



U n commencement est un moment d'une délicatesse extrême...

Sachez donc que ce qui suit n'a été rédigé que sous l'effet de la folie. La plus plaisante des folies, certes, mais toutes les folies le paraissent, au moins dans leur début. Lorsque les âges se sont écoulés, alors seulement, par delà le flou des souvenirs qui s'estompent, voit-on la réalité de la furieuse vengeance du Néant.

Il n'y a là que les divagations d'un vieillard avant son heure, qui avait cru briller auprès d'un astre trompeur, et, la cire de ses ailes fondue, prostré dans la fange dont il n'aurait jamais dû penser à s'élever, n'a d'autre secours à son malheur que de transmettre la malédiction à d'autres, plus vigoureux, moins naïfs, qui sauront en reprendre le cours et en dérouler l'écheveau jusqu'à son terme.

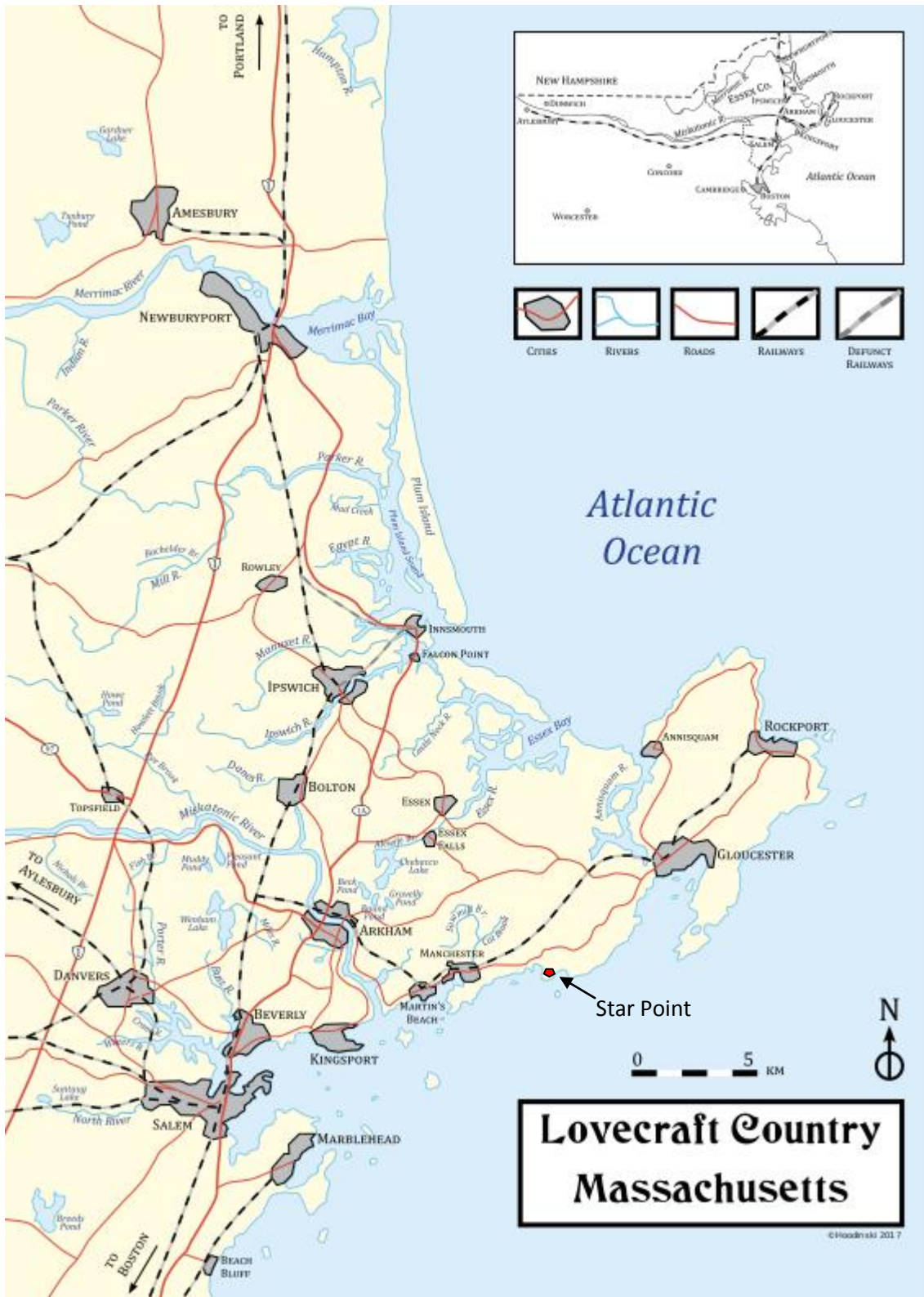
Vous y trouverez, lecteur plein de curiosité, le récit sans doute embrouillé d'un lien avec une longue exploration possible d'une fraction de la région de Nouvelle Angleterre où vos pas vous ont mené déjà bien des fois. Sans doute n'avez vous cependant jamais entendu parler de Solomon Island, petite île attirant peu l'attention sur elle, et de ce qui s'est cache. Mais cette exploration doit bien avoir un début, et vous l'avez sous les yeux.

Ce n'est ni un récit exact, ni une source documentaire, ni même un guide précis. C'est... autre chose. N'y cherchez rien d'autre que des idées, des liens entre ces idées, faites en la base de vos propres réflexions, le reflet de vos propres peurs, le miroir où se déforment vos propres traits. Faites vôtre ce monde étrange, mais n'oubliez jamais que d'autres avant vous l'ont exploré : Funcom en particulier. Vous savez à quel point les megacorpos sont dangereuses. Mais rien n'est vraiment immuable et le même monde peut être exploré de bien des façons, sous bien des formes. Faites le vôtre, déformez le de vos désirs comme l'argile que vous modelez en un visage, grossier ou aux traits idéaux.

Et alors la folie vous accueillera aussi, comme elle m'a accueilli avant vous.

Le 18 avril 2019, à Lille,

Khar Amel, archiviste renégat de la Loge Noire



Solomon Island se trouve malencontreusement sous le carré blanc portant la légende de la carte



Un plan général de Solomon Island (de qualité approximative)

Université Miskatonic



Mémoire de stage

juin 2018

**Le fort de Star Point, un exemple des
défenses côtières locales de la façade
atlantique dans les premières années de
l'indépendance**

Liam O'Donnel

Encadrant : professeur Williams

Institut de Sciences Humaines et Littérature

Département d'Histoire

Section d'Histoire Locale et Folklore

Le fort de Star Point, un exemple des défenses côtières locales de la façade atlantique dans les premières années de l'indépendance

Résumé

Le lieu dit Star Point est le site d'un fort de défense côtière bien connu des histoires locales de la ville de Gloucester. Nous nous sommes intéressé au cours de notre stage à rassembler les éléments bibliographiques épars permettant d'en dresser l'histoire et avons effectué un premier relèvement de terrain pour en définir le tracé. Ces travaux préliminaires ouvrent des perspectives prometteuses de travaux futurs pour élucider le mystère de l'accident qui mit un terme à l'occupation du fort.

Ce stage a été réalisé dans le cadre des travaux nécessaires à l'obtention de la licence d'Histoire de l'Université Miskatonic, année scolaire 2017-2018.

Il s'est déroulé de septembre à juin à l'Université Miskatonic, Arkham, et a donné lieu à deux campagnes de terrain, du 11 au 15 mars 2018 pour le recueil d'archives et des interviews à Gloucester et Marblehead et du 21 au 26 mai 2018 à Martin's Beach et sur le site de Star Point.

Il a été réalisé sous la supervision du professeur Terence Williams, PhD.

Au terme de cette année, je voudrais remercier en premier lieu le professeur Williams qui a su me donner le goût de l'Histoire et me montrer comment les archives et les histoires locales se complètent.

Je ne peux manquer de remercier Theresa, Erik et Ilya pour les discussions sans fin (et les pizzas pendant les parties d'AdC), la bonne humeur et l'émulation qu'ils ont amenées au cours de cette année. Vivement la prochaine !

A mes parents, pour leur soutien de toujours.

