de loup* (et non sous sa demi-forme). Dans ce cas, et dans ce cas seulement, l'esprit est anéanti en même temps que meurt le corps.

Dans tous les autres cas, l'esprit quitte le corps du loup-garou et le démon aura besoin de se trouver un nouvel hôte : il s'agira presque toujours de son meurtrier (non pour quelque obscure raison spirituelle, mais simplement parce qu'il est presque toujours l'hôte le plus proche - et peut-être aussi par pure malignité vengeresse) mais il existe sans doute certaines exceptions, comme le suppose de Montour à la fin du *Loup-garou* (voir ci-après).

Le Pouvoir de la Lune

Les transformations du loup-garou sont intimement liées au cycle lunaire. Notons que, dans ce cas précis, la notion de transformation coïncide avec celle de possession : lorsqu'un loup-garou se transforme, c'est que l'esprit-démon prend possession du corps (ou, si l'on préfère, se manifeste pleinement). Ceci se produit uniquement après le coucher du soleil, durant la période de la pleine lune. Laissons de nouveau la parole à de Montour :

« (...) une fois la période de la pleine lune passée, l'emprise de la chose sur moi cesse complètement. Et elle ne réapparaît que trois nuits avant que la lune soit pleine à nouveau. »

En d'autres termes, chaque mois lunaire comprend une période de quatre nuits durant lesquelles le loup-garou va se manifester : le corps qu'il occupe va alors prendre sa demi-forme, c'est-à-dire sa forme la plus terrifiante et la plus redoutable. Ceci peut se produire dès le crépuscule mais un hôte doté d'une forte Volonté peut éventuellement retarder de quelques heures (mais jamais empêcher) la terrible transformation et la rage de tuer qui l'accompagne : voir *Possession et Malédiction*, ci-dessous, pour plus de détails.

Le reste du temps, le démon-loup reste en sommeil et le personnage garde sa forme humaine ainsi que sa liberté d'action.

Armes en Argent

Dans les nouvelles d'Howard, il n'est jamais question de balles d'argent – ces fameuses « armes absolues » contre les loups-garous, si l'on se réfère à de nombreuses croyances... Il s'agit là d'une simple superstition et les armes en argent n'ont pas d'effet particulier sur ces créatures. Comme souvent chez Howard, il peut être dangereux de prendre le folklore... *pour argent comptant.* ☺

Si vous souhaitez néanmoins intégrer cette particularité folklorique à votre version du loup-garou, vous pourrez décréter que les dommages infligés par les armes en argent ignorent la Résistance Surnaturelle du loup-garou (voir page précédente) : de telles armes peuvent donc lui causer de vraies blessures et même des blessures mortelles.

Lorsque la lune atteint son point culminant, la métamorphose du loup-garou franchit un nouveau stade et il passe de sa demi-forme à sa forme de loup, forme qu'il conserve jusqu'à l'aube. S'il est mortellement blessé alors qu'il se trouve sous cette forme, le loup-garou est non seulement tué mais l'esprit démoniaque qui le possède est lui aussi anéanti.

Pour cette raison, les loups-garous préfèrent commettre leurs sanguinaires forfaits sous leur demi-forme, lorsqu'une éventuelle blessure mortelle peut mettre fin à la vie de leur hôte, mais pas à leur existence spirituelle.

Lorsque de Montour tue le loup-garou qu'il a rencontré *Dans la Forêt de Villefère*, il se trouve dans un cas de figure extrêmement particulier, ainsi qu'il l'explique lui-même dans la seconde nouvelle du cycle :

« Ecoutez-bien à présent. J'ai cru que j'avais tué la créature après qu'elle eut pris sa véritable forme. Mais je l'ai tuée un instant trop tôt. La lune, bien qu'elle fût proche de son apogée, n'y était pas encore parvenue, et la chose n'avait pas encore entièrement pris sa forme de loup. »

Et c'est ainsi que l'infortuné de Montour devint à son tour l'hôte de l'esprit-loup.

Dans le contexte d'un jeu de rôle comme *Solomon Kane*, un personnage-joueur ne devra se retrouver dans une telle situation que s'il tue délibérément la créature alors que sa seconde métamorphose semble encore en cours, sans attendre qu'elle soit achevée, une erreur que ne commettra pas un aventurier ayant connaissance de la véritable nature du

loup-garou : face à un tel adversaire, être en possession d'informations fiables peut donc faire toute la différence entre un moment de terreur et une vie entière de damnation...

Emprise et Possession

Lorsqu'un personnage se trouve confronté à l'esprit désincarné d'un démon-loup (le plus souvent après avoir tué le loup-garou sous sa demi-forme), il doit faire appel à sa Volonté pour tenter d'échapper à la domination de l'esprit, qui a pour objectif de faire de lui son nouvel hôte.

En termes de jeu, cette lutte initiale est résolue selon le système décrit dans les règles de *Solomon Kane* (p 54), avec une Puissance de 10 pour l'esprit. Conformément à ces règles, le personnage victime de l'esprit-loup va devoir lutter contre cette entité qui tente d'établir son emprise sur son être.

Si l'esprit sort vainqueur de l'affrontement, il prend possession du personnage... qui est désormais un loup-garou.

Si, en revanche, le personnage parvient à repousser l'esprit-loup grâce à sa Volonté (voir les règles de *Solomon Kane*, p 54-55) mais sans pour autant réduire sa Puissance à 0, l'esprit battra en retraite mais reviendra à l'assaut dès la nuit suivante, ayant recouvré toute sa Puissance, et ce jusqu'à qu'il ait enfin réussi à établir son emprise sur sa victime.

A partir du moment où le démon-loup a jeté son dévolu sur un hôte, celui-ci n'a donc pratiquement aucune chance d'échapper à son emprise... à moins de parvenir à réduire la Puissance de l'esprit à néant (0).

Une fois que le personnage est sous l'emprise du démon-loup, celui-ci prendra possession de lui à chaque période de pleine lune, une fois la nuit tombée.

Le terme « période de pleine lune » désigne ici la nuit de la pleine lune proprement dite, plus les trois nuits qui la précèdent et les trois nuits qui la suivent, soit une semaine au total.

Chacune de ces nuits, lorsque le soleil est couché, le personnage se transformera en loup-garou... sauf s'il parvient à repousser les assauts du démon-loup grâce à sa Volonté.

Une fois la nuit tombée, le personnage doit mettre sa Volonté à l'épreuve.

Cycle de Transformation

Epreuves de Volonté

Trois nuits avant la pleine lune	0
Deux nuits avant la pleine lune	-1
Une nuit avant la pleine lune	-2
Nuit de pleine lune	-3
Une nuit après la pleine lune	-2
Deux nuits après la pleine lune	-1
Trois nuits après la pleine lune	0

Si ce test échoue, l'esprit du loup-garou prend immédiatement possession de lui, provoquant la transformation. Si, en revanche, le test réussit, le personnage parvient à repousser les assauts de l'esprit, mais uniquement pour cette nuit : le démon-loup reviendra à la charge dès la nuit suivante (sauf si le cycle de sept nuits est terminé).

Plus on se rapproche de la nuit de la pleine lune, plus ce test est difficile : la première nuit, le test est effectué sans ajustement, la deuxième nuit, il est assorti d'une pénalité de -1, qui passe à -2 la nuit suivante et à -3 la nuit de la pleine lune. La pénalité décroît ensuite à chaque nuit : elle passe à -2 le lendemain de la pleine lune, à -1 la nuit suivante et à 0 lorsqu'arrive la dernière nuit.

La Puissance de l'esprit-loup est initialement égale à son maximum (10), mais chaque fois que l'hôte repousse avec succès une tentative de *possession*, l'esprit perd temporairement 1 point de Puissance. Chaque fois, en revanche, qu'il prend possession de son hôte, il recouvre immédiatement toute sa Puissance (10), qui se trouve véritablement régénérée par l'emprise qu'il exerce sur sa victime. La Volonté d'un loup-garou incarné reste donc toujours de 10.

L'intervalle d'une vingtaine de jours qui sépare deux cycles de possession permet également à l'esprit dormant de récupérer toute la Puissance qu'il a perdue.

En d'autres termes, l'hôte n'a aucune chance d'anéantir l'esprit par la seule force de sa Volonté : il faudrait en effet pour cela qu'il réduise sa Puissance à 0 et comme chaque cycle de possession dure une semaine, le maximum de points que l'esprit pourra perdre avant de récupérer toute sa Puissance est donc de 7 points...

La Volonté d'un maudit peut lui permettre de *lutter* contre l'emprise du démon-loup mais jamais de s'en *libérer* définitivement. La seule force capable de *vaincre* une telle malédiction est le Destin. Encore faut-il que les conditions propices soient réunies...

Malédiction et Destinée

Si le maudit possède un capital de Destin, lorsqu'il est sous sa forme de loup-garou ou de loup, son Destin continue à jouer en sa faveur : lié de façon inextricable à sa malédiction, ce Destin devient alors celui du loup-garou. C'est ainsi que de Montour échappe toujours à la mort, même si, de son propre aveu, il aurait préféré mourir...

Ce n'est que lorsque le maudit lutte de toute sa Volonté pour empêcher une transformation d'avoir lieu que son Destin peut véritablement s'opposer à la malédiction qui le dévore.

Après un test de Volonté réussi, le joueur peut alors décider de dépenser 1 point de Destin afin de représenter la possibilité d'une intervention de la providence en sa faveur. On teste alors la Puissance de l'esprit-loup.

Si ce test de Puissance est manqué, l'hôte se trouve enfin libéré de sa malédiction – et ce pour toujours.

Les chances qu'une telle libération survienne étant directement liées à la valeur actuelle de Puissance du démon-loup, il est donc plus « stratégique » d'attendre que cette valeur soit la plus faible possible pour en appeler aux forces du Destin... mais cette attente s'avère aussi de plus en plus risquée, puisqu'une seule défaite de Volonté se traduit par la transformation, ce qui élimine tous les efforts précédemment accomplis.

Si le démon-loup réussit son test de Puissance, le dépense de Destin a donc été inutile... et met même en danger le personnage, le point dépensé pouvant peut-être lui faire défaut à un moment crucial ; le personnage-joueur retrouvera néanmoins tous ses points de Destin dès le début de la prochaine aventure.

Si, en revanche, sa Volonté et son Destin lui permettent effectivement de se libérer de la malédiction, le point de Destin dépensé sera définitivement perdu, puisqu'il a permis au personnage d'échapper, selon la formule consacrée, à *un sort pire que la mort* (voir règles de *Solomon Kane*, p 31).

IV. LA MARQUE DU VAMPIRE

L'Ombre de Dracula

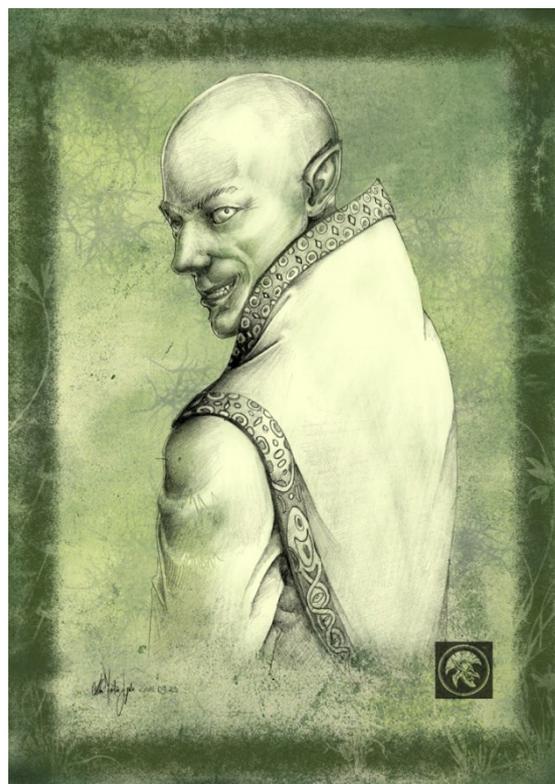
Les vampires ont-ils leur place dans le monde de *Solomon Kane*? La question mérite d'être posée... et appelle une réponse plus complexe qu'il n'y paraît de prime abord.