Après l'invasion de 1812, le Congrès décida de défendre la côte atlantique par une série de forts et de batteries destinées à empêcher un débarquement. La baie de Star Point, à mi distance entre Gloucester et Kingsport, fut jugée propice à un débarquement et une commission fédérale d'inspection vint reconnaître le site en octobre 1814. Des plans pour batterie de 8 pièces furent établis mais modifiés à quatre reprises, passant d'un tracé en ligne battant l'entrée de la baie à un fort pentagonal à demie lune battant l'approche de la baie avec batterie détachée pour deux pièces couvrant la plage. Le plan fut approuvé par le Congrès en novembre 1815 et les travaux débutèrent très rapidement. Un entrepreneur local du nom d'Aaron Billingsley recruta une centaine d'ouvriers à Gloucester pour les terrassements, qui commencèrent en dépit d'un temps glacial le 16 décembre et furent interrompus par le mauvais temps du 30 décembre au 6 mars. Une seconde campagne de recrutement pour des terrassiers eut lieu entre le 8 et le 15 mars, avec une reprise effective des travaux vers le 20. Billingsley n'avait visiblement aucune expérience dans ce genre de travaux et se suicida le 28 mars en apprenant que les travaux réalisés au cours de la première campagne étaient à reprendre, alors que les fonds votés au Congrès étaient notablement insuffisants pour la réalisation des travaux envisagés. L'un des contremaîtres reprit l'ouvrage et conclut les terrassements dans le budget alloué pour le 1er juillet, abandonnant une partie des plans pour réduire les coûts. Le fort, prévu initialement pour disposer d'un mur maçonné et de bâtiments en dur pour loger 120 hommes de troupes et 10 officiers fut réduit à une redoute en terre étayée de gabions et les derniers travaux consistèrent, après une rallonge budgétaire votée suite à des débats houleux le 20 septembre 1816, à y ériger trois bâtiments en bois, donc deux au moins furent achevés par la garnison de seulement 50 hommes et 3 officiers, arrivée en poste dès le 1 novembre 1816. L'emprise du fort avait été réduite à deux batteries de deux pièces orientées vers l'ouest et le sud ouest, une casemate d'infanterie construite en rondins, et une petite batterie détachée. Le chemin abrité entre le fort au sommet de la colline de Star Point et la batterie en contrebas ne fut jamais creusé, laissant un cheminement de 600 m à peine tracé dans les broussailles, d'après les rapports de la garnison. Les canons furent fondus à Boston, stockés tout l'hiver 1816 à Arkham et n'arrivèrent à Star Point qu'en avril 1817 avec les 700 barils de poudre et les 800 boulets et obus de dotation. Un état de l'arsenal d'Arkham mentionne que l'armement du fort comporte 4 canons de 24 livres dont deux sur affût de marine et deux mortiers de 48 livres, mais souligne que l'arsenal de Boston n'a fourni que trois canons de 24 livres et à titre temporaire une pièce de campagne de 6 livres. Après des échanges assez vifs entre le commandement de la garnison et les responsables de l'arsenal d'Arkham puis de Boston à ce sujet, les parties décident de remettre la question de l'armement du fort au gouverneur, mais avant que la question ne soit tranchée, l'accident du 16 mai 1817 met un terme à la courte existence du fort de Star Point. La batterie de Star Bay reste en fonction, avec son canon de 6 livres et son mortier de 48 livres, jusqu'en 1823, date de la dernière relève de sa garnison de 10 hommes dont un officier. On ignore quand les pièces ont été enlevées.

Le relevé de terrain révèle une forme pentagonale irrégulière en levées de terre gabionnées avec une demie lune assez bien conservée et un ravelin au coin nord ouest sans doute destiné à couvrir la porterie du côté de la baie de Star Point et à garantir l'entrée du fort d'un tir d'enfilade dont le tracé est difficilement visible. Les murs nord est et sud sont notablement mal exécutés et dévient sensiblement du tracé, suivant même une sorte de courbe plutôt qu'une ligne droite pour le mur nord est. Le mur sud présente un décrochement aux trois quarts de sa longueur, vers l'est, laissant supposer une réalisation en deux fois. Quatre embrasures sont nettement visibles sur les murs ouest et sud ouest, en deux groupes de deux sur le premier et régulièrement espacés pour le second.



Ouest : vers Manchester ; est : vers Gloucester

A : Ridgson's Ridge

B : Old Oak Top. Le vieux chêne était un point de rendez vous assez courant jusque dans les années suivant la guerre de sécession. Il fut frappé par la foudre pendant l'été 1868 et en mourut, laissant une silhouette noire à même de faire forte impression sur les esprits à l'imagination vive. Il est aujourd'hui pourri et rongé par les champignons, au milieu d'un massif dense de broussailles. Le chemin d'accès au fort débouchait sur la route de Manchester à Gloucester "à proximité d'Old Oak Top", mais nous n'avons pas trouvé de quel côté.

1 : ravelin abritant le chemin vers la batterie détachée et la demie lune des coups d'enfilade depuis la baie. Son tracé est à peine visible.

2 : demie lune

3 : entrée. Elle est marquée par deux robustes épaulements soutenus par des gabions dont le treillisage est encore discernable par endroit.

4 : emplacement de la position d'infanterie de la batterie détachée. Nous avons fait figurer un chemin hypothétique depuis le fort en nous basant sur la difficulté de la pente et sur la distance de "700 à 800 pas" dont le capitaine Atwell se plaint.

5 : pas de tir maçonné de la batterie détachée.

6 : fosse d'un mètre de profondeur. Emplacement de la nouvelle poudrière ?

Le fort a été commandé par le capitaine Ebenezer Atwell, dont la correspondance fait abondamment mention du mauvais état des bâtiments et de la qualité douteuse des aménagements du fort. Il fait en particulier construire une nouvelle poudrière pour remplacer la première, sise "dans une mauvaise baraque de planches, tout juste goudronnée et à peine capable de soutenir la pluie. Les neiges des derniers jours auraient gâté toute la poudre si [le sergent fourrier] n'avait pas fait tendre toutes les toiles de tente pour en garder la poudre de l'eau qui gouttait". Dans ces conditions, l'accident qui fit exploser la poudrière dans la soirée du 16 mai 1817 est d'autant plus difficile à expliquer. Les habitants de Gloucester entendirent une détonation assourdie vers 17H30, puis on vit une colonne de fumée noire. Des témoignages concordant et les journaux font état d'un début de panique à Gloucester, Salem et Arkham, où se répandirent des rumeurs d'attaque anglaise. Cependant, vers 18H, un homme de la batterie de Star Bay arriva à Manchester pour y demander d'urgence la venue d'un médecin, expliquant que le fort avait fait explosion. Appelé en urgence, le docteur Pearson ne put rien pour les 42 occupants du fort. Dans les jours suivants, on retrouva bien 29 corps, dont étonnamment trois femmes, a priori d'origine abenaki (les indiens de Solomon Island), et au moins deux autres projetés à quelque distance du fort, mais il fallut déclarer disparus les autres. Aucun ne fut formellement identifié et ils furent enterrés en hâte à Martin's Beach, où s'élève encore une stèle portant les 42 noms. Suite à ce désastre, le fort ne fut pas reconstruit et de nombreuses rumeurs firent état des fantômes de la garnison sur la colline de Star Point.

Jusqu'à la guerre de sécession, les habitants de la région faisait état de cet endroit comme d'un lieu à éviter, malgré les éloges qu'ils faisaient du capitaine Atwell, tout en fréquentant le Vieux Chêne devant la colline de Star Point. Ce dernier était originaire de Salem, où du reste il avait de la famille qu'il a visitée à deux reprises lors de sa courte garnison. Ebenezer Atwell était le troisième fils de Jonathan Atwell, très actif dans les Massachussets Rifles pendant la guerre de sept ans avec ses deux frères, qui furent tués lors d'un raid contre les indiens alliés aux français. Par un curieux coup du sort, les trois fils de Jonathan Atwell, Samuel, Ezekiel et Ebenezer, s'étant engagés dans l'armée continentale, furent de l'armée malheureuse d'Herkimer embusquée à Oriskany par les indiens, et seul Ebenezer en réchappa. Ses états de service font mention de son bon comportement pendant les batailles auxquelles il participa, ainsi que d'un soin profond pour la discipline. Il fut cependant plusieurs fois réprimandé par ses supérieurs en raison de la dureté de son comportement vis à vis de ses hommes, ce qui limita drastiquement son avancement. Parvenu au terme d'une carrière assez terne, il reçut le commandement du poste de Star Point afin d'y mettre en place une garnison solide et efficace avant de partir en retraite. Ce choix d'un commandant fort peu aimé de la troupe et mal considérée par sa hiérarchie s'explique par le rôle du fort.

La consultation des archives fédérales permet d'apprendre que le fort avait en effet une double vocation : empêcher un débarquement anglais dans la région, certes, mais surtout contrôler le trafic naval dans la baie, où le gouvernement fédéral soupçonnait une forte contrebande, aidée par la position favorable de Solomon Island et des plages autour des principaux ports. La plus propice, hors des cavernes d'Innsmouth, est celle de Star Bay. Afin de se prémunir contre la contrebande, l'emplacement du fort fut soigneusement choisi, et un commandant connaissant bien la région et ses habitants, mais qui devait rester incorruptible, devait être désigné. Le capitaine Atwell était l'un des rares officiers originaires de la région, et son caractère de disciplinaire stricte ne pouvait qu'attirer l'attention.

L'origine de l'accident tragique du 16 mai est délicate. Les thèses les plus diverses ont été avancées, mais trois semblent plus probables. Tout d'abord, comme le relataient les lettres et journaux de l'époque, l'accident malheureux dans la poudrière est l'hypothèse la plus vraisemblable. Quelques jours seulement avant l'explosion, la poudre avait été transférée dans la poudrière temporaire construite sur ordre d'Atwell en solides rondins étanchéifiés à la poix. Ce travail avait été mené dans les semaines précédente, en plein hiver, donc. Une tranchée d'un mètre de profondeur avait été ébauchée pour servir de fondation à une nouvelle poudrière, qu'Atwell souhaitait construire lorsque le temps serait sec, et si possible avec l'aide d'un ingénieur, réclamé dans plusieurs lettres. L'humidité ambiante devait avoir mouillé la poudre, et sans doute que le capitaine a dû décider de la faire sécher, opération risquée qui, menée maladroitement, aura provoqué l'explosion fatale. Une autre hypothèse fait état des rapports tendus entre Atwell et ses cousins à Salem. Les Bowen étaient en effet marchands, important de coûteuses cargaisons taxées lourdement, et étaient impliqués dans la contrebande, en particulier d'armes. Un Bowen est arrêté et fusillé pendant la guerre de sécession pour avoir vendu plusieurs milliers de fusils aux sudistes. Des rumeurs ont fait état, à quelques reprises, d'une véritable rivalité entre les Bowen de Salem et les Curt de Marblehead, des naufrageurs notoires ! Dans ces conditions, et avec l'intransigeance affichée par Atwell, la situation aurait pu s'envenimer assez pour décider d'éliminer l'encombrant capitaine et sa garnison. Il faut cependant remarquer le peu d'ostentation dans les cérémonies qui eurent lieu à l'occasion de l'enterrement, bien hâtif, des victimes. On est en droit de supposer que si la population locale avait été coupable, elle aurait songé à se disculper en masquant derrière une pompe plus riche sa scélératesse. La modestie de la stèle du cimetière de Martin's Beach payées par souscription en atteste. Enfin, la présence de femmes parmi les victimes jette un doute sur la situation exacte de la garnison en ce 16 mai 1817. Comment le capitaine Atwell, connu pour la discipline terrible qu'il faisait régner, a pu les admettre dans le fort ? C'est une question dont la réponse est aujourd'hui probablement à chercher dans les légendes des Abenaki de Solomon Island. On peut toutefois admettre que si des femmes ont trouvé leur chemin jusqu'à l'intérieur du fort, l'alcool aussi, et avec lui les pires accidents.

Pour compléter ce mémoire, il faut enfin noter que l'emplacement du fort de Star Point est encore parfaitement identifiable sur la colline, à une dizaine de mètres à l'est du sommet, et à quelques centaines de mètres seulement de la route qui fait le tour de la base de cette dernière par le nord. Les fossés et les levées de terre gabionnées sont bien marqués, la demie lune forme toujours un massif projeté en avant de la brèche formée par la porte et les quatre embrasures des deux batteries sont encore discernables. Les bâtiments en bois n'ont en revanche laissé aucune trace durable, si ce n'est, dans le coin ouest de la porte, un fragment de poteau noirci. L'aménagement intérieur du fort n'est pas connu avec précision en raison de l'abandon des plans initiaux et de la construction sinon anarchique, du moins non planifiée, de bâtiments à vocation temporaire. La batterie de Star Bay est elle parfaitement conservée. L'emplacement du mortier a été maçonné dans les années qui ont suivi, et on reconnaît encore le petit fortin défendant la position du canon. La visite est rendue ardue par une végétation arbustive envahissante sur le revers de la colline, mais le vent marin qui souffle en permanence limite sa croissance sur la partie est et le site est donc essentiellement dégagé.

Les affolants dessous de l'Histoire

Pour répondre à votre question, cher lecteur, oui, c'est bien les Billingsley de la conserverie d'Innsmouth. Veuillez également noter que le lieu a attiré à plusieurs reprises une commission fédérale étudiant la possibilité d'un nouveau fort, la dernière en date remontant à 1941.

Les archives fédérales sont assez laconiques sur le sujet du fort de Star Point en raison de son peu d'importance ; il est mentionné parmi d'autres dans des listes générales et même les archives de l'armée sont limitées. Elles contiennent toutefois les longs rapports d'Atwell sur la situation matérielle du fort et de forts édifiants addenda au sujet des activités nocturnes dans la baie. La commission d'enquête qui a étudié la question de l'explosion de la poudrière a conclu que le capitaine Atwell, relatant le passage de créatures marines inconnues à trois reprises, était moralement affaibli et avait une part écrasante de responsabilité dans l'accident, peut-être même un rôle déterminant. La commission classa l'affaire pour éviter d'avoir à mettre en cause le capitaine, et donc indirectement son choix par un certain général Scott. Les archives locales sont un peu plus spécifiques et comportent un certain nombre de lettres, de journaux et de procès verbaux qui tendent à prouver que la garnison détestait unanimement son capitaine tyrannique et violent, peu apprécié aussi des civils avec qui il avait des contacts. Atwell y est décrit surtout comme un individu grossier et brutal, sans culture, méchant et inutilement agressif, mais la même description pourrait s'appliquer à n'importe quel autre gradé ayant escaladé les rangs depuis la base de la pyramide par son comportement au combat. Là où la description est plus curieuse, c'est dans la cruauté dont il faisait preuve plus particulièrement à l'égard des indiens. Deux lettres de protestation lui sont adressées par les notables d'Arkham et Gloucester en raison de son traitement de "supplétifs indigènes" engagés pour les travaux de terrassement destinés à compléter le fort.

Toutes les pistes menant vers les indiens de l'île toute proche de Solomon Island, les investigations menées dans ce coin mettront les PJ en contact avec une communauté divisée entre des modernistes qui vivent dans des caravanes et des maisonnettes d'une exploitation touristique de leur passé, avec un village traditionnel reconstitué et les attractions attenantes fournissant la seule source de revenu à l'essentiel des familles, ainsi que les entreprises de travaux publics. Les traditionnalistes, eux, se composent de trois ou quatre familles isolées, vivant de chasse et de pêche... et de la vente d'articles pour ces deux activités aux touristes (mais aussi de guides pour les plus désireux de visiter l'île). Curieusement, les abenakis ne quittent que rarement Solomon Island, et ceux qui vont chercher l'aventure sur le continent ne reviennent jamais. Les PJ peuvent trouver quelques anciens avec qui discuter, mais il n'y en a que deux qui ont réellement conservé les traditions de la tribu : Old John, qui conserve les traditions du shamanisme de la tribu, vit dans une caravane contenant un immense téléviseur près du parc d'attractions ; Corbeau Gris est son pendant pour ceux qui ont refusé ce dernier, et pratique encore assez régulièrement les vieilles cérémonies. Les deux ont une excellente mémoire et, même s'ils sont irrémédiablement brouillés, toute maladresse vis à vis de l'un indispose l'autre. Mais qu'ont-ils donc à dire ? Hé bien dans un premier temps, pas grand chose. Un jour, l'homme en bleu est arrivé. Il était mauvais et emporté, a mal traité les abenakis et les esprits se sont vengés. Old John est moins renfermé que Corbeau Gris et il sera moins difficile de gagner sinon son amitié, au moins un début de relation sympathique. Après D6 aventures dans les alentours pour dénicher des trucs et des bidules, recouvrer des dettes ou rassembler de l'argent pour payer les siennes (et attention, rusé lecteur, le vieux manitou est redoutable en affaire !), il voudra bien