Il convient tout d'abord de questionner la source première, à savoir les aventures du Puritain Vengeur telles qu'elles ont été écrites par Robert E. Howard. S'il n'a jamais croisé le chemin d'un vampire classique, à la Dracula, (ce qu'Howard aurait sans doute considéré comme une facilité), Kane a bel et bien rencontré et affronté des êtres désignés sous ce nom de *vampires*, au cours d'une de ses aventures africaines, *Les Collines des Morts* – des vampires qui correspondent aux créatures décrites sous le nom de Goules dans les règles de *Solomon Kane*. On peut également songer à Nakari, l'ensorcelante souveraine de la cité perdue de Negari, présentée dans *La Lune des Crânes* comme une « reine-vampire » - mais ce titre fait manifestement allusion à son envoûtant pouvoir de séduction, plutôt qu'à une réelle dimension surnaturelle.

L'idée d'inclure des vampires européens, dans le monde de *Solomon Kane* peut néanmoins sembler une évidence, non seulement à cause de l'atmosphère foncièrement gothique qui règne dans certaines aventures du Puritain Vengeur (comme *Le Château du Diable*, laissé inachevé par Howard) mais aussi en vertu de la proximité temporelle existant entre le personnage de Kane et les deux grandes figures historiques ayant, par leurs atrocités, largement contribué à cristalliser l'image du vampire d'Europe centrale dans l'imaginaire moderne : le prince de Valachie **Vlad Tepes**, l'Empaleur, alias Vlad Dracula (1431-1476), modèle du vampire éponyme de Stoker, et **Erzsébet Bathory** (1560-1614), la comtesse sanglante qui se baignait dans le sang des vierges pour préserver sa beauté...

Une Fausse Bonne Idée ?

La rencontre entre Kane et Dracula semble donc fort tentante – et, de fait, fut concrétisée à deux reprises dans des bandes dessinées publiées par Marvel Comics, pour un résultat aussi insipide que prévisible.



Du reste, c'est peut-être précisément cette « évidence » qui poussa Robert E. Howard à ne pas mettre en scène une rencontre entre son héros et un avatar du comte Dracula, rencontre qui aurait pu paraître un peu trop prévisible à ses lecteurs... et ce qui valait déjà à l'époque pour les lecteurs de *pulps* est encore plus vrai dans le cas des rôlistes du 21^{ème} siècle, qui ont intégré à leurs références culturelles trois quarts de siècle de fiction vampirique, que ce soit sous la forme de romans, de films, de séries télévisées ou de jeux de rôle. Il en résulte un effet de familiarité, de déjà vu (et même revu), qui peut sérieusement nuire au pouvoir de surprise et d'horreur que devrait posséder toute créature fantastique maléfique dans un jeu comme *Solomon Kane*.

Sur d'Autres Sentiers...

Ceci ne signifie nullement que le vampire est « trop cliché » pour être utilisé en jeu – après tout, comme nous l'avons vu dans le n°2 de *La Marque de Kane*, même une figure a priori aussi classique que celle du loup-garou peut trouver une niche dans le monde de *Solomon*

Kane, à condition de revisiter certains aspects du mythe pour lui donner une résonance ou une saveur plus howardienne...

Si nous souhaitons introduire des vampires inspirés de *Dracula* et consorts dans l'univers du jeu, il semble préférable qu'ils n'évoquent ni ces vampires stéréotypés qui pullulent dans les bestiaires de jeux de rôle (et dont les illustrations évoquent toujours, d'une façon ou d'une autre, Bela Lugosi en habit de soirée) ni les vampires postmodernes, pléthoriques et organisés en différents clans et factions tels qu'on les rencontre dans les jeux de rôle du Monde des Ténèbres de White Wolf - tout en veillant cependant à ce que nos Vampires restent identifiables comme tels.

A cet égard, il peut être intéressant de faire un détour par certains romans proposant une relecture du mythe du vampire, tout en conservant son aspect intrinsèquement monstrueux ainsi que son enracinement dans l'histoire ou les traditions de l'Europe centrale (au contraire des *Chroniques des Vampires* d'Anne Rice, qui s'affranchissent à peu près totalement de ces deux aspects), comme *La Forteresse Noire* (aussi connu sous le titre *Le Donjon*) de Paul Wilson, la série *Necroscope* de Brian Lumley ou encore *Les Fils des Ténèbres* de Dan Simmons. Si aucun de ces romans ne se déroule à l'époque de Kane, tous contiennent néanmoins divers éléments qui pourraient aisément y être transposés.

Des Collines au Tertre...

Mais revenons à l'œuvre d'Howard. Comme nous l'avons vu au début de cet article, dans *Les Collines de la Mort*, une de ses aventures africaines, Kane rencontre des morts-vivants que les indigènes locaux appellent « *hommes morts* » ou « *morts qui marchent* », et que Kane lui-même nomme « *vampires* », mais qui ne boivent pas de sang et sont donc plus proches de la vision traditionnelle du mort-vivant que de celle du vampire gothique. N'en déplaise à Kane, il nous faut donc chercher ailleurs dans l'œuvre d'Howard un exemple de vampire conforme à la tradition gothique.

C'est dans la nouvelle d'épouvante *Le Tertre Maudit* (*The Horror from the Mound*) que Robert E. Howard nous présente sa vision du vampire buveur de sang. S'il a pour cadre le Texas du début du XXème siècle, ce remarquable récit d'horreur vampirique plonge toutefois ses racines dans de sombres événements remontant au XVIème siècle (le siècle de Solomon Kane !), à l'époque des

expéditions de *conquistadores* espagnols au Nouveau Monde ; sortant, comme souvent, des sentiers battus, Howard a en effet choisi de nous offrir un non-mort buveur de sang issu de la noblesse d'Espagne - Don Santiago de Valdez, lequel « *hantait les montagnes de Castille depuis le temps des Maures* » avant d'être forcé de fuir pour le Nouveau Monde.

Les pages qui suivent vous présentent une vision possible des Vampires dans le monde de *Solomon Kane* - spécialement conçue pour s'adapter à l'esprit howardien du jeu, entre fantastique pulp, sword & sorcery et horreur gothique. Plus spécifiquement, cette vision se fonde sur trois grandes sources d'inspiration : le *Dracula* de Bram Stoker et l'extraordinaire pré-générique de son adaptation cinéma par Francis Ford Coppola (montrant les origines de Vlad Dracula), le « personnage » de Don Santiago de Valdez dans *Le Tertre Maudit* et différents éléments surnaturels déjà codifiés dans les règles de *Solomon Kane*, comme par exemple les Goules ou le Secret de la Vie.

Pacte avec les Ténèbres

Contrairement à ce que les légendes et les superstitions peuvent laisser croire, personne ne devient un Vampire pour avoir été mordu (ou même vidé de son sang jusqu'à la dernière goutte) par un autre Vampire.

En réalité, les Vampires deviennent des non-morts de leur propre volonté, en passant un pacte impie avec les puissances des ténèbres.

En termes de jeu, ce pacte est évidemment assimilable à la maîtrise d'un Secret (voir règles, chapitre VI) - plus précisément d'une nouvelle variante du Secret de la Vie, que les règles de *Solomon Kane* décrivent déjà dans deux versions différentes, l'une *primitive* et l'autre *nécromantique* : cette troisième voie, que nous qualifierons bien évidemment de *vampirique*, est décrite en détail ci-dessous.

Les Vampires peuvent donc être vus comme des nécromants ayant conquis une forme d'immortalité contre-nature, qu'ils ne peuvent maintenir qu'en s'abreuvant du sang des vivants, afin de régénérer leur énergie vitale.

En théorie, la connaissance de cette version du Secret de la Vie peut s'acquérir en étudiant certains grimoires et parchemins maudits ; en pratique, il est plus probable (et, sur le plan scénaristique, plus intéressant) de penser que ce précieux savoir est jalousement gardé par les maîtres-vampires, qui ne le transmettent

pour ainsi dire jamais, préférant s'entourer de séides soumis plutôt que de donner les clés de l'immortalité à un favori susceptible ensuite de les trahir ou de les mettre en danger.

A la base, les Vampires n'ont pas d'autres pouvoirs surnaturels que ceux que leur confèrent leur condition de non-mort – mais certains d'entre eux ont approfondi leur étude des arts ténébreux et sont également versés dans les Secrets de l'Esprit et de la Chair (voir règles de *Solomon Kane*, chapitre VI).

Non-Mort, Non-Vie

Les bénéfices de la condition de Vampire sont multiples. Le Vampire est totalement préservé des effets du vieillissement, des maladies et des poisons mais aussi de périls comme la noyade ou la strangulation ; son cœur ne bat plus et il n'a plus besoin de respirer.

En contrepartie de cette forme d'immortalité contre-nature, le Vampire perd toutes les fonctions naturelles liées à la vie corporelle : il ne peut plus manger ou boire autre chose que du sang, engendrer une descendance ou éprouver d'autres sensations que sa soif vampirique et son assouvissement.

Sur un plan plus intangible, le passage à l'état de Vampire entraîne la rupture irrémédiable du lien unissant l'individu à sa destinée, désormais placée sous le signe des ténèbres et de la non-vie...

L'Immortalité Vampirique

La résistance surnaturelle d'un Vampire est encore plus prodigieuse que celle des Goules.

Comme ces dernières (voir règles de *Solomon Kane*, p 54), le Vampire ne perd qu'un seul point d'Endurance (au lieu de 2) lorsqu'il est *blesé* et est, en outre, totalement invulnérable aux dommages à mains nues.

Une *blesure mortelle* aura à peine plus d'effets sur la créature, se soldant par une simple perte de 2 points d'Endurance.

Lorsque l'Endurance d'un Vampire tombe à 0, il tombe dans une profonde catalepsie que rien ne permet de distinguer de la mort. Normalement, la durée de cette catalepsie est indéfinie... mais le meneur de jeu pourra estimer que toute intrusion dans le lieu où le Vampire repose risque de le réveiller. Lorsque ceci survient, son Endurance passe de 0 à 2.

La seule façon pour lui de récupérer ses autres points d'Endurance est d'apaiser sa terrible soif de sang (voir ci-dessous).

Chaque journée entière passée sans boire de sang humain fait également perdre 1 point d'Endurance à la créature. Un Vampire qui émerge de sa catalepsie sera donc désireux de se nourrir au plus vite...

Un Vampire en catalepsie, s'il semble totalement inanimé, demeure conscient de ce qui se passe autour de lui, et pourra donc saisir toute opportunité de boire du sang humain (et donc, en termes de jeu, de ramener son Endurance au-dessus de zéro).

Si le meneur de jeu souhaite ajouter un élément d'incertitude, il pourra décider qu'un Vampire en catalepsie doit réussir une épreuve de Volonté pour se réveiller.

Peur

Tout mortel qui réalise qu'il est confronté à un Vampire devra tester son Sang-froid pour ne pas céder à la terreur.

Destruction

Un Vampire peut être tué de deux façons : par le fer ou par le feu.

La première méthode consiste à lui trancher la tête, ce qui n'est normalement possible que s'il est plongé en catalepsie.

La deuxième consiste à brûler le Vampire : dans ce cas, chaque assaut durant lequel le Vampire est exposé aux flammes lui fera automatiquement perdre 2 points d'Endurance jusqu'à ce qu'il tombe en catalepsie ; à partir du moment où le non-mort est sans défense contre les flammes, qui le consumeront entièrement en quelques minutes.

La Proie du Vampire

Seul le sang d'un être humain vivant peut éteindre la soif d'un Vampire.

Un Vampire ne peut mordre qu'une victime préalablement immobilisée ou réduite à l'impuissance ; les Vampires maîtrisant le Secret de la Chair (voir règles p 61) utilisent souvent leur pouvoir de fascination pour subjuguier leurs futures proies.

La victime d'un Vampire subit l'équivalent d'une blessure (et perd donc 2 points d'Endurance) pour chaque assaut durant lequel son sang est drainé. Lorsque son Endurance tombe à 0, la victime perd connaissance et mourra avant la fin de la scène en cours - sauf si le sacrifice *permanent* d'un point de Destin la sauve. Un tel trépas est considéré comme un *sort pire que la mort* car lorsque le Vampire tue une proie en la vidant de son sang, il dévore également son âme...

Si la victime survit, les dégâts occasionnés par la morsure du Vampire se guériront au même rythme que des blessures classiques.

Quant au Vampire, chaque blessure infligée de cette façon à une proie lui permet de récupérer 1 point d'Endurance (sans bien sûr dépasser son maximum). En d'autres termes, 2 points d'Endurance volés à une victime se transforment en 1 point pour le Vampire.

Croyances & Superstitions

La plupart des points faibles attribués aux vampires par les légendes ne sont que des superstitions : un véritable Vampire ne craint ni l'ail ni l'eau vive et ne reculera devant une croix que si celle-ci est brandie par un mortel possédant suffisamment de foi et de force d'âme (voir ci-dessous). Les Vampires sont également parfaitement capables d'agir de jour mais se sentent toutefois plus à leur aise une fois la nuit tombée (voir ci-dessous) ; en outre, un Vampire qui s'est gorgé de sang humain jusqu'à en être rassasié plonge dans un profond sommeil, qui dure généralement de l'aube au crépuscule.

Les Vampires possèdent bel et bien un reflet mais préfèrent éviter les miroirs, non pour des raisons surnaturelles mais simplement parce que leur reflet leur rappelle l'humain qu'ils ont à jamais cessé d'être ; cette explication psychologique, si elle peut sembler assez évidente à un esprit moderne, reste toutefois étrangère à la mentalité d'un siècle comme celui de Kane – y compris aux yeux des principaux intéressés, les Vampires eux-mêmes, qui préféreront sans doute interpréter cette aversion pour les miroirs comme une répulsion instinctive ou une conséquence surnaturelle de leur malédiction plutôt que de s'interroger sur ses racines profondes...

Quant au fameux « Pouvoir de la Croix », dans un monde comme celui de *Solomon Kane*, il relève avant tout de la superstition. Brandir un crucifix devant un vampire n'est hélas pas que le meilleur moyen de lui laisser le temps de vous sauter à la gorge. Face à de tels êtres, le fer, le feu et le courage restent les meilleures armes...

Si vous souhaitez cependant refléter en termes de jeu le « pouvoir de la Foi » (ou son impact psychologique), vous pourrez décider qu'un personnage qui brandit une croix face à un Vampire devra réussir une simple épreuve de Sang-froid (0) au lieu de l'habituelle prouesse (-2) pour ne pas céder à la terreur... mais ni la croix ni la foi n'empêcheront un Vampire d'agir comme il le souhaite.

V. LES CAVALIERS DE LA MORT

Les Cavaliers Noirs de la Mort

« *Le bourreau interrogea le corbeau, mais celui-ci répondit : Noirs sont les hommes qui chevauchent avec la Mort sous le ciel de minuit. Et noir chaque coursier et gris chaque crâne et étranger chaque œil pâle. Ils ont donné leur dernier souffle à la vieille Mort grise et pourtant ils ne peuvent pas mourir.* »

Solomon Kane tira sur les rênes de son cheval pour le faire s'arrêter. Aucun bruit ne venait briser le silence de mort de la forêt sombre qui se dressait autour de lui ; pourtant il sentait que *quelque chose* s'approchait sur le sentier ténébreux. C'était un endroit étrange et lugubre. Les arbres immenses ressemblaient à des géants taciturnes, serrés les uns contre les autres, et leurs branches entrelacées occultaient la lumière, de telle sorte que le blanc clair de lune devenait gris comme il se glissait parmi le feuillage, et le sentier qui serpentait entre les arbres ressemblait à un chemin conduisant à travers une région spectrale.

Et, descendant ce sentier, comme Solomon Kane faisait halte et prenait son pistolet, un cavalier survint à bride abattue. Kane eut l'impression fugitive d'un grand cheval noir, paraissant incroyablement gigantesque dans la lumière grisâtre, et sur son dos un cavalier, un géant courbé sur l'encolure de l'animal, un chapeau informe rabattu sur le visage, une grande cape noire flottant au vent.

Solomon Kane voulut guider son cheval vers le côté de la piste afin de laisser passer ce cavalier impétueux, mais le sentier était tellement étroit et les arbres si denses de tous côtés qu'il vit que c'était impossible à moins que le cavalier ne s'arrête et lui donna le temps de trouver un espace découvert. Et cela l'inconnu ne semblait guère décidé à le faire.

Ils arrivaient à vive allure, monture et cavalier formant une seule et même créature, noire et imprécise, tel un monstre fabuleux ; à présent ils n'étaient plus qu'à quelques foulées de Kane, abasourdi. Il entrevit la lueur de deux yeux de braise ombragés par le chapeau rabattu sur le front et la cape ramenée autour du visage du cavalier. Puis, comme il apercevait le reflet métallique d'une épée, il leva son pistolet et tira à bout portant sur ce visage. Une bourrasque d'air glacé le recouvrit tel le flot d'une rivière en crue, monture et homme tombèrent ensemble, et le cheval noir et son cavalier passèrent irrésistiblement.

Kane se redressa, indemne mais furieux, et examina son coursier s'ébrouant et frissonnant, qui s'était relevé et restait là, les naseaux dilatés. Le cheval n'avait eu aucun mal. Kane était incapable de comprendre ce mystère. .



Plusieurs récits mettant en scène Solomon Kane ne furent jamais achevés par Robert E. Howard – comme par exemple *Les Enfants d'Assur*, *Le Château du Diable* et *L'Épervier de Basti*, auxquels l'écrivain Ramsey Campbell a apporté une conclusion apocryphe sans surprise mais d'une qualité littéraire tout à fait honnête et d'une teneur raisonnablement howardienne... Mais il existe également un autre fragment, très court, intitulé *Les Cavaliers Noirs de la Mort* et terminé par un certain Fred Blosser.

L'encadré ci-contre reprend la totalité du texte original écrit par Howard, tel qu'il a été traduit par François Truchaud dans le recueil *La Flamme de la Vengeance* (Néo).

Dans la très courte suite écrite par Fred Blosser, Kane se rend ensuite dans une auberge pour y passer la nuit.

Là, l'aubergiste à qui il a raconté son étrange rencontre lui révèle qu'il a croisé le chemin d'un des « *cavaliers noirs de la mort... des âmes perdues et condamnées à errer sur les sentiers sombres des forêts pour l'éternité* ». Il ajoute : « *Celui qui rencontre l'un d'eux la nuit mourra avant le lever du soleil.* »

Un peu plus tard, dans la nuit, Kane réchappe de peu à une tentative d'assassinat perpétrée par un brigand s'étant glissé dans sa chambre. L'histoire s'arrête là - une conclusion bien décevante au fragment pourtant évocateur écrit par Howard.

Les vers placés en exergue de la nouvelle sont sans doute à l'origine de l'interprétation de Fred Blosser, présentant le Cavalier Noir croisé par Kane comme une sorte de messenger au service de la Mort elle-même - un spectre annonciateur, proche de ces fameux Chiens Noirs du folklore anglais dont l'apparition constitue toujours un présage de mort.

Ce court poème peut également évoquer le très ancien motif de la Chasse Sauvage, lui aussi très ancré dans l'imaginaire anglo-saxon (et qui fournira sans doute à Tolkien l'idée de ses propres Cavaliers Noirs). Il n'est pas non plus interdit de voir dans tout ceci une reminiscence de la légende américaine du Cavalier Sans Tête (reprise dans le film *Sleepy Hollow*), dont Robert E. Howard avait très certainement connaissance.

L'interprétation de Blosser fait donc des Cavaliers Noirs de la Mort de simples apparitions annonciatrices, dénuées de volonté propre et sans autre fonction que celle d'apporter un présage de mort au voyageur solitaire - une idée intéressante, mais sans grande ouverture en termes dramatiques ou rôlistiques. Pourquoi Blosser n'a-t-il pas choisi de faire du Cavalier Noir une entité véritable, animée d'intentions hostiles à l'égard de Kane ? La réponse réside sans aucun doute dans la façon dont le cavalier disparaît après le coup de pistolet de Kane, sans causer à ce dernier d'autres dommages qu'une humiliante chute de cheval. Le raisonnement est simple : si le Cavalier n'a pas attaqué Kane, c'est qu'il n'en avait pas l'intention (ou les moyens, ce qui revient ici au même).

Dans ce cas, la « *bourrasque d'air glacé* » ressentie par Kane résulte du passage du Cavalier spectral à travers son corps (et celui de son cheval, effrayé mais, lui aussi, indemne). Le fait que le Cavalier n'ait pas été touché par la balle de Kane, pourtant tirée « *à bout portant* » prouve bel et bien qu'il s'agit d'un spectre immatériel - tout comme, d'ailleurs, le fait que son arrivée ne soit accompagnée d'aucun bruit de galopade.

Apparemment, cette interprétation est la seule possible... sauf si l'on considère que le tir de Kane n'est pas un acte totalement inutile.

Bien sûr, il est évident que le Cavalier n'a pas été atteint par la balle du Puritain - du moins pas *physiquement*... mais en l'ajustant avec son pistolet et en faisant feu, Kane a fait preuve d'un sang-froid et d'un courage peu communs, là où la plupart des simples mortels auraient lancé leur cheval au galop, terrifiés, pour tenter de fuir l'effrayante apparition.

Que se serait-il produit si, au lieu de tirer, Kane avait paniqué face au Cavalier Spectral et tenté de fuir à bride abattue ? Voici la réponse que je vous propose : le Cavalier l'aurait inévitablement rattrapé et l'aurait tué. Comment ? En le traversant et en refermant son étreinte glacée sur le cœur du fuyard terrifié : en d'autres termes, la victime du serait *morte de peur*.

En dominant sa peur et en agissant avec sang-froid, Kane a sauvé sa vie : son coup de pistolet n'a peut-être pas blessé le Cavalier mais il montre clairement que le Puritain n'avait pas cédé à l'emprise de la terreur.

Reste la question la plus importante : *pourquoi* ? Là encore, la réponse est relativement évidente : d'une façon ou d'une autre, le Cavalier spectral est capable de *prendre l'âme* de ses victimes. Il paie ainsi un véritable *tribut* aux puissances qui lui ont permis de demeurer sur terre après sa mort...

Suivant cette interprétation, les Cavaliers Noirs de la Mort ne sont pas de simples présages de mort, mais des revenants malfaisants, les spectres d'hommes ayant, de leur vivant, pactisé avec les forces du Mal et qui leur paient désormais le prix de leur survivance, en leur livrant la vie et l'âme de voyageurs assez imprudents pour s'aventurer, certaines nuits, au cœur de certaines forêts...

La codification des Cavaliers en termes de jeu donnée ci-dessous se base entièrement sur cette interprétation personnelle du fragment d'Howard, en faisant abstraction de la suite apocryphe de Fred Blosser.

Les Cavaliers en Jeu

Les Cavaliers Noirs de la Mort ne se manifestent que la nuit, dans certaines forêts ou sur certaines routes peu fréquentées. Ils sont liés à ce lieu de la même mystérieuse façon qu'un fantôme est lié à l'endroit qu'il hante. Ce sont des spectres solitaires, qui n'apparaissent jamais en groupe.

Apparition

Les Cavaliers et leurs chevaux sont totalement silencieux, mais leur approche peut être pressentie grâce à un test d'Instinct. Si le test est réussi, le personnage aura, comme Kane, l'impression vague et irrationnelle que « *quelque chose* » de menaçant se rapproche.

Confrontation

Lorsqu'un mortel voit un Cavalier galoper dans sa direction, il doit mettre son Sang-froid à l'épreuve (0), conformément aux règles sur l'Inconnu et l'Indicible (voir règles, p 38).

Si ce test est manqué, il sera terrifié et tentera de fuir – que ce soit à pied ou à cheval. Quelle que soit sa vitesse, cette tentative est vouée à l'échec : il sera fatalement rattrapé par le Cavalier, qui le *traversera* et provoquera sa mort – sauf si le personnage bénéficie de la dépense d'un point de Destin. Dans ce cas, il aura l'impression d'être traversé par un courant glacé et sera vraisemblablement jeté à terre, désarçonné... et gravement ébranlé par l'expérience qu'il vient de vivre. En termes de jeu, le personnage perd 1 point de Volonté de façon permanente, comme pour les séquelles dues aux blessures (voir appendice des règles de base). Cette perte pourra entraîner une baisse de l'Endurance et du Sang-froid, qui devront être recalculés à partir de la nouvelle valeur de Volonté. Ces séquelles peuvent également s'accompagner d'un grisonnement prématuré des cheveux de la victime, à la discrétion du meneur de jeu.

Si, en revanche, le test de Sang-froid est réussi, le personnage peut agir librement et, même s'il n'a aucune chance de pouvoir blesser le Cavalier, il ne sera pas non plus affecté par son pouvoir : le spectre se contentera de lui passer au travers du corps – une expérience extrêmement désagréable, mais qui n'occasionnera en l'occurrence ni dégâts physiques ni séquelles psychologiques.