expliquer ce que les abenakis savent exactement de l'histoire. Atwell, à peine arrivé, s'est débrouillé pour trouver un prétexte afin de monter un raid contre l'un des camps des indiens. Ces derniers, pacifiques depuis toujours avec les colons, ont été fort étonnés d'être attaqués par l'armée fédérale et ne se sont pas défendus, perdant malgré tout une dizaine de tués et huit otages dont six femmes ramenés par Atwell dans le fort. Il exigea en échange de leur vie l'accès à un site sacré et gardé secret par la tribu, ce qui inquiéta fort les sages en raison d'une vieille légende locale. Après avoir tergiversé, provoquant la mort de deux des otages, les abenakis se résolurent à porter plainte devant la municipalité d'Arkham. Le fort explosa le lendemain soir, alors que la tribu était réunie pour discuter de la situation avec les habitants de Solomon Island, qui avaient eux aussi à se plaindre du capitaine, troublant leur paisible commerce de babioles africaines occultes avec des amateurs de tout le continent en surveillant le trafic naval. Les soupçons des indiens se portaient sur le révérend Wills, de Kingsmouth, sans preuve aucune à part quelques sermons vigoureux. Ceux du révérend Wills, bien entendu, se portaient sur les indiens, tout particulièrement trois sales djeunz buvant plus que de raison (piste sans suite. Les trois ont quitté l'île ensemble quelques semaines plus tard, l'un finissant tué dans une bagarre d'équivalent de saloon, un autre abattu dans un règlement de compte dans l'ouest sauvage par un apache [mais si loin à l'ouest, on est encore au début du XIXème], et le dernier mourant paisiblement de la tuberculose à New York où il avait été un temps ouvrier, puis mendiant).

Des recherches portant spécifiquement sur cet épisode permettent de découvrir dans les fonds des archives du bureau des affaires indiennes un dossier assez succinct justifiant l'arrestation de quinze indiens abenakis pour des "troubles à la loi et à l'ordre naturel" non précisés. D'ailleurs, il est presque impossible de lire l'origine des feuillets manuscrits abîmés, mais le style et l'écriture sont forts semblables à ceux du bon capitaine.

La légende locale que je vous citais, complaisant lecteur, est reprise directement de Secret World (parce que j'ai bien aimé la série de quêtes associée. Par contre, on y trouve mêlés aztèques, indiens des plaines sans canasson vivant dans les forêts d'une île, vikings, et Trucs Tentaculaires Indiciblement Inconnus. Il a fallu que je réécrive pas mal de choses, à commencer par la présence difficilement explicable d'aztèques et de vikings dans la même galère. Mon premier soin a donc été de me rencarder sur les civilisations coexistant en l'an de grâce 900 et quelques poussières. Pas d'aztèques à l'horizon avant encore un demi millénaire... Mais bon, pour un jeu vidéo, qui ira vérifier ? Ben moi. J'avais soupiré d'ennui en voyant débarquer les zigouilleurs du sud. Les ricains n'ont donc aucune culture à ce point ? C'est pourtant pas dur de zieuter chez Binocle, et entre mayas, toltèques et aztèques, honnêtement, il faut se pencher sérieusement sur la question pour voir des différences [je ne suis qu'un inculte], mais pas à ce point quand même).

Insérez, je vous prie, cette explication dans une scène semi onirique au coin du feu, par une sombre soirée dans la nature, racontée par un vieux sachem couvert de breloques en plumes et perles colorées, dans la fumée trouble du feu de camp rougeoyant dans lequel il a jeté une poignée d'herbes séchées et une pincée de poudre à rêver. (fond de zik à choisir à votre gré. Je vous déconseille les valse de Strauss quand même. Quoi que, pour le décalage...)

Un beau rêve qui s'avère être le pire des cauchemars

Il bien longtemps, avant que les visages pâles n'arrivent (et je pensais ajouter là un fond sonore, mais j'ai été surpris de découvrir que les "chants traditionnels indiens" étaient salopés par les vachers des colonies qui avaient trouvé bon d'en faire de la soupe vaseuse à mi chemin entre les negroe spirituals et André Rieux. Beurk beurk beurk ! Finalement, du Vangelis, ce sera très bien [pour changer du von Ziegler])...

Les abenaki sont les descendants d'une tribu nomade qui s'est détachée de la future confédération iroquoise lorsque les premières familles étendues sont venues s'installer autour des Grands Lacs. Descendant vers le sud et l'est, ils trouvèrent un beau jour l'île des Esprits et s'établirent sur le continent et l'île. Ce faisant, ils réveillèrent quelque chose dans la forêt (et sous la montagne [et non, ça n'est pas petit, teigneux et à grande barbe]). Au VIII^{ème} siècle, une guerre opposa dans la tribu le clan des Ha'be Naki et un clan dont le souvenir n'a conservé que le nom de Na'be Naki, Ceux qui ne sont plus des Abenakis. Le souvenir en dit juste qu'ils étaient "souillés", et que la guerre fut longue et terrible. Au siècle suivant, une nouvelle vague de migration poussa de nouvelles tribus dans la région, où elles trouvèrent une île défendue par une petite tribu d'une grande sagesse, à la magie redoutable, mais disparaissant peu à peu. La plupart des nouveaux arrivants l'intégrèrent bien vite ou furent corrompus et chassés, des efforts intenses visant à les traquer dans les forêts pour leur interdire de se répandre dans le reste du monde. Apprenant ces efforts, et découvrant à leurs dépens quelles horreurs vivaient dans la région, les autres tribus du secteur acceptèrent de laisser les abenaki en paix, et leur apportaient annuellement des cadeaux pour s'assurer qu'ils restent puissants afin de les protéger du Monde des Esprits.

A une date imprécise, des envahisseurs "venus du sud" ravagèrent la région, cherchant quelque chose de bien particulier. Ils étaient vêtus étrangement, portaient des masques grimaçants de pierre verte et brandissaient des armes tranchantes faites d'un matériau noir comme la nuit. Ils ne conquéraient pas, ils passaient en anéantissant les tribus, sacrifiant les prisonniers à leurs dieux sombres et avides de sang. Finalement, ce que les abenakis avaient craint depuis quelques générations se produisit : un envahisseur se présentait pour leur ravir la montagne de Esprits, poussé par la folie provoquée par la Souillure. La guerre fut autant physique que mystique et les abenakis, même avec l'aide des tribus alliées, furent repoussés sur l'île des Esprits. Lorsque les envahisseurs lancèrent, après presque deux ans de combats, ce qui semblait être le dernier assaut contre les abenakis survivants, leur chaman eut une vision lui montrant un canoë étrange venu de l'ouest par un long chemin, apportant des guerriers portant des fourrures et de terribles armes brillantes, se parant pour la bataille d'un tissu fait de la lumière des étoiles et finissant par repousser les ténèbres. Le lendemain, alors que les abenakis succombaient sous le poids du nombre et de la sorcellerie, un étrange navire à la proue dressée en gueule monstrueuse arriva en vue de l'île. Dans la soirée, alors que les envahisseurs, troublés, regagnaient leur campement, ils abordaient. Par des hasards tortueux, un vitki de Norvège avait eu vent d'une source de pouvoir presque sans limite loin à l'ouest. Il s'était fait passer pour un scalde et avait voyagé à l'ouest, d'abord en Islande. Ne trouvant rien, il pressa subtilement certains chefs de monter des expéditions qu'il dérouta vers l'ouest par des tempêtes, puis leur fit installer un établissement permanent au Markland, et explora la côte vers le sud et le Vineland... et trouva enfin l'île en forme de tête de loup à l'oeil rougeoyant lorsqu'il vit l'île des Esprits, avec le village des abenakis assiégé et en feu. Les vikings que Leifr le Rouge avaient

laissés étaient tous de cette expédition, vêtus pour la guerre, et leur armes firent des ravages parmi les piteux toltèques. Même la terrible magie du sang de ces derniers était neutralisée par la sorcellerie des étoiles, du froid et du sang que maîtrisait le vitki. Il fallut trois saisons pour que finalement les étrangers du sud ne soient vaincus, ne concédant la défaite qu'à la mort de leur second et plus terrible sorcier, le Héraut de Xaltotun (et hop, un lien vers un âge oublié entre l'engloutissement de l'Atlantide et l'avènement des fils d'Aryas). Les vikings avaient été considérablement affaiblis, nombre de leurs plus vaillants guerriers étaient morts, enterrés près du lieu de leurs exploits. Les toltèques furent entassés après chaque combat dans des fosses communes anonymes, scellées par la magie conjuguée des indiens et des norse afin de les empêcher de nuire à nouveau. Ensuite, les vainqueurs érigèrent une série de huit pierres levées en cercle autour de la Montagne des Esprits (l'actuelle Blue Mountain de Solomon Island) pour en masquer la présence et y confiner l'influence maléfique des Esprits. Des runes de protection marquaient aussi bien l'extérieur que l'intérieur du cercle, et le vitki y grava la saga de la Guerre de la Nuit sur la face intérieure. Les nordmen se séparèrent : le vitki alla chercher son destin vers l'ouest et le sud, les survivants, un peu moins de la moitié de ceux qui l'avaient suivi jusque là, se préparèrent à regagner leur campement. Une tempête subite fit couler leur langskip à quelques centaines de mètres seulement de ce qui est aujourd'hui le phare de Kingsmouth. Les toltèques, eux, très réduits et privés de leurs dirigeants réels, les grands prêtres de Xaltotun, disparurent assez vite, incapables de maintenir leur civilisation. Les seuls témoins de cet épisode sont les abenakis, qui sont restés sur place, ont peu à peu repris le contrôle de la région, mais n'ont plus jamais quitté Solomon Island.

Des ténèbres plus noires que la poix

Et l'origine de la Souillure ? Elle est elle aussi restée à Solomon Island, attendant patiemment que les protections magiques s'affaiblissent assez pour corrompre à nouveau les faibles mortels. Ce fut le cas au début du XXème siècle avec l'ouverture d'une carrière dans la Blue Mountain, suivie par une mine qui n'a cessé d'enchaîner les accidents jusqu'à une certaine année 68 où... mais ceci est une autre histoire !

Et c'est quoi la Souillure ? Excellente question, cher lecteur. Secret World étant peu loquace à ce sujet, il a fallu combler les trous. Tout d'abord, il s'agit d'une espèce de sorte de... truc noir et visqueux qui semble amorphe, contamine les êtres vivants et les fait muter tout en les rendant agressifs. Mais de temps en temps, le truc noir et visqueux forme aussi des tentacules pour tabasser les PJ et les contaminer. J'en ai conclu qu'il s'agissait d'un Grand Ancien du genre Pétrole Intelligent (Petroleum hahnum sp tentaculum), ce qui offre l'avantage d'expliquer cet intérêt malsain des primates pour l'or noir. Et comme je suis ingénieux et plein de bonnes idées, plutôt que d'en faire un enième Truc Indicible Venu d'Ailleurs, ou une copie visqueuse de Vulthoom, j'ai décidé que c'était un rhododendron-liche. Mais oui. Disons simplement, pour satisfaire votre curiosité insatiable, courageux investigateur du paranormal, qu'il y a très très très [...] très longtemps, les végétaux en ont eu assez de n'avoir pour destin que de finir broutés ou piétinés par les criquets, qui, en ce temps-là, faisaient dans les 80 Kg (et ne dédaignaient pas d'ajouter un steak à leur menu). Une espèce de dionée (ou de droséra) répandue sur toute la planète avait développé un vague début de conscience, ainsi qu'une force de persuasion redoutable. Décidée à se débarrasser des encombrants acridiens, elle manipula à force de volonté les Trucs Tentaculaires qui résidaient sur terre. Les acridiens encombrants disparurent dans une série de catastrophes (sur)naturelles à base d'incendies planétaires provoqués par des éruptions volcaniques et un taux d'oxygène prohibitif. Hélas, l'incendie lui roussissant les feuilles (personne n'a dit qu'une plante était d'une grande intelligence, hein... Quand on voit les aberrations qu'un primate peut soutenir dans son raisonnement, une pâquerette ne doit pas non plus voler bien haut), elle tenta de survivre en faisant provoquer des ras de marées. Et des glissades de continents. Et se retrouva pour sa peine enfermée dans le noir, sans air et à des pressions affreuses pendant quelques millénaires pour lui apprendre à choisir avec soin ses trois vœux. Mais ça n'a pas suffi à l'occire, sa proto conscience restant accrochée à la soupe de putréfaction sous pression qu'elle était devenue. La plantolice passa quelques éons à chercher à retourner à la surface, pour découvrir en y tendant quelques tentacules que la lumière qu'elle convoitait lui était devenue insupportable, que les brouteurs étaient toujours là (elle ne fait pas franchement la différence entre un criquet et une vache) et que de savoureuses proies pouvaient toujours tomber dans ses feuilles. Cependant, elle n'avait plus de feuilles, et en conçut donc une vive irritation. Par chance, elle avait développé la capacité à influencer efficacement les cervelles de moineaux des bestioles de la surface, et était parvenue à trouver un moyen de les affecter physiquement. Son seul but est désormais de se répandre comme une traînée de brut sur la plage et d'infecter tous les brouteurs, puisqu'elle ne peut plus les dissoudre de ses sucs digestifs. En outre, comme d'autres Trucs Très Anciens, elle n'est pas réellement multisite, elle a juste une conscience unique répartie dans tous les gisements. Par chance, il n'y en a que quelques uns qui affleurent à la surface. Un à Tokyo, poussé vers les galeries du métro par les tremblements de terre, celui des mines de Blue Mountain à Solomon Island, une plateforme pétrolière en mer de Norvège a également mis par "hasard orienté" la foreuse dedans et une rivière à sec du côté des pièges à touristes d'el Meraya

(où les disciples d'Aton sont suractifs et disputent le patelin dans une guerre ouverte à une très vieille secte de locaux soutenue en sous main par... heu... une organisation de momies de trafiquants d'artefacts. Ca commence à faire beaucoup. Surtout qu'en plus, il y a un démon des sauterelles du nom d'Arbeh qu'il faut aussi remettre à sa place, et que les disciples du Pharaon Noir ne cessent d'invoquer "Atoun", ce qui écorche mes délicates oreilles habituées à du vrai 'gyptien XIIIème dynastie. Ouais, à leurs souhaits. Je leur avais bien dit que l'amplitude thermique dans le désert ne permettait pas de camper à la belle étoile).

Noirs désirs

La contamination par la Souillure peut se faire par voie de contact cutané, c'est le plus courant et le plus brutal. Dans des cas mal compris, une contamination par voie aérienne est possible, mais elle est plus lente et plus subtile. Dans les deux cas, une première phase d'infection conduit à des hémorragies. Dans 80% des cas, elle est mortelle dans les quelques heures qui suivent la contamination. Pour les survivants, une phase de rémission apparente correspond à une prise de contrôle progressive de la Souillure sur la psyché du sujet, qui devient agité, paranoïaque et violent. Enfin, la contamination atteint son stade finale lorsqu'un voile noir se forme à la surface des yeux et de la peau de la victime, qui développe aussi des tentacules et sombre dans un comportement psychotique n'ayant que deux buts : tuer et contaminer. L'ordre est indifférent.

(quelques sources à ce sujet, à titre indicatif et pour vous servir de références éventuelles : le Tome de la Corruption de Warham' V2, les plans de Solomon Island et les dossiers secrets du groupe Orochi sur la Souillure de Secret World, les arcanes de l'Abyse du clan Lasombra de Vampire, l'Age des Ténèbres et quelques vagues souvenirs sur les toltèques. Je vous recommande d'imposer à l'un des PJ de s'appeler Esteban)

Nus face à face

Et Ebenezer Atwell, que vient-il faire dans cette sombre histoire ? Troublé par cette épineuse question, vous vous apprêtez à la poser, j'en suis sûr. La famille Atwell, pour autant qu'on puisse remonter, serait originaire de Salem. Un Oliver Atwell y apparaît un beau jour de 1675. On ne trouve aucune trace d'une famille Atwell auparavant, ni d'un quelconque passager de navire de ce nom. Des références confuses font état de la condamnation à deux reprises d'Oliver Atwell pour des délits mineurs avec violence et les minutes du second procès signale qu'il se flattait de ses ancêtres "plus anciens que vos pays et vos lois". Bien entendu, il ne tarda pas à devoir déguerpir vers des cieux plus cléments. De façon systématique, en suivant leur arbre généalogique, chaque génération semble comporter trois enfants dont deux décèdent dans les années qui suivent le trépas du dernier membre de la génération précédente. Il est aussi notable que chaque génération d'Atwell se soit vautrée dans l'indianophobie avec délectation, depuis Oliver mettant le feu aux tipis pendant les soubresauts de la guerre du roi Philippe jusqu'au sénateur Reginald déposant plusieurs recours contre l'acceptation des populations américaines natives dans les universités, l'armée ou les services publics.