On n'échappe pas impunément à l'étreinte mortelle des Cavaliers. La victime peut être certaine que, si elle s'aventure de nouveau la nuit dans le lieu où elle a rencontré le Cavalier, celui-ci s'en prendra de nouveau à elle. En outre, si la victime a échappé au Cavalier grâce à la faveur du Destin, et non grâce à son Sang-froid (voir ci-dessus), son capital de points de Destin sera pour toujours amputé d'un point ; en d'autres termes, le personnage ne recevra plus 3 mais seulement 2 points au début de chaque aventure. S'il est

assez infortuné pour rencontrer une seconde fois le Cavalier, et qu'il lui réchappe à nouveau grâce à son Destin, son capital passera de 2 à 1 et ainsi de suite. Ceci reflète le fait que la victime n'est qu'en sursis et que la Mort la suit désormais à la trace...

Fonction Dramatique

A priori, le potentiel de jeu des Cavaliers Noirs peut sembler assez limité : un adversaire invulnérable et sorti de nulle part, une rencontre rapide, résolue en un ou deux jets de dés et ne faisant que très peu appel au pouvoir de décision du joueur concerné... Voilà ce que l'on obtiendra si l'on se contente d'utiliser le Cavalier Noir de la Mort comme un « *monstre errant* » - en outre, le joueur du héros victime de cette rencontre pourra avoir le sentiment légitime d'avoir définitivement perdu un point de Destin de façon quelque peu forcée, ne lui laissant guère d'initiative.

Une première façon d'utiliser les Cavaliers en jeu consiste à construire un scénario autour de l'apparition régulière d'un tel spectre, impliquant probablement quelque ancienne malédiction familiale – on marche ici sur le territoire bien connu des légendes de Cavaliers fantômes style *Sleepy Hollow*... et comme dans ces récits, l'apparition du spectre est probablement soumise à quelque condition secrète qu'il faudra découvrir et contrer afin de bannir le Cavalier dans un enfer qu'il n'aurait jamais dû quitter.

Une deuxième option, moins évidente, consiste à utiliser un Cavalier Noir comme l'agent d'une malédiction envoyée sur un personnage par un sorcier : dans ce cas, le Cavalier ne hante plus un lieu choisi, mais une victime désignée – dans les limites d'un certain territoire, comme par exemple la Forêt Noire... Le Cavalier Noir devient alors l'instrument d'une vengeance exercée à l'encontre d'un héros – ou, pourquoi pas, d'une personne dont il croise le chemin.

Enfin, une troisième option consiste à utiliser le Cavalier de la Mort comme un revenant vengeur, c'est-à-dire comme le spectre d'un ennemi tué par un des héros et ayant juré de revenir se venger « par-delà la tombe »... un thème souvent utilisé dans les récits de Robert E. Howard, notamment *La Main Droite du Destin* et *Bruits d'Ossements*.

Laissons à présent les Cavaliers de la Mort poursuivre leur noire chevauchée sous des cieus enténébrés...

VI. LES CHIENS DE L'ENFER

Chiens Noirs

Les légendes de Chiens Noirs, molosses spectraux ou démoniaques, sont très répandues dans le folklore des îles britanniques. Ces créatures, auxquelles les traditions locales ont donné de nombreux noms et de nombreuses variantes (Chiens d'Enfer, Black Shuck, Barghests etc.), sont généralement décrites comme d'effrayants molosses noirs aux yeux rougeoyants ; leurs hurlements lugubres et, plus encore, leur apparition sont considérés comme des présages de mort. Dans certains récits, le Chien Noir est moins un être que le *signe annonciateur* d'un prochain trépas ; dans d'autres contes, il agit comme un véritable démon qui traque ses victimes avant de dévorer leur chair et leur âme.

La Malédiction de Baskerville

La plus célèbre histoire de Chien Noir est sans conteste *Le Chien des Baskerville* d'Arthur Conan Doyle, qui met en scène l'illustre Sherlock Holmes. Le fait que ce roman se déroule trois siècles après l'époque de Kane n'a, en soi, aucune espèce d'importance. Du reste, nous ne nous intéresserons ici ni aux investigations du célèbre détective ni aux explications finalement tout à fait rationnelles d'événements censément surnaturels. Seule nous importe ici la légende de la malédiction des Baskerville, dont voici un bref résumé :

Sir Hugo Baskerville était un gentilhomme brutal et cruel qui vivait à l'époque de la Guerre Civile opposant les Cavaliers du roi Charles I^{er} aux Têtes-Rondes de Cromwell. Sir Hugo conçut une vive et sombre passion pour la fille d'un petit hobereau des environs ; un soir, il enleva la jeune femme et la séquestra dans sa propre chambre. Alors que son ravisseur festoyait dans sa grand-salle avec ses compagnons de débauche, la captive parvint à s'échapper, ce qui provoqua la fureur de Sir Hugo. Ivre et fou de rage, celui-ci jura devant ses amis qu'il ferait cette nuit-même cadeau de sa vie et de son âme aux Puissances du Mal si celles-ci lui permettaient de rattraper la fugitive. Il se lança alors à la poursuite de la malheureuse sur la Lande, avec ses amis et sa meute de chiens.



Après plusieurs heures d'une traque effrénée, les amis de Sir Hugo, qui l'avaient perdu de vue, entendirent un hurlement à glacer le sang dans les veines ; après avoir rassemblé leur courage, ils s'approchèrent et trouvèrent le corps de la jeune fille, morte de peur et d'épuisement... mais aussi Sir Hugo.

Mais laissons la parole à Conan Doyle :

« (...) debout sur ses quatre pattes par-dessus Hugo, et les crocs enfoncés dans sa gorge, se tenait une bête immonde, une grosse bête noire, bâtie comme un chien, mais bien plus grande que n'importe quel chien qu'aient jamais vu des yeux d'homme. Et tandis qu'ils demeuraient là, frappés de stupeur, la bête déchira la gorge de Hugo Baskerville avant de tourner vers eux sa mâchoire tombante et ses yeux étincelants : alors, éperdus de terreur, ils firent demi-tour à leurs montures et s'enfuirent en hurlant à travers la lande. On assure que l'un d'eux mourut cette nuit-là, et que les deux autres ne se remirent jamais de leur émotion. »

Depuis, la malédiction du terrible Chien continue à peser sur la famille des Baskerville, qui a vu plusieurs de ses descendants mourir de façon prématurée dans des circonstances violentes, étranges ou mystérieuses.

A Strange

and terrible Wunder wrought
very late in the parish Church
of Bony, a Town of no great di-
stance from the citie of Norwich, name-
ly the fourth of this August, in y^e year of
our Lord 1577. in a great tempest of bi-
sulent raine, lightning, and thunder, the
like wherof hath bene seene
home forse.

With the appearance of an horrible shae-
ped thing, sensibly perceived of the
people then and there
assembled.

Drawen into a plain method ac-
cording to the written copie,
by Abraham Fleming.



Placard anglais de 1577 mettant en garde
contre le chien démoniaque Black Shuck

La légende du *Chien des Baskerville*, qui s'inspire en droite ligne des Chiens Noirs du folklore, a pour décor, remarquons-le, les landes de Dartmoor, dans le Devon, terre de marins qui vit naître nombre de hardis aventuriers anglais et notamment un certain... Solomon Kane.

Bien sûr, cette coïncidence ne suffit pas, en elle-même, à légitimer l'adaptation de cette backstory à l'univers de Kane mais elle met en lumière une évidente parenté d'ambiance et d'atmosphère ; il n'est d'ailleurs par impossible qu'Howard ait choisi de faire de Kane un natif du Devon en souvenir de ces landes désolées et tourmentées qui servent de cadre au célèbre roman de Conan Doyle.

Dans ce roman, la légende du Chien des Baskerville n'est qu'une vieille histoire exploitée par un ingénieux criminel et le fameux Chien s'avère être finalement un molosse certes féroce mais sans rien de surnaturel ; il va de soi que, dans l'univers de *Solomon Kane*, la légende peut (doit ?) devenir réalité, tant elle semble « dans le ton » des aventures du Puritain Vengeur.

De fait, un Chien spectral ou démoniaque aurait fait un excellent adversaire pour Kane et a donc tout à fait sa place dans le bestiaire ténébreux d'un jeu basé sur ses aventures. Un autre élément donne à cette légende une

saveur « kanienne » : le personnage de Sir Hugo Baskerville, noble débauché et cruel qui rappelle très fortement le Sir George Banway des *Epées de la Fraternité*, nouvelle située... sur les rivages du Devon.

Bien sûr, pour adapter cette légende au monde de *Solomon Kane*, il est nécessaire de changer les noms propres, celui de Baskerville étant par trop célèbre, mais aussi l'époque à laquelle le gentilhomme maudit trouve la mort. Arthur Conan Doyle choisit de situer celle-ci à l'époque de la « Grande Révolution » de Cromwell (soit dans les années 1640), période particulièrement tourmentée, sans doute pour donner une toile de fond violente et tumultueuse aux sinistres exploits de son sir Hugo mais aussi pour ajouter une touche d'authenticité à la légende, en l'enracinant dans une période historique bien connue.

La période de référence de *Solomon Kane* se situant plutôt entre 1580 et 1600, on peut situer la légende du Chien Noir soit dans une autre période de grands troubles et de guerre civile, la Guerre des Roses (seconde moitié du XVI^{ème} siècle, soit un peu plus d'un siècle avant l'époque de référence du jeu) soit, comme dans le roman de Conan Doyle, environ 250 ans avant les faits du récit principal, ce qui nous amène vers les années 1330-1350, dans les premières années de la Guerre de Cent Ans.

En dépit de ce que l'on pourrait croire de prime abord, le fait que de nombreux joueurs soient capables de reconnaître en filigrane la trame de la légende du *Chien des Baskerville* n'a que peu d'importance à partir du moment où cette légende recouvre une réalité surnaturelle et non une simple supercherie : la similitude ne concerne en l'occurrence que la légende d'arrière-plan et non les événements du scénario proprement dit. En fait, cette familiarité peut même être exploitée de manière habile par le meneur de jeu pour entretenir le doute dans l'esprit des joueurs... jusqu'à ce qu'une confrontation avec la Bête ne leur prouve que *ce Chien-là* n'a rien d'un simple molosse déguisé.

Autres Pistes

Si le meneur de jeu souhaite au contraire atténuer la ressemblance avec le roman de Conan Doyle, il peut tout à fait changer l'apparence de la créature, en remplaçant par exemple le Chien par un effrayant Cavalier Noir, proche de ceux décrits au précédent

chapitre de ce supplément, voire en combinant les deux manifestations ; le récit s'éloignera alors du roman de Conan Doyle pour se rapprocher des légendes sur la Chasse Sauvage, qui ont en outre l'avantage d'exister dans de nombreux pays, sous différentes appellations (Chasse de Wotan dans les pays germaniques, Chasse ou Mesnie Hellequin en France, Vassalerie des Unseelie en Ecosse etc).

Une fois ces éléments définis, vers quel genre de scénario une telle légende peut-elle nous amener ?

La possibilité la plus simple consiste évidemment à reprendre le thème de l'héritier de la lignée maudite demandant l'aide des aventuriers, peut-être d'anciens compagnons d'armes ; on pourrait ainsi imaginer un vétérinaire de la marine élisabéthaine, ayant servi aux côtés des personnages-joueurs sous les ordres d'un Francis Drake ou d'un Richard Grenville, ayant récemment hérité du manoir et des terres familiales dans le Devon... pour se trouver alors confronté au réveil de la malédiction pesant sur ses ancêtres.

Si la créature commence à rôder autour de l'infortuné héritier à partir du moment où elle est de retour sur ses terres, rien n'empêche la malédiction qu'elle incarne de suivre ensuite sa victime à travers le monde comme un chien invisible traquant sa proie.

Suivant un schéma classique, la seule façon de vaincre ou de chasser à jamais la terrible créature est de l'affronter sur son territoire, là où elle puise son origine et sa puissance... là où se trouvent *les racines du mal*.

Une autre possibilité, plus simple et peut-être encore plus fidèle à l'esprit des aventures fantastiques de Kane consiste à faire du Chien Noir le serviteur surnaturel d'un sorcier utilisant la créature démoniaque pour mener à bien quelque terrible vengeance contre d'anciens ennemis.