Il faudra bien des efforts aux PJ pour retrouver le dernier, Lawson Jr Atwell, la quarantaine un peu dégarnie, la bedaine un peu rebondie, dans la grande banlieue de L.A. où il est attorney. Rien à dire de sa vie. Marié, sans enfants, pas de casier judiciaire, pas d'antécédents psychiatriques, pas de lien avec la moindre secte. Rien, nada, que esta trop nul ! En creusant bien, ou si vraiment les PJ pataugent (dans ce cas, Jordan ayant disparu, c'est Lawson Jr himself qui le leur dira), avant de se marier avec Christina van Meier (une fausse blonde rondouillarde totalement transparente sombrant dans tous les stéréotypes de la gentille mère au foyer ricaine [ce qu'il y a de bien avec les ricains, c'est qu'ils fonctionnent aux stéréotypes standardisés. Aucun risque de se planter si on joue les PNJ gold standard classiques des sitcoms. Vous voilà prévenue au sujet de Christina, vous pourrez vous amuser, coquin, à la rendre insipide à souhait. Le genre de gonzesse qu'un mec finit par épouser par défaut pour qu'on lui prépare la bouffe et qu'on lui lave le linge]), il avait traîné avec Clemenzia Percepion (sorry...) Margerita de Oleivero, rencontrée par hasard au cours d'une soirée branchée entre étudiants (branchée du temps où Lawson Jr était à la fac, à l'âge de l'amour libre et de l'acide, au tout début de l'organisation du mouvement wiccan). Leur relation orageuse s'est achevée par le départ explosif de cette dernière avec ses trois morpions, Jeremiah, Justinia et Jordan. Atwell, pour des raisons variées, n'a pas reconnu les enfants qui portent donc le nom de leur mère. Jeremiah de Oleivero est un grand gaillard athlétique, deux fois champion de boxe de l'Etat et il n'intervient pas dans l'histoire. Disons qu'il est en tour of duty en Iraq depuis cinq ans pour l'écartier de la suite. Justinia est le portrait de sa mère : une hispano toute de feu et de mysticisme. Elle fait partie d'un gang de bikers et a une collection de flingues impressionnante, mais a à part ce détail une vie assez rangée, et elle non plus n'intervient pas dans l'histoire par la suite. Il reste le cas du petit Jordan. Un ado à problème, celui-là. Il a hérité du don maternel à sentir les esprits, ou alors il est aussi chtarbé que la mama, selon le point de vue, suit la mouvance gothic punk à tendance destroy, et a beaucoup de mal à faire cohabiter le monde des esprits avec celui de tous les jours. Non, arrêtez tout de suite, cher lecteur, il n'a pas de problèmes psychiatriques, mais il refuse d'écouter la mama et les conseils qu'elle lui donne sur les interactions avec les esprits, et il s'est flanqué dans les pires ennuis en fréquentant assidument les membres d'une petite structure pseudo occulte dont il est en fait le seul membre réellement sensible. Pour votre information, la secte en question a été absorbée l'année

dernière par l'Aube Dorée, une grosse secte qui joue dans la cour de grands, mais ça n'est qu'une idée de suite de la campagne. Depuis longtemps déjà, il entend et voit un mystérieux mentor lui susurrer des idées de rituels à exécuter "pour acquérir le pouvoir qui doit lui revenir", mais n'a jamais vraiment franchi le pas, hésitant devant le sacrifice de sang qu'il lui faut commettre. Oh, presque rien ! Quelques litres à peine ! Une ou deux victimes suffiraient. Bien sûr, vous vous en doutez, ça va vite changer lorsque les PJ vont fourrer leur nez dans cette histoire. Jordan largué par sa copine qui en a assez d'un loser trotradark (elle est majorette ET major de promo à la fac locale. On se demande vraiment ce qu'elle lui trouve, à Jordan... Oui, jouez là aussi en bécasse ricaine de sticomm. Vous avez dit Cordelia, de Bouffie contre les Crackers ? Si, je vous ai entendu) a deux victimes toutes trouvées, désormais. Et il disparaît, non sans avoir chipé une paire de guns à sa soeurette, braqué Lawson Jr rencontré sur la route de la fac pour se faire de l'argent de poche (il ne connaît pas son père, mais la réciproque n'est pas vraie) et cherché, pour le moment sans succès, à mettre la griffe sur son ex et son nouveau copain.

La suite est à votre bon vouloir.

Une passion par delà la mort

Mais quelle est donc l'origine du problème du petit Jordan ? Voilà, sagace lecteur, une excellente question à laquelle je me suis efforcé d'apporter une réponse satisfaisante à des fins de liaison avec le reste de cette sordide histoire.

Oliver Atwell est un pseudonyme pour Oliver de Sterach, seconde génération d'un vague nobliau wallon exilé en England pendant la période agitée qui a vu l'émancipation des Pays Bas. Les de Sterach avaient, du plus loin qu'on remonte, toujours soutenu discrètement les avancements des arts et des sciences, qui, pendant un long moment, s'étaient confondus avec l'ésotérisme le plus abscons. On dit que le premier de Sterach à s'être adonné à la magie était l'un des compagnons de Godefroy de Bouillon de Boeuf, après le traumatisme de la rencontre d'un effrit dans le Désert Profond. Godefroy avait fait vœu de combattre le Malin par les armes et la foi, de Sterach par les arts et la science. Mais ça n'a pas fonctionné comme prévu, et en moins de temps qu'il n'en faut pour invoquer Hastur, les de Sterach avaient compris tout le potentiel personnel qu'il y avait dans la magie. Ils sont toutefois restés prudents et avisés, apportant un concours occulte à l'inquisition en échange d'une certaine immunité. Hélas, l'arrivée dans les bagages du duc de Parme et de son armée de la Sainte Inquisition espagnole mit un terme à l'arrangement fructueux avec les évêques de Liège et de Namur. Orange les avait déjà en grippe en raison de leur lien avec le vieil ordre et les soupçonnait de délation (ce sur quoi il se trompait lourdement), aussi fuirent-ils le climat malsain de leur Wallonie. Pas assez vite ni assez loin, puisque le parti des réformés de Hollande devient vite important à la cour d'Angleterre, et les godons, de réservés, devinrent hostiles. Oliver de Sterach, deeply schooled in the forbidden arts, échappa de peu à la capture et au bûcher lors d'une purge religieuse à Liverpool, et échoua dans les colonies.

Là, il se lia rapidement avec les autochtones, désireux de compléter ses connaissances. Bon, soyons honnête, Oliver était en fait la réincarnation numéro 4 du redoutable ancêtre, le noir Jean de Sterach, à qui Namur devait la disparition d'une douzaine d'enfants en un an et Liège une série de meurtres jamais élucidés, et disciple de Jean Wier le démonolâtre (et démonologue). Attiré vers une famille de locaux précise, il eut vite fait d'en séduire la fille, d'apprendre tout ce qu'il y avait à apprendre (croyait-il), d'aspirer son âme comme on gobe un oeuf, et de jeter une coquille vide. C'était sans compter avec la grand mère de la squaw, et ses cousins, qui, pour des raisons divergentes, prirent très mal le refus de l'épouser du sale djeun venu de la métropole. L'intéressée, éplorée au point de n'être littéralement qu'une coquille vide, mourut, officiellement de chagrin, dans les trois mois. Mère grand, rassemblant ce qu'il lui restait de pouvoir, jeta une terrible malédiction sur le sang des... heu... A partir d'ici, je pense qu'on peut parler des Atwell. Comme si les démons ne les avaient déjà pas maudits mille et mille fois. Toutefois, pour Oliver, habitué à jongler avec les pactes de sang et les entourloupes infernales, une malédiction n'avait rien d'inéluctable. Il se mit donc à traquer tranquillement mère grand (vite rayée de la liste des victimes), puis les descendants (peu nombreux), latéraux (là, il commençait à y avoir plus de monde), collatéraux (la liste d'Atwell déborda du carnet), puis toute la tribu, puis, en désespoir de cause, ne parvenant pas à comprendre l'origine de la résistance de la malédiction à tous ses efforts pour la lever, tous les indiens. Voilà, maintenant vous savez.