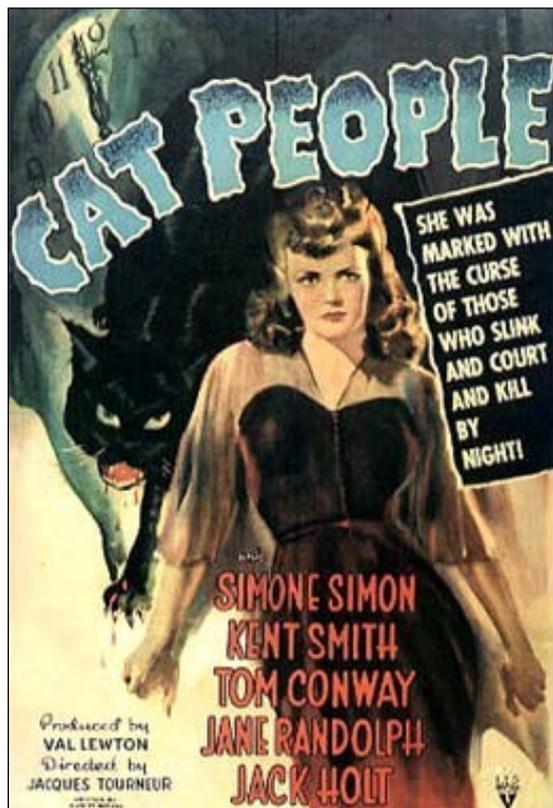


Le Chien Noir en Jeu

Si l'on souhaite faire du Chien Noir une entité spectrale ou démoniaque capable de tuer par elle-même (et pouvant donc aussi être combattue), la créature devra être gérée selon les règles habituelles sur les *Esprits Maléfiques* (voir règles de *Solomon Kane*, p 54-55), avec une Puissance de 8 à 10 et animée par une soif de *destruction*.

Si, en revanche, on souhaite en faire la manifestation aveugle d'une malédiction inéluctable plutôt qu'un être pouvant agir de sa propre initiative ou sous le contrôle d'un sorcier, on pourra utiliser les mêmes règles que pour les Cavaliers de la Mort (voir le chapitre précédent).

VII. LES REJETONS D'UBASTI



Le Peuple Chat

La figure de la femme-chat et, par extension, l'idée d'une race d'hommes-chats semblent avoir fasciné nombre d'auteurs fantastiques de la première moitié du XX^{ème} siècle, comme Algernon Blackwood avec *Sortilèges et Métamorphoses* (*Ancient Sorceries* en v.o.) ou Seabury Quinn avec *Les Enfants d'Ubasti* (sur lequel nous reviendrons un peu plus tard).

Mais c'est sans doute le cinéma qui nous a apporté la déclinaison la plus célèbre de ce thème, avec le film *La Féline* (*Cat People*) de Jacques Tourneur, (1942),[†] considéré à juste titre comme un des grands classiques du cinéma fantastique.

Son histoire tourne autour d'Irena, belle jeune femme d'origine serbe tourmentée par l'héritage maléfique de ses ancêtres, les « *cat people* », des sorcières qui auraient possédé le pouvoir de se transformer en redoutables félins. Le film de Tourneur *suggère* au lieu de *montrer* et, jusqu'à la fin, laisse le spectateur dans ce *doute* qui constitue un des éléments

essentiels d'une certaine conception du fantastique – qui n'était pas, loin s'en faut, celle d'un Robert E. Howard.

Peu importe, car là encore, ce n'est pas l'histoire en elle-même qui nous intéresse mais la légende qui la sous-tend. Si l'action du film se situe dans le New York des années 1940, son scénario repose en partie sur une légende qui aurait tout à fait sa place dans le monde de *Solomon Kane*.

Voici cette histoire, telle qu'elle est contée par Irena au héros du film :

« Le roi Jean de Serbie était un bon roi. Il chassa les Mamelouks du pays et délivra notre peuple. (...) Les Mamelouks étaient venus en Serbie longtemps auparavant et avaient réduit les gens en esclavage.

Au début, les gens étaient bons et adoraient Dieu en honnêtes chrétiens – mais peu à peu, les gens avaient changé. Lorsque le roi Jean chassa les Mamelouks et arriva à notre village, il trouva d'épouvantables choses : des gens s'agenouillant devant Satan et lui dédiant leurs messes... Les gens étaient devenus des sorcières ; ils étaient maléfiques.

Le roi Jean fit périr nombre d'entre eux par le fer mais certains, les plus sages et les plus malfaisants, s'enfuirent dans les montagnes. (...) Leur légende hante encore le village où je suis née. »

La référence aux Mamelouks (vassaux de l'empire ottoman) permet de situer les événements quelque part entre le XIV^{ème} et le XV^{ème} siècle... mais le roi Jean dont il est ici question ne correspond à aucun roi serbe historiquement identifiable...

Ce flou historique n'a, en l'espèce, aucune importance ; au contraire, il contribue à donner au récit le caractère d'une légende à demi-oubliée, facile à transposer dans n'importe quel autre pays ayant jadis subi l'occupation ottomane.

Délicieusement allusive, l'histoire contée par Irena mérite d'être analysée de plus près car elle recèle plusieurs éléments fort intéressants dans la perspective qui est la nôtre. De prime abord, ce récit peut donner l'impression d'un assemblage arbitraire d'éléments disparates : difficile en effet d'établir des liens logiques entre des éléments comme la Serbie et les

femmes-chats ou comme les Mamelouks musulmans et le culte de Satan... mais bien sûr, l'histoire que raconte Irena n'est sans doute qu'une version déformée, simplifiée et déguisée d'une vérité plus ancienne.

Le récit établit implicitement un lien de cause à effet entre la soumission du peuple aux Mamelouks et le culte de Satan. Il y a visiblement eu conversion ou initiation à des rites impies et il ne peut s'agir de la relation déformée et diabolisée d'une conversion à la foi musulmane (à laquelle les Mamelouks auraient pu, en bonne logique, vouloir convertir leurs esclaves), car alors la légende perdrait tout son sens ; les Mamelouks de ce récit (ou peut-être seulement certains d'entre eux) pratiquaient manifestement un culte n'ayant rien à voir avec celui d'Allah, un culte voué à quelque ténébreuse entité, ensuite identifiée par le folklore avec « Satan », terme pouvant désigner n'importe quelle divinité païenne perçue comme maléfique par les Chrétiens du temps jadis. Et puisque tout ceci débouche sur des femmes-chats, il est logique de supposer que ce culte avait un rapport plus ou moins direct avec la gent féline...

Sachant que les Mamelouks furent très implantés en Egypte, il est difficile de ne pas hasarder un lien avec la figure de la déesse Bast ou Bastet, souvent représentée sous les traits d'une femme à tête de chat.

Notons d'ailleurs que cette déesse est bel et bien évoquée dans les récits de *Solomon Kane*, puisque c'est manifestement son effigie qui figure au bout du fameux bâton-vaudou donné à Kane par N'Longa, ce qui ne signifie absolument pas qu'elle soit ou ait été une déesse « bienveillante » mais simplement que son image peut constituer un puissant talisman contre les esprits malfaisants, ce qui n'est pas vraiment la même chose : dans le monde de *Solomon Kane*, du reste, le Bien ne semble pas exister en tant que force cosmique ou transcendante : le Mal et les Puissances des Ténèbres s'opposent avant tout à l'Homme, plutôt qu'à de vagues et mystérieuses « forces du Bien »... ou à un Dieu qui semble n'exister que dans l'esprit des hommes.

Du reste, pour en revenir à notre tête de chat, il semble bien que cette effigie ait eu, primitivement, une autre forme n'ayant rien de félin. Il découle donc de tout ceci que la présence d'une effigie de Bastet au bout du bâton-vaudou de Solomon Kane n'est aucunement incompatible avec l'existence d'un culte maléfique de Bastet...

Au-delà de ces considérations culturelles, le motif des hommes-chats appartient surtout au vaste thème des créatures mi-hommes mi-animales, thème qui, chez des écrivains comme Howard ou Lovecraft, est presque toujours connecté au thème de la race pré-humaine, de l'hybridation contre-nature ou des deux à la fois...

Ce n'est pourtant ni chez Howard ni chez Lovecraft que nous retrouvons la trace de notre peuple-chat mais chez un de leurs contemporains, lui aussi publié dans la revue *Weird Tales* et dans d'autres *pulps* du même style : Seabury Quinn, créateur du détective de l'occulte Jules de Grandin.

Dans une de ses nombreuses enquêtes (*Les Enfants d'Ubasti*, 1929), ce dernier se trouve confrontés à des créatures qui semblent être les cousins directs des ancêtres de l'Irena de *Cat People*... mais qui, contrairement à ces derniers, viennent bel et bien d'Egypte. La boucle est bouclée, pourrait-on dire.

Dans l'optique qui est la nôtre, l'action et les péripéties de la nouvelle de Quinn importent peu mais les explications qu'y donne Jules de Grandin sur le peuple-chat méritent d'être reproduites ici :

« En Basse-Egypte, près de Zagazig, se trouvent les immenses ruines de Tell Besta. Elles marquent le site de l'antique Bubastis, sœur dépravée de Sodome et Gomorrhe, les villes maudites. C'est à Bubastis, au temps du Christ, qu'hommes et femmes adoraient Ubasti ou Bast, la déesse à tête de chat. Oui. Ils la vénéraient avec des emblèmes phalliques et des rites dont l'obscénité défie l'imagination. Aujourd'hui, ses temples sont en ruine. Seules les pierres les plus solides de ses nombreux monuments subsistent encore.

Cependant, il existe des choses plus durables que le granit et le bronze. Les vieilles légendes font état d'une race à part, une race née de cette déesse à tête de chat et ayant hérité sa nature maléfique. Une race assumant, le plus souvent, l'aspect des femmes.

Les fellahs égyptiens sont désespérément pauvres. Leur misère est infinie. Mais tout l'or qui teinte et s'échange au Caire n'inciterait pas un fellah à s'aventurer près des ruines de Tell Besta après le coucher du soleil. C'est un fait. Je l'ai constaté moi-même.

Et pourquoi ? Parce que ce lieu maudit est hanté par des goules. Ne riez pas. Il n'y a pas de quoi rire. C'est un fait.

Les dieux antiques et leurs adorateurs ne sont plus que poussière, mais leurs mémoires et leurs maléfices leur survivent. Les fellahs parlent d'êtres, étranges et terribles, qui vivent dans les ruines de Bubastis. Des êtres à forme humaine mais qui sont, ainsi que l'a dit votre si talentueux monsieur Poe :

Ni homme ni femme, ni fauve ni humain,

Ce sont des goules !

Oui. Leurs visages sont ceux d'hommes ou de femmes. Leur corps aussi, jusqu'à un certain point. Ils voient dans la nuit comme leur lointain ancêtre, ils ont des ongles griffus pour saisir leurs proies, des dents cruelles pour la déchiqueter. Ils mangent la chair et boivent le sang d'êtres humains vivants... ou de morts, s'ils n'en trouvent pas de vivants.

On ne les rencontre pas qu'à Tell Besta. Ils se reproduisent vite, et leur nombre a augmenté. Ils font leurs tanières dans les tombes en ruine de toute l'Afrique du Nord, guettant les voyageurs imprudents. Ils sont surtout nocturnes, mais il leur arrive d'attaquer, de jour, un voyageur isolé. Les Arabes les haïssent et les redoutent ; ils n'en parlent qu'indirectement. Ils les appellent « ce peuple-là. » Quiconque a parcouru l'Afrique du Nord sait ce que cela signifie. »

Une fois transposée dans l'univers de *Solomon Kane*, cette histoire devra, comme la précédente, alimenter un scénario dans le style des aventures de Kane, mettant l'accent sur l'action plutôt que sur l'investigation ou la spéculation et qui fera évidemment intervenir une femme-chat maléfique, voire plusieurs descendants de ces « *cat people* » que le bon roi Jean de Serbie (ou un de ses homologues) repoussa dans les montagnes et, sans doute, au-delà des frontières de son royaume.

Pour finir, bouclons la boucle en revenant quelques instants sur la nouvelle d'Algernon Blackwood citée au début de cet article : *Sortilèges et Métamorphoses (Ancient Sorceries)*. Principale (mais lointaine) source d'inspiration du film de Tourneur, ce récit de 1906 se déroule bien loin de New York, de la Serbie et de l'Égypte, dans une petite ville perdue de France où survivent d'anciennes sorcelleries - la preuve que, comme leurs cousins à quatre pattes, les enfants d'Ubasti sont partout chez eux...

Le Peuple Chat en Jeu

Si l'on interprète le Peuple Chat comme une race d'humanoïdes félines similaires aux *Enfants d'Ubasti* de Seabury Quinn, on pourra leur donner le même profil chiffré que celui d'une panthère, avec une capacité spéciale supplémentaire et, comme toutes les créatures surnaturelles, la faculté à instiller la terreur (voir *L'Inconnu et l'Indicible*, p 38 des règles de base de *Solomon Kane*).

Force	8	Rapidité	12
Adresse	10	Attaque	9
Instinct	10	Endurance	8
Volonté	8	Défense	10

Capacités

Prédateur

Rage Sauvage

Agilité Diabolique

Terreur

Agilité Diabolique : Cette faculté ajoute +2 à la Défense de la créature (déjà prise en compte dans les valeurs données ci-dessus).

Notes

Si l'on souhaite intégrer à leur profil la notion de transformation, liée, comme dans *La Féline*, à l'idée d'une malédiction ancestrale ou de la résurgence atavique d'un héritage oublié, on pourra s'inspirer du traitement du loup-garou présenté au chapitre précédent, en diminuant au besoin l'importance du cycle lunaire.

Là encore, tout dépend du rôle que le meneur de jeu souhaite donner à cette créature dans l'histoire qu'il a conçue.

Le meneur de jeu pourra également décider de traiter un membre spécialement important du Peuple Chat (comme par exemple une sorcière-chat censée descendre de Bastet elle-même) comme un Ennemi de premier plan.

Dans ce cas, ce personnage de premier plan pourra avoir une Volonté plus élevée (9 voire 10), posséder une ou plusieurs Fortunes (y compris *Fils du Diable*, ce qui lui donnerait un capital de Destin) et même connaître un ou plusieurs Secrets de sorcellerie.

VIII. LA REINE DES SERPENTS



La Dame Serpente

Fençons-nous, pour finir, sur une des plus célèbres légendes françaises, celle de la Fée Mélusine – une légende qui, de prime abord, peut nous sembler fort éloignée de l’imaginaire ténébreux d’un auteur comme Robert E. Howard.

Pourtant, comme nous allons le voir, si l’on réduit cette légende à ces éléments essentiels, on obtient un récit d’arrière-plan des plus inquiétants, à la tonalité quasi-lovecraftienne. Dans cette perspective, l’histoire de Mélusine telle que l’ont popularisée romans médiévaux et contes folkloriques peut même être utilisée en jeu comme la version déformée et déguisée d’une indicible vérité, motif souvent utilisé par les auteurs d’horreur.

L’histoire de Mélusine est trop longue et trop touffue pour être rappelée en détail ici ; à cet effet, on pourra consulter avec profit l’encyclopédie en ligne *Wikipedia* ou divers ouvrages et sites web consacrés au domaine légendaire.

Si l’on réduit l’histoire de Mélusine à ces éléments essentiels, nous obtenons la trame suivante - les noms propres en ont volontairement été retirés, cette légende pouvant aisément être resituée dans une autre contrée ou un autre contexte.

Un gentilhomme que le destin a placé en grande difficulté conclut un pacte avec une « fée » (ou, en d’autres termes, un être femelle d’origine surnaturelle) dont il fait son épouse, en échange de la bonne fortune qu’elle apportera à sa maison.

La « fée » apporte à son époux puissance et prospérité, ainsi que de nombreux fils, presque tous affligés d’étranges tares physiques... mais en échange de la faveur de la fée, le noble seigneur a dû jurer à cette dernière qu’il n’essaierait jamais de la voir lorsqu’elle se livre à ses ablutions, chaque samedi, dans le secret de sa salle de bain, sous peine de la perdre à jamais.

Tourmenté par les sous-entendus d’un parent jaloux de sa puissance, qui lui laisse entendre que son épouse n’a exigé cet étrange serment que pour pouvoir se livrer en toute tranquillité à la débauche, le seigneur finit par épier son épouse lorsqu’elle prend son bain et la surprend alors sous la forme d’une sorte de sirène mi-femme mi-serpent, proche de la vouivre de certaines légendes. Son épouse lui reproche alors d’avoir manqué à sa parole mais lui promet de rester à ses côtés s’il lui jure de ne rien dire à qui que ce soit de sa véritable nature.

Troublé mais attaché à son épouse (et peut-être aussi à la puissance et à la richesse qu’elle lui a permis d’acquérir), le seigneur accepte... mais quelque temps plus tard, alors que leurs fils se déchirent dans des luttes intestines qui viennent de se solder par la mort de l’un d’eux, tué par le fils préféré de sa mère, le seigneur, fou de douleur et de rage, accuse son épouse *devant témoins* d’être une maléfique et trompeuse *serpente* et d’être responsable de tous les maux de la famille. Sa nature non-humaine ayant été révélée, l’épouse-vouivre n’a d’autre choix que de s’enfuir, *en s’envolant par une fenêtre* (autant dire qu’elle *disparaît comme par magie*).

Mais on raconte qu’elle veille toujours sur sa descendance et qu’il lui arrive de survoler son château, la nuit, lorsqu’un malheur s’apprête à frapper sa lignée.

Le Peuple Oublié

Il n'est guère difficile de colorer cette trame de tons fantastiques évoquant les récits horribles d'Howard, Lovecraft ou Clark Ashton Smith ; il suffit pour cela d'oublier la « vouivre » du folklore et de la remplacer par un autre genre de femme serpent... par exemple par une descendante de ces sinistres Hommes Serpents qu'affronta en des temps immémoriaux le roi barbare Kull de Valusie, autre célèbre héros de Robert .E. Howard.

Anciens maîtres de la Terre, fort savants dans les arts ténébreux, ces maléfiques Hommes Serpents possédaient notamment le pouvoir de masquer leur apparence ophidienne par de puissants sortilèges d'illusions, pouvant ainsi agir à leur guise au sein d'une cour royale. Tout ceci remonte évidemment à l'époque du roi Kull, le dernier Atlante... mais il n'est pas interdit de voir de lointains descendants de ces Hommes Serpents dans les troglodytes dégénérés apparaissant dans une autre nouvelle d'Howard, *Le Peuple des Ténèbres*, race contrefaite « *plus proche du serpent que de l'homme* » et qui partage de nombreux traits avec le sinistre Petit Peuple évoqué par Arthur Machen dans quelques-uns de ses plus célèbres récits fantastiques...

Réexaminons à présent la légende de notre « fée Mélusine », en la reliant aux sombres secrets des Hommes Serpents...

Un seigneur que le destin a placé en grande difficulté tombe sous l'influence d'une « fée » et conclut un pacte avec elle. Cette « fée » est en réalité une des dernières reines de l'antique peuple des Hommes Serpents. Grâce à sa sorcellerie, celle-ci peut déguiser son apparence mais aussi apporter à son nouvel époux puissance et prospérité.

Quel est le véritable but de la serpente ? Tout simplement fonder une nouvelle lignée, échappant à la dégénérescence qui frappe son peuple mourant et assurer à cette lignée au sang neuf richesse et puissance dans le monde des hommes... peut-être dans le but de créer un jour un nouveau *royaume du serpent*.

En échange de son aide « magique », la « fée » fait jurer à son nouvel époux de ne jamais chercher à la voir un certain jour de la semaine, lorsqu'elle se livre non pas, comme elle le prétend, à ses « ablutions » mais à des rites impies lui permettant de régénérer son pouvoir, rites ayant sans doute lieu dans une caverne souterraine reliée aux appartements de la dame par un passage secret.

Rappelons que, dans la légende, c'est Mélusine elle-même qui construit le château de son époux – à partir de là, il semble parfaitement logique (voire inévitable) que ce château comporte des passages secrets inconnus du maître des lieux et qu'il ait été édifié au-dessus d'une antique caverne-temple du peuple-serpent.

Quant aux singulières tares physiques dont sont affligés la plupart des fils de Mélusine, on peut aisément les interpréter comme la version fabuleuse des stigmates de leur ascendance ophidienne (un peu comme les descendants des Profonds dans *Le Cauchemar d'Innsmouth* de Lovecraft)... stigmates qui ne peuvent être cachés car ces descendants ne possèdent évidemment pas le savoir magique (pouvoir d'illusion) de leur génitrice.

Tourmenté par les sous-entendus d'un parent jaloux ou peut-être par d'étranges rumeurs, le seigneur surprend finalement son épouse dans ses rites secrets et la voit alors telle qu'elle est, débarrassée du sortilège qui voile ses véritables traits. Soit parce que son esprit n'est pas assez fort, soit parce que son épouse a établi sur lui une véritable emprise grâce à son pouvoir de fascination, le seigneur accepte de ne rien divulguer de ce qu'il a découvert... mais il s'avère finalement incapable de garder le secret et dévoile la véritable nature de son épouse, qui n'a alors d'autre choix que de disparaître, non pas en « s'envolant par la fenêtre » mais peut-être au moyen de ses pouvoirs d'illusion...

Le reste n'est que légende.

La Race Maudite

Quel type de scénario une telle histoire peut-elle sous-tendre ? La voie la plus évidente semble être le motif de la descendance – et à travers lui, l'idée de *survivance* pré-humaine.

Dans la légende de Mélusine, la lignée fondée par la dame serpente est, de fait, devenue une des plus puissantes familles du royaume de France (et même bien au-delà, les Lusignan ayant compté dans leurs rangs des rois de Jérusalem, de Chypre et d'Arménie) ; si le pacte entre la femme-serpent et le seigneur remonte au moyen-âge, leurs descendants contemporains de Kane ne peuvent avoir gardé qu'une trace infime de cet héritage non-humain, se traduisant, par exemple, par des bizarreries physiques (peau légèrement squameuse, yeux étrécis etc.), plus ou moins flagrantes selon les individus.

Hommes-Serpents Dégénérés

Force	6	Rapidité	7
Adresse	7	Attaque	7
Instinct	7	Endurance	6
Volonté	6	Défense	5

A l'époque de Kane, il y a bien longtemps que les descendants de l'ancienne race ont été réduits à l'état de troglodytes dégénérés, trapus et contrefaits. Ils conservent néanmoins une part de leur antique vitalité surnaturelle : leurs blessures guérissent en quelques heures (deux heures de repos par blessure) et ils sont immunisés aux poisons et aux maladies. En combat, leur tactique préférée consiste à empoigner un adversaire dans le but de l'immobiliser, le plus souvent à deux ou trois contre un, avant de le mettre hors de combat.

Ayant, au fil des générations, perdu une grande partie de sa puissance et de sa richesse passées, le clan aurait pu se replier sur lui-même, dans quelque château à la sinistre réputation... à moins, au contraire, que la famille bénie par la « serpente » ne soit devenue et restée une des plus puissantes familles du royaume (la France ou un autre), avec dans son histoire ce singulier récit d'une ancêtre « fée » ou « vouivre » - récit auquel plus personne n'accorde, cela va de soi, le moindre crédit... en dehors de la famille.

On peut même imaginer que la déformation subie par la légende au fil des siècles ait été activement encouragée par ses héritiers de la dynastie des Lusignan, afin de déguiser en conte inoffensif une vérité plus ténébreuse.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que, dans la légende, Mélusine continue à veiller sur sa lignée, *sous une forme ou sous une autre...* Peut-être la Dame Serpente, quasi-immortelle, continue-t-elle à régner en secret sur la destinée de la lignée qu'elle a créée, depuis la caverne ancestrale, révélant son existence à quelques élus parmi ses descendants - ceux, par exemple, dont l'héritage ophidien est particulièrement fort ou dont l'esprit semble plus enclin à se tourner vers l'étude des arts ténébreux.

Qu'ils soient réduits à l'état de troglodytes dégénérés ou restés de « nobles seigneurs » proches du trône, ces *enfants de la serpente* ont tout pour faire d'excellents adversaires, dans des scénarios allant du simple (mais toujours efficace) *survival horror* à des aventures plus sophistiquées, mêlant anciens secrets, sortilèges d'illusions, intrigues de cour et cultes ophidiens blasphématoires...