Enfin, vous savez pour les raisons qu'Ebenezer "Jean numéro VII" Atwell avait de persécuter les indiens. Ayant plus ou moins compris que son sang était maudit et que la malédiction n'était pas tenue par le pacte d'un sorcier mais garantie par la terre elle-même (en fait par les Terres de Chasse, mais il n'avait pas saisi la nuance entre le monde éveillé et le Monde des Rêves, ni perçu que dans la région de Solomon Island, les Terres de Chasse et le cauchemar de la Souillure étaient confondus presque totalement), il eut l'idée ingénieuse de lier son sang à celui des abenaki en pensant pouvoir ainsi ou lever directement la malédiction, ou maudire par contre coup les abenaki et les forcer à la lever. Et puis il avait également entendu parler d'un artefact d'une puissance colossale et d'une force à l'énergie inépuisable à Solomon Island, et, attiré comme un papillon par une grille à faire rôtir les moustiques, parvint à se faire nommer au commandement du fort de Star Point. Sa méthode de résurrection était très classique : engendrer trois descendants et se débrouiller pour que deux soient sacrifiés et répandent généreusement leur sang sur le troisième. Pas plus de quelques litres, mais les souvenirs des difficultés à se fournir en Wallonie l'avaient rendu plus prudent : il avait failli être dénoncé par l'une de ses victimes, à qui il n'avait prélevé que le minimum sans la tuer. Et des remontrances de l'évêque lorsqu'il tapait dans le troupeau de brebis.

Une fois au poste de Star Point, Ebenezer découvrit rapidement qu'il y avait là un niveau de trafic de magie comme qu'il n'en avait jamais vu de son vivant... hum.. Enfin vous saisissez le concept. Solomon Island était l'épicentre d'un trafic de reliques intensif, en plus des habituelles contrebandes d'armes, de tabac, de thé et de sel qu'il avait reçu l'ordre formel mais secret de surveiller. Il joua très vite un double jeu, tirant profit de la pression qu'il exerçait sur la contrebande ordinaire pour extorquer des avantages sur la contrebande surnaturelle. Il interpréta en revanche mal les sensations de trouble intense provoquées par la proximité de Solomon Island et pensa avoir identifié l'origine de la malédiction. Afin de régler le problème, il mena un raid sur un camp indien, prétextant l'odieuse sorcellerie des natives, et se choisit quelques représentantes girondes de la tribu pour s'offrir trois rejets. Manque de bol, s'il n'était jamais passé aussi près de l'artefact qu'il convoitait, une épée enchantée par le vitki norse pour l'aider dans sa bagarre contre les sorciers toltèques, il n'en approcha plus autant par la courte suite. Négociant sur trois tableaux (ses patrons démoniaques, à qui il devait quelques sacrifices de retard, les trafiquants d'artefacts et sa hiérarchie pour satisfaire en apparence les deux, et ses manigances pour se débarrasser de la malédiction), il oublia un instant que s'il était le maître de son fort, il n'y était pas dieu, et, malgré la terreur abjecte dans laquelle il maintenait son monde, le traitement particulièrement inhumain qu'il réservait à ses prisonnières fit trouver un peu de courage à un jeune fantassin qui, une sombre nuit, rassembla le peu de foi qu'il avait et libéra les indiens. Malheureusement pour tout le monde, l'une des abenakis avait un talisman un peu particulier qui permettait d'invoquer un esprit de Muspelheim, ou, comme les abenakis l'avaient compris, un Etre de Feu. La squaw qui le détenait eut une phrase malencontreuse, renforcée par la malédiction des Atwell, et un vampire de feu se manifesta en gloussant de joie. Et la poudrière fit boum boum boum boum boum (sur un air connu).

Fin de feu Jean de Sterach.

Et de la lignée maudite des Atwell.

?!

It's the end, my only friend

Ah mais non, ça ne va pas du tout !

Bon, OK, la squaw et son vaillant fantassin s'en sortirent, pendant que dans une boule de feu rugissante, Jean de Sterach rencontrait en personne Lulu qui lui demanda des comptes. Jean, en vieux roublard double classé magicien du chaos, s'empressa de lui offrir les autres victimes de l'explosion, et s'en tira à bon compte (pour un damné).

Par chance pour lui, il avait conservé un tout petit lien avec le monde : la squaw était enceinte, de triplets de surcroît. Elle mourut en couches, laissant le fantassin bien en mal d'expliquer le trio de bambins à sa famille. Aussi, encore profondément impressionné par le capitaine Atwell, résolut-il de lui dire presque la vérité : c'était les morpions de son capitaine, qui avait été massacré par les indiens avec sa femme. Et la lignée des Atwell restait maudite, mais sans Jean, donc sans personne pour comprendre comment ou pourquoi. De génération en génération, il y eut toujours trois rejetons Atwell, dont deux mourraient pour que le troisième perpétue la lignée, se sente coupable et soit tourmenté par les affres des âmes damnées par l'ancêtre, mais reste assez normal pour mener une vie ordinaire (en dehors de ses terribles cauchemars de tortures et de feu à odeur de soufre). Jean tentait (ah ah !) bien de temps en temps celui des rejetons qu'il sentait le plus prometteur, mais n'eut jamais beaucoup de succès, sauf pour inciter ses descendants à une louable haine des indiens ou en les orientant subtilement vers des actions favorisant ses plans.

Il y a quelques années, le petit Jordan présentant un potentiel intéressant, Jean se pencha sur son sort de près. Il parvient à se lier à l'esprit du djeun, et, le tirillant entre les promesses d'un destin glorieux que son pouvoir devait lui permettre de mener et l'infâme comportement de ses proches et du monde en général à son égard, le poussa sur la voie de la sorcellerie. Il est aussi cruellement au fait que le temps qui lui est imparti se réduit dangereusement : son pouvoir est lentement mais sûrement consommé pour interagir avec le monde physique, et il sait que sans un sacrifice ou deux, quelque orgie en l'honneur de ses démons tutélaires et un renouvellement de son pacte, il passera dans l'oubli pour de bon d'ici quelques années seulement. Bien entendu, pour un égocentrique mégalomane de presque 500 ans de turpitudes, c'est absolument intolérable. Il est prêt à tuer même Jordan pour gagner du temps.

Remarquez, cher lecteur, que le vitki d'autrefois n'est pas mort, depuis le temps. Il se fait appeler Francis Beaumont de nos jours, et c'est en coulisse le guide spirituel de l'Aube Dorée (il a des fringues new age absolument odieuses, au passage*). Cette dernière est une version plus péchée de la schientologie coupée d'une dose généreuse d'héroïne pour les chefs, d'à peine quelques pétards pour la base. Vous pouvez lui prêter les intentions les plus affreuses quant au sort à réserver aux primates : le vitki est, comme tous les sorciers, égocentrique et mégalomane. Tiens, c'est bizarre, cette impression d'avoir déjà écrit ça il y a peu à propos de quelqu'un d'autre.

Les toltèques, eux, sont morts, et bien morts. Tout au plus peut-on encore mettre la pelle sur quelques tombes à des endroits très surprenants où aucun toltèque vivant n'aurait jamais dû aller traîner pour y choper la mort, contenant des artefacts aux pouvoirs inquiétants et à l'âge indicible, mais marqués bien entendu par les millénaires de sacrifices qu'ils ont permis de réaliser. Je crois vous avoir déjà mentionné Xaltotun, n'est-ce pas ? Et les démons d'avant la fin de l'empire d'Achéron ?

Mais peut-être que quelque descendant de Xaltotun par des voies entortillées a échappé à la fin de Tenochtitlan ? Hum ? Vous vous souvenez de l'aut' Miguel, là, hum ? *(référence personnelle à un conquistador dont j'avais décrit les aventures à l'inspiratrice initiale de ces pages. Pour faire simple, un espagnol du XVIème, vétéran des guerres d'Italie où il passa à au moins deux reprises bien près de la mort, participa avec Cortès à la conquête de Mexico. Dans les pillages qui suivirent la prise de la ville, on ne trouva jamais de femme à l'empereur. Officiellement. Sournoiserie, elle avait pu fuir le palais et se faisait passer pour une simple vendeuse du marché. Sournoiserie dans la sournoiserie, elle était aussi et surtout une descendante lointaine des grands prêtres de Xaltotun et avait été infiltrée dans une nouvelle civilisation pour y faire revivre les vieilles traditions. Miguel le conquistador, grosse brute avinée pas finaude, n'en découvrit jamais rien après l'avoir épousée).* Qui sait ce que les vaincus de 900 peuvent bien avoir en tête pour se venger et reconquérir leur empire de sang et d'obsidienne (et de jade) pour la plus grande gloire de leurs démons à eux ? Surtout que c'est bientôt la fin de l'un des cycles de leur calendrier absurde où les tours de Yuggoth sont rassemblés en lots selon les positions relatives de la lune et de Tau Ceti par rapport à Aldébaran, ou quelque chose comme ça. Les astres, cher lecteur, seront bientôt propices à la renaissance de la vieille liche d'Achéron (Xaltotun, suivez donc un peu). Toujours est-il que la découverte sur Solomon Island de tombes vikings renfermant les restes de guerriers enterrés avec des runes de garde et de vigilance face à des fosses communes remplies de toltèques devraient être assez déstabilisante pour les PJ, surtout lorsque les toltèques tituberont belliqueusement vers eux avec des intentions fort peu amicales. N'hésitez pas à fournir un coup de pouce à base de vaillant Siegfried moulinant les protomomies toltèques de sa flamberge étincelante (vous vous souvenez de l'épée magique ? Elle est restée sur l'île, quelque part, et, convenablement activée, pourrait permettre de massacrer même les fantômes impalpables qui animent les protomomies normalement inertes [ben vi, les toltèques avaient plus que des notions de base en nécromancie, et les norses assistés des indiens, ne parvenant pas à défaire les liens rattachant les âmes de leurs adversaires à leur carcasse, se sont contentés de les empêcher de les animer grâce à des sceaux assez simples que les PJ vont briser en ouvrant les fosses]).