La Dame Serpente en Jeu

En termes de jeu, on pourra considérer la Dame Serpente comme un Ennemi de premier plan possédant le pouvoir de masquer ses traits ophidiens par l'illusion, ainsi qu'une forme de magnétisme animal surnaturel lui permettant de fasciner ses séides, et même ses futures victimes. Elle ne se placera jamais volontairement en situation de combat direct, préférant toujours la ruse et le subterfuge à l'affrontement physique.

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Femme Fatale	Initiée
Fille du Diable	Meneuse d'Hommes

Secrets

Secret de la Chair *
Secret de la Vie (version primitive)

Spécial

Vitalité Surnaturelle
Terreur

Combat au Poignard

Rapidité 10, Attaque 9, Défense 8

Points de Destin : 3

Vitalité Surnaturelle : Chaque blessure par arme fait simplement perdre 1 point d'Endurance (au lieu de 2) à la Dame Serpente. Elle pourra ensuite regagner 1 pt d'Endurance par heure de repos. Elle est enfin totalement invulnérable aux dommages à mains nues et immunisée aux effets des poisons et des maladies.

Terreur : Lorsqu'elle révèle sa vraie nature, la Dame Serpente peut instiller la terreur (épreuve de Sang-froid - voir *Solomon Kane*, p 38).

* Sa maîtrise de ce Secret est telle qu'il lui permet de voiler la perception et l'esprit de tous ceux qui posent le regard sur elle, masquant ainsi son apparence ophidienne sous l'illusion surnaturelle de traits humains d'une grande beauté.

IX. LES SECRETS DU DR. DEE

Le Maître des Mystères

John Dee, célèbre mathématicien, astrologue, cosmographe et mage élisabéthain fut l'un des personnages les plus savants et les plus énigmatiques de son temps. Ce personnage aussi historique que mystérieux fascina de nombreux auteurs de littérature fantastique - notamment, qui fit de Dee l'auteur de la première traduction anglaise du sinistre *Necronomicon*.

John Dee fut donc à la fois un contemporain et un compatriote de Solomon Kane, lequel ne croisa toutefois jamais ses pas... Féru de secrets surnaturels, de livres interdits et d'objets étranges, John Dee aurait pourtant eu toute sa place dans l'univers du Puritain Vengeur - mais l'imagination de Robert E. Howard (au contraire de celle d'un Lovecraft) était sans doute plus facilement enflammée par les récits de batailles et de voyages mettant en scène Francis Drake ou Richard Grenville que par l'évocation de mystérieuses expériences ésotériques...

Le Savant

Véritable *homme de la renaissance*, John Dee fut tout à la fois mathématicien et géographe, astronome et astrologue, alchimiste et expert en cryptologie, philosophe et magicien.

Pour Dee comme pour beaucoup de savants de son temps, science, magie et philosophie n'étaient que les facettes de la même vérité divine, une vérité qu'il s'employa toute sa vie à étudier et à explorer... Ses recherches sur la divination, l'astrologie, la symbolique hermétique et la « haute magie » ou « magie cérémonielle », censée permettre la communication avec les entités angéliques ne doivent pas nous faire oublier que le Dr Dee fut avant tout un savant à l'érudition prodigieuse, dont la bibliothèque était l'une des plus vastes de toute l'Angleterre.

Eduqué à l'université de Cambridge, John Dee participa à la création de son prestigieux Trinity College et, alors qu'il était âgé de moins de trente ans, fut invité à la Sorbonne pour y enseigner les aspects les plus complexes de la géométrie euclidienne - avant de *refuser* une chaire de mathématique à Oxford ! Le Docteur Dee avait en effet de très hautes ambitions...



Dr. John Dee, Magus et Magister

L'Homme d'Influence

Très tôt dans sa longue carrière, son savoir lui permit de côtoyer les plus hauts personnages.

Ses formidables connaissances en astronomie et en cartographie (il était l'un des amis de l'illustre Mercator) faisaient de lui un expert en matière de navigation, l'amenant ainsi à instruire nombre de ceux qui allaient ensuite mener les grands voyages maritimes d'exploration menés au nom de la couronne anglaise. C'est d'ailleurs à Dee lui-même que l'on doit l'invention du terme - et donc du concept - d'empire britannique...

Dès l'accession au trône d'Elisabeth Ière (dont il fixa lui-même, par horoscope, le jour et l'heure du couronnement), Dee devint un des premiers personnages de la cour, officiant en tant que « conseiller extraordinaire » de la nouvelle reine, aux côtés de figures aussi influentes que Sir Francis Walsingham et Sir William Cecil, gardiens des secrets de la couronne et artisans infatigables de l'expansionnisme britannique.

Dee et la Sorcellerie

Dès le début de sa carrière, sa prédilection pour les sciences occultes lui attira des ennuis qui auraient aisément pu causer sa perte. En 1555, juste après avoir refusé la chaire d'Oxford, il fut accusé d'avoir calculé les horoscopes de la reine Marie (Marie Tudor, 1516-1558) et de la jeune princesse Elisabeth, un acte qui, compte tenu de la nature royale des intéressées, pouvait tomber sous le coup d'une accusation de trahison.

Victime de calomnies, désigné comme sorcier par la rumeur, Dee fut bientôt convoqué devant la Chambre Etoilée du tribunal de Westminster, qui le fit passer entre les mains du prêtre catholique Edmund Bonner, fléau des hérétiques et inquisiteur officieux du royaume. Dee réussit toutefois à se disculper et profita même de l'occasion pour nouer de fort utiles relations avec son persécuteur...

Au cours des dernières années de sa vie, la nature ésotérique de ses recherches attirera de nouveau sur Dee rumeurs et soupçons. Tombé en disgrâce et presque ruiné, il devra de nouveau faire face à des accusations de nécromancie et de magie noire – accusations qui lui ôteront toute chance de gagner la faveur du nouveau monarque, le roi Jacques Ier, connu pour sa haine obsessionnelle des sorcières et autres nécromants, à l'origine de son célèbre ouvrage *Daemonologie*.

Le Mage

Parallèlement à ces prestigieuses entreprises, Dee mena moult recherches dans le domaine de la magie hermétique. Il consacra ainsi les trois dernières décennies de sa vie à tenter de percer les mystères de l'Enochéen, le langage pré-humain des anges, censé receler la clé d'un retour de l'Homme à l'âge d'or d'avant la Chute. Ces recherches l'amèneront à s'associer avec le peu recommandable, **Edward Kelley**, un ancien homme de loi au passé douteux, féru d'alchimie, censé posséder des pouvoirs de visionnaire.

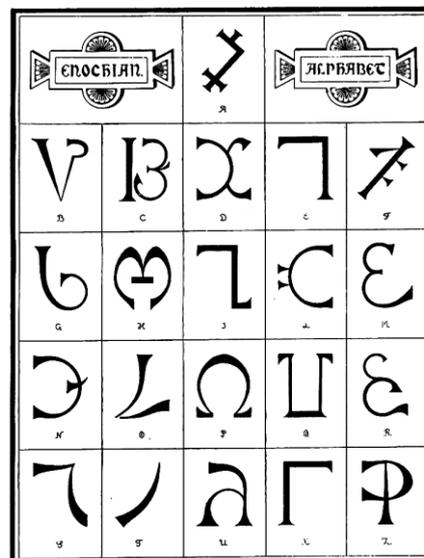
Le grand projet du Dr Dee était d'entrer en communication avec les « anges ». Aux yeux de Dee, ces purs esprits gardaient les secrets de la création et étaient susceptibles de les partager avec l'initié capable d'entrer en contact avec eux et de recevoir leur enseignement, un enseignement qui le rapprocherait lui-même de la grande vérité divine. Il se livra, dans ce but, à moult expériences impliquant différents médiums et un artefact singulier – une « pierre noire » ou un « miroir obscur », petit miroir circulaire en obsidienne d'origine aztèque et ramené du Nouveau Monde.

De Londres à Prague

En 1583, John Dee (alors âgé de 56 ans), Kelley et un autre « médium », un prince polonais nommé Albert Laski, quittent l'Angleterre avec leurs familles respectives pour voyager sur le continent, vraisemblablement en quête de secrets occultes. Leur périple les amène tout naturellement à Prague, à la cour de l'empereur Rodolphe II, amateur d'alchimie, protecteur de nombreux savants et grand collectionneur de livres et d'objets ésotériques.

Mais l'aventure pragoise n'apporta pas à Dee la faveur impériale qu'il espérait. L'empereur vit il en lui un charlatan, un illuminé, un intrigant, un espion à la solde de l'Angleterre ? Il refusa en tous les cas de financer les coûteux travaux du docteur et de ses médiums. Le roi de Pologne Etienne II, également sollicité, n'y accorda guère plus de crédit. Finalement, en 1589, après avoir définitivement rompu avec Kelley, Dee décide de regagner l'Angleterre...

L'Enochéen



Ce mystérieux « langage des anges », censé être la langue sacrée de la Création divine, fut « découvert » par Dee et Kelley au cours de leurs multiples expériences de divination. Il est constitué d'un alphabet de vingt-et-une lettres, supposées posséder différentes vertus magiques. L'Enochéen tire son nom d'Enoch ou Hénoch, patriarche biblique et père de Mathusalem (parfois confondu avec un autre Enoch, fils de Caïn.) Entre 1581 et 1583, Dee consacra à l'Enochéen et à ses applications ésotériques pas moins de cinq livres, connus sous le nom de *Mysteriorium Libri*.



Une Fin Obscure

A son retour en Angleterre, Dee découvre avec horreur qu'en son absence, sa maison de Mortlake et la bibliothèque qu'elle abritait ont été pillées et saccagées – ce qu'il vit comme un véritable cataclysme.

A cela s'ajoutent les conséquences de ces six années passées à l'écart de la cour anglaise, dans l'entourage de princes peu dispendieux et d'intrigants sans scrupules. En six ans, Dee a perdu l'essentiel de son influence, une bonne partie de sa fortune et le prestige qui était jadis le sien. Il implore alors l'aide de son ancienne protectrice, la reine Elisabeth, qui finit par le nommer directeur du Christ's College de Manchester en 1596 – mais là encore, sa sulfureuse réputation de magicien ne tarde pas à attirer sur sa personne calomnies et rumeurs malveillantes. L'étoile de l'ancien astrologue royal est désormais sur le déclin...

Les dernières années de la vie de John Dee se dérouleront dans la solitude et le dénuement.

En 1598, il retourne vivre dans sa vieille demeure de Mortlake, aux côtés de sa fille, qui veillera sur lui jusqu'à sa mort.

En 1603, un nouveau roi monte sur le trône anglais – l'Écossais Jacques Ier, monarque notoirement hostile à toute forme de pratiques magiques et dont Dee ne peut espérer aucune aide. Il semble même plus prudent pour lui, désormais, de se faire oublier...

Ruiné et déchu, « l'homme le plus savant d'Angleterre » s'éteint en 1608 ou en 1609, à plus de quatre-vingts ans, sans laisser de traces dans les registres officiels. Nul n'a jamais découvert son lieu de sépulture.

John Dee en Jeu

A l'époque de référence de *Solomon Kane* (années 1590), John Dee est déjà revenu en Angleterre, mais n'a pas encore été nommé au Christ's College de Manchester (1598). Il s'agit donc d'un John Dee déjà âgé (il a 63 ans en 1590), au prestige largement terni mais bien décidé à regagner la faveur de la reine Elisabeth – et aussi à récupérer certains des livres et artefacts qui lui ont été dérobés lors du pillage de sa demeure de Mortlake...

Le savoir ésotérique de Dee lui confère la connaissance du Secret des Noms (voir le supplément *Sombre Savoir*) ; libre à chaque meneur de jeu de décider si le docteur a déjà mis ce savoir en pratique et réussi à invoquer des entités d'outre-monde ou si ce savoir est uniquement théorique : par vertu chrétienne, Dee aurait en effet pu s'abstenir de se livrer à toute expérience d'évocation – en dehors de celles destinées à communiquer avec les seules puissances *angéliques* (et pour lesquelles il a manifestement été berné, des années durant, par l'habileté du charlatan Edward Kelley).

Dr John Dee, Maître des Mystères

Rôle : Mentor ou Indépendant

Traits et Valeurs

Force	3	Rapidité	6
Adresse	5	Physique	4
Instinct	7	Endurance	6
Volonté	9	Sang-froid	8

Fortunes

Initié, Erudit *, Homme de Science **

Secrets

Secret des Noms ***

* Cette Fortune confère à Dee un savoir hors du commun dans des domaines comme l'histoire, la géographie, la philosophie, la théologie etc. Elle lui permet également de maîtriser de nombreuses langues étrangères et anciennes.

** Cette Fortune fait de Dee un astronome et un mathématicien hors pair.

*** Voir p 6 de ce supplément.

En tant que non-combattant (voir règles p 41), John Dee se trouve obligatoirement mis hors de combat dès que son Endurance tombe au-dessous de 4 (au cas extrêmement improbable où il se retrouverait en situation de confrontation physique).

Amorces d'Aventures

Le Livre Maudit

Le Docteur Dee a retrouvé la trace d'un de ses plus précieux ouvrages dérobés lors de la mise à sac de sa bibliothèque : un grimoire ténébreux, à ne pas mettre entre toutes les mains et qu'il souhaite récupérer en toute discrétion. Il engage les aventuriers pour mener cette mission à bien et lui ramener le livre maudit, désormais entre les mains d'un aristocrate débauché qui se pique de magie noire (similaire, par exemple, à la version alternative de Sir George Banway décrite p 7 de ce supplément). Qui sait à quelles fins ce dernier pourrait vouloir utiliser le grimoire et les sinistres secrets qu'il renferme ?

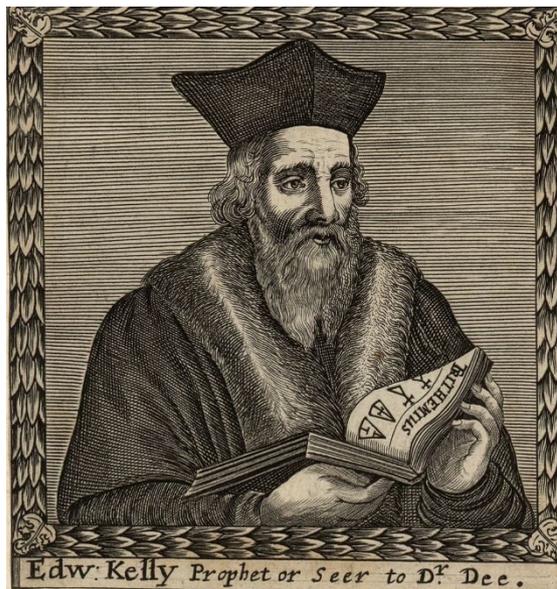
Le Miroir Obscur

Le fameux « miroir noir » utilisé par le Dr Dee pour ses expériences de communication avec la sphère céleste n'est pas, contrairement à ce qu'il pense, un artefact d'origine aztèque... Il s'agit en réalité d'un fragment d'une des Pierres Noires de l'antique Peuple Serpent (voir le chap. VIII de ce supplément), grâce auxquelles les sorciers de la race maudite pouvaient percer les brumes du temps et entrevoir le futur. Un petit groupe survivant d'ophidiens dégénérés a réussi à remonter la piste du précieux fragment et est prêt à tout pour s'en emparer. Conscient que de « sombres présences » rôdent autour de lui et espionnent sa maison, Dee engage les héros pour assurer sa protection contre ces mystérieux et (pour l'instant) invisibles individus...

Le Royaume Secret

Dans les nombreuses et anciennes cartes en sa possession, le Dr Dee pense avoir trouvé la trace d'un royaume oublié, fondé dans le Nouveau Monde par Madoc, un prince gallois du XII^{ème} siècle. Selon la légende, ce dernier aurait quitté sa terre natale en l'an de grâce 1170 pour fonder un « royaume secret » quelque part dans les « Iles de l'Ouest ».

Désireux de redorer son blason et de rentrer dans les bonnes grâces de la reine Elisabeth (dont la prétention à la souveraineté sur l'Amérique pourrait en sortir renforcée), Dee décide de mettre sur pied une expédition vers le Nouveau Monde afin de trouver le royaume perdu du prince Madoc. Il engage les aventuriers pour mener à bien ce voyage vers l'inconnu... mais dans le monde de *Solomon Kane*, les légendes cachent souvent de sombres réalités. Qui sait ce que nos héros trouveront au terme de leur odyssée ?



Edward Kelley (gravure du XVIII^{ème} siècle)

Le Retour de l'Alchimiste

Pour les historiens, Edward Kelley, le charlatan qui avait abusé de la confiance de John Dee avant de l'entraîner dans son malencontreux périple européen mourut en 1597.

Après le départ de Dee de la cour de Bohême, Kelley vécut pour un temps dans l'opulence, profitant des largesses d'aristocrates crédules subjugués par ses prétendus dons de prophète et d'alchimiste.

Las d'attendre la production massive d'or que lui avait promise Kelley, l'empereur Rodolphe le fit finalement en 1591 et enfermer dans un de ses châteaux pour y mener enfin à bien ses travaux de transmutation des métaux, jusqu'à ce qu'ils produisent le résultat promis. C'est là qu'il mourut, en 1597 – suite, dit-on aux blessures causées par une tentative d'évasion manquée.

Et si Kelley avait « survécu » à sa mort ? Et si, pendant toutes ses années de séquestration lors desquelles l'empereur Rodolphe mit à disposition de son prisonnier les grimoires les plus précieux de sa bibliothèque personnelle, Kelley avait découvert le Secret de l'Esprit ?

Il aurait alors pu s'évader d'une façon pour le moins inattendue, en transférant son esprit dans le corps d'un autre individu... Libéré de sa prison et de sa propre enveloppe charnelle, rendu fou par ses années d'emprisonnement et ses terribles découvertes, le voleur de corps aurait finalement regagné sa terre natale, l'Angleterre, bien décidé à se venger du Dr. Dee, responsable (selon lui) de son infortune et de sa tragique destinée...

X. CHASSEURS D'HORREURS

Guerre aux Ténèbres

Dans une chronique mettant l'accent sur les créatures monstrueuses, les esprits maléfiques et la sorcellerie, le meneur de jeu pourra vouloir orienter les héros vers un rôle de chasseurs de démons et de tueurs de monstres à la *Van Helsing* ou *Captain Kronos*, sans se sentir pour autant obligé d'adopter les aspects les plus kitsch de ces deux films et en gardant à l'esprit que Solomon Kane lui-même, à partir du moment où il devient le porteur du Bâton-Vaudou, suit lui aussi cette voie aussi ténébreuse que périlleuse...

En termes de jeu, la façon la plus simple de donner encore plus de poids à cet aspect de l'univers de Kane est d'autoriser les joueurs à choisir des Fortunes spécifiquement liées à cette destinée, au fil du parcours de leurs héros. Vous trouverez ci-après cinq exemples classiques de telles Fortunes.

Nouvelles Fortunes

Aucune des Fortunes présentées ci-dessous ne pourra être acquise lors de la création de personnage ; elles devront être gagnées en cours de jeu par le héros, suite à des expériences en lien direct avec leur teneur.

Chasseur de Sorcières

Un héros avec cette Fortune possède un talent de *witchfinder*, de « dénicheur de sorcière », qui lui permet de sentir intuitivement si un individu est un Initié détenteur de Secrets interdits, grâce à une épreuve d'Instinct.

En pratique, tout se passe comme s'il émanait une odeur ou une aura particulière de la personne du sorcier.

A la discrétion du meneur de jeu, si le sorcier est doté d'une Volonté supérieure à celle du personnage, l'Instinct de ce dernier pourra subir une pénalité égale à cet écart.

Chasseur de Démons

Cette Fortune ne peut être acquise que par un héros ayant vaincu au moins un esprit maléfique avec une Puissance de 10.

Elle rend le personnage invulnérable au type particulier de terreur que provoquent les esprits maléfiques, ce qui le dispensera d'avoir à mettre son Sang-froid à l'épreuve lors de ses prochaines rencontres avec de telles entités.

Chasseur de Vampires

Seul un héros ayant déjà occis plusieurs Goules et au moins un authentique Vampire (voir le chapitre IV) et n'ayant donc plus besoin de mettre son Sang-froid à l'épreuve face à de telles créatures pourra acquérir cette Fortune, avec l'accord du meneur de jeu.

Le héros devra également être un Bretteur Accompli, un Tireur d'Elite ou les deux, afin de pouvoir appliquer à sa maîtrise des armes son expérience unique des non-morts.

En termes de jeu, le héros n'a désormais plus besoin d'accomplir une *prouesse* pour porter une *botte mortelle* (Bretteur Accompli) ou un *exploit* pour tenter un *tir mortel* (Tireur d'Elite) contre une Goule ou un Vampire.

Il sera donc possible pour le héros de tuer une Goule d'une seule attaque d'escrime ou d'un seul tir de pistolet – et beaucoup plus facile de blesser de ces façons un Vampire.

Tueur de Monstres

Seul un personnage ayant déjà occis plusieurs créatures monstrueuses peut acquérir cette Fortune, avec l'accord du meneur de jeu. Elle confère au héros un bonus de +2 sur tous ses tests de Sang-froid destinés à résister à la terreur causée par les créatures monstrueuses.

Cette Fortune n'accorde, en revanche, aucun avantage spécial contre un esprit maléfique.

Porteur d'un Objet Unique

Cette Fortune est déjà évoquée dans les règles de base, à propos du Bâton-Vaudou donné à Kane par N'longa. Comme dans ce cas précis (*Porteur du Bâton-Vaudou*), le nom de la Fortune devra toujours inclure celui de l'objet, afin d'en souligner le caractère unique.

A partir du moment où un talisman d'une telle puissance apparaît dans votre chronique, un héros pourra décider d'en devenir le porteur attiré, ou être désigné pour ce rôle par un mentor, comme l'est Kane par N'longa lorsque celui-ci lui lègue le bâton-vaudou.

Le fait que ce choix prenne, en termes de jeu, la place d'une Fortune souligne l'importance de cette étape dans la destinée du héros et dans son évolution personnelle.

Le fait de devenir porteur d'un objet unique permet de gagner 1 point de Destin de plus, ce qui amène à 4 le capital du héros. A cela s'ajoutent les pouvoirs et les propriétés du talisman, qui varieront en fonction de chaque objet. De manière générale, les vertus d'un tel artefact devront être d'un niveau de puissance comparable à celui du Bâton-Vaudou.

Vous trouverez ci-contre trois exemples de talismans : des objets uniques auréolés de mystère, dotés d'une longue histoire et de singuliers pouvoirs, que chaque meneur de jeu pourra étoffer à sa guise. Deux de ces trois artefacts, l'Anneau de Salomon et la Dague de Bran, sont librement inspirés d'éléments issus de l'œuvre de Robert E. Howard.

Trois Talismans

La Dague de Bran

Cette antique dague, dont la lame fut sculptée dans une mystérieuse pierre noire, aurait appartenu au dernier roi du peuple disparu des Pictes – roi qui livra, dit-on, une guerre oubliée contre les Vers de la Terre.

Utilisée contre un membre ou un descendant hybride du Peuple Serpent (voir chapitre VIII), cette arme confère un bonus de +2 en Attaque ainsi qu'en Défense, en vertu du pouvoir meurtrier de sa lame et de la crainte instinctive qu'elle suscite chez ces créatures. L'arme possède sans doute d'autres pouvoirs, à découvrir au fil du temps.



L'Épée du Châtiment

Cette longue et fine épée médiévale fut forgée au XIV^{ème} siècle par un mystérieux sorcier hongrois engagé dans une guerre personnelle contre un puissant clan de Vampires.

Seul un héros possédant la Fortune Chasseur de Vampires peut éveiller ses pouvoirs et en devenir le porteur attiré.

Entre de telles mains, cette arme s'avère particulièrement meurtrière pour les morts-vivants : chaque blessure que son porteur inflige fera perdre 2 points d'Endurance à une Goule (au lieu d'un seul) et 1 point (au lieu de 0) à un Vampire.

Contre un Vampire, un *coup de maître* ou une *botte mortelle* s'avèrera aussi meurtrier que contre n'importe quel être vivant.

L'Anneau de Salomon

Cet anneau de bronze terni, dépourvu de tout motif, aurait, selon la légende, appartenu au grand roi d'Israël Salomon – celui même qui, dit-on, enferma des démons dans « d'étranges démons » et qui, en son temps, porta le bâton transmis à Kane par N'longa.

L'anneau de Salomon confère à son porteur un bonus de +2 à la Volonté lors de toutes ses confrontations avec des esprits maléfiques. Il possède sans doute d'autres pouvoirs, laissés à l'appréciation du meneur de jeu.