Vous avez bien un PJ aux ancêtres vikings du nom de Siegfried, dans votre lot d'investigateurs ?

N'hésitez pas non plus à introduire la variante indienne des banshees pour mettre en garde les PJ. A part la squaw à l'âme dévorée, qui peut toujours servir de leurre manipulée par quelque démon.

(pauvres PJ, j'aimerais vraiment pas être à leur place, entre l'enfer, la plantoliche et les sorciers plus ou moins immortels en promenade. La prochaine fois, je vous décrirai la calme campagne autour de Saint Gelven, tiens. On me signale que la route de Kermadec y est bouchée par "un arbre menaçant"...))

* mon costard cravate des Illuminati de niveau 47**, lui, est sapé avec élégance : veste en cuir noire, jean noir, brodequins de marche mle 65 noirs, gants noirs, lunettes noires et communicateur tactique... noir, vous avez deviné. L'image du professionnel froid et efficace. Bon, pour éclater les sectateurs d'Atchoume, il a choisi un matériel plus approprié à base de motifs de camouflage sable et brun.

** il est passé à 49, depuis que j'ai rédigé ce paragraphe. Pendant la relecture, il a atteint le niveau 50, qui est aussi le dernier du jeu. Bon, mais alors qu'est-ce que je vais pouvoir faire avec la seconde moitié de la seconde partie de la virée en Egypte, puis avec la promenade en Transylvanie ?

Et maintenant, les caracs...

Pas la peine d'en mettre pour la plantoliche. Il suffit de savoir qu'elle a un QI de pissenlit, un POU de Dieu Extérieur et assez de PV pour encaisser une bordée complète de turbolaser d'un destroyer stellaire, mais pas beaucoup plus (combien ça a de points de structure, une planète ? Bon, ben vous divisez à peu près par 4 397 143 et vous arrondissez à l'entier inférieur). Ses attaques sont limitées : coup de tentacule, 60%, 3D6, et 1 à 10 attaques par tour en dernier selon la taille de la flaque découverte. J'hésite à qualifier d'attaque le fait qu'elle soit aussi assez corrosive pour provoquer 1D6 points de dégâts si on s'en prend sur la peau ou qu'on barbote dedans, mais le problème est presque secondaire puisque c'est un cas de contamination de VIR 8. Voir une flaque de pétrole se mettre à bouger pourrait surprendre, mais ça n'a pas grand chose de tétanisant d'horreur cosmique, sauf peut-être pour un géologue qui est au courant de sa nature, ce qui ne donne qu'une perte de SAN fort limitée, à 1/1D4. Pour tout un tas d'excellentes raisons scénaristiques, il n'y a aucune autre chose à savoir à son sujet. Ah si, si on en boit, on est contaminé à coup sûr, et forcément, un jour ou l'autre, la Souillure ou l'un de ses zombies va le découvrir...

Ses sbires sont plus intéressants. Déjà, ils sont à l'échelle des PJ. Ensuite, ils sont doués de conscience (au moins dans les deux premiers stades). Enfin, ils ont la capacité de manipuler des outils grâce à leurs vagues souvenirs (pour les sbires qui étaient de primates, en tout cas). Pour simplifier, il suffit d'ajouter des modificateurs aux caracs d'un PNJ en fonction du stade de développement de la Souillure.

Stade 1 : SAN * 3/4, tous les tests de SAN se font avec malus alors que des pulsions violentes et une paranoïa grandissante rongent la volonté de la victime. Elle patauge aussi dans des cauchemars où elle se noie dans la mélasse et on met sur le compte de son mauvais sommeil son irritabilité. Le PNJ reste capable de mener une vie normale mais s'isole de plus en plus.

Stade 2 : presque plus de SAN, INT - 2D10, toutes les compétences dépendant de la DEX testées avec malus ; contamination explosive à la mort, lorsqu'un tentacule de Souillure surgit de la dépouille avec un bel effet gore et se dissout en une flaque corrosive qui s'enfonce dans le sol en quelques minutes, pour 1D6 de dégâts à 2 m et contamination (VIR 4). Ce dernier effet est une cause pour un test de SAN, avec 0/2 points perdus. Le PNJ est plus occupé à étripier tous ces salopards qui veulent sa peau qu'à essayer de se tirer d'affaire. Il est cependant encore capable de raisonnement, mais plus de surmonter la volonté de la Souillure qui lui susurre de tuer les brouteurs. S'il a le choix, il tentera d'en tuer un gros paquet d'un coup, sinon il les tuera un par un. La Souillure ne comprend rien du tout aux moyens employés par ses zombies, mais à ce stade, ils conservent un peu de volonté propre et peuvent essayer d'échafauder des plans pour contaminer ou tuer en masse et arrivent à collaborer assez efficacement.

Stade 3 : plus de SAN, INT / 2, FOR + D10, CON + 2D10, toutes les compétences sont divisées par deux (mais sans malus, faut pas pousser !), une attaque de tentacule(s) à 1 m pour 1D6 et contamination (VIR 8). Voir un contaminé, c'est se retrouver face à un enmazouté avec tentacules, souvent armé d'un marteau ou d'une hache d'incendie, et risquer des trucs pas cool, ce qui suffit pour 1/1D3 en SAN, quoi que la compréhension de ce que c'est et de ce que ça veut pourrait bien valoir 1D6 entier la première fois que les PJ comprennent. Le pouvoir de contamination explosive à la mort du PNJ est toujours actif, avec un rayon porté à 3 m et une virulence de 5. Dans les grandes

lignes, il s'agit plus de rôdeurs solitaires dépourvus de raisonnement que de créatures intelligentes fonctionnant en groupes, mais parfois, il arrive qu'un contaminé plus intelligent que la moyenne et pourvu d'une volonté considérable parvienne à conserver un tout petit peu de liberté de manoeuvre. Alors que la plupart finit bêtement par mourir de faim, la Souillure étant incapable de prendre en compte ce genre de détail trivial, d'autres réussissent à mener une vie de prédateur fructueuse, traquant et trucidant leurs repas dans des recoins isolés qu'ils pervertissent lentement, rendant les étendues d'eau lentes et stagnantes, légèrement corrosives et dépourvues de vie, générant de temps à autres d'autres contaminés et parvenant après de longues années et en ayant formé une petite colonie à attirer des tentacules de la Souillure vers leur retraite. Lorsque c'est le cas, la faune locale est elle aussi contaminée et affreusement déformée.

Feu Jean de Sterach a le profil classique d'un spectre, avec un POU un peu majoré d'un côté, mais fortement entamé par de trop longues années de hantise. Il s'en sert pour absorber l'âme de victimes malchanceuses qui lui redonnent un point de POU par 10 points perdus dans une confrontation sur la table qui n'existe plus (soupir) sur un jet en opposition de POU (dégât de D10 en POU, qui revient au rythme d'un point par semaine de repos. Si tout son POU est absorbé, un PNJ [ou un PJ, d'ailleurs] devient apathique et meurt d'épuisement dans les D4 mois). Pour le moment, il est trop affaibli pour s'attaquer à plus costaud qu'un morpion en bas âge laissé sans protection. Même le plus léger des charmes, ou une simple veilleuse, permet de le tenir à distance. Par contre, s'il parvient à pousser Jordan à réaliser ce sacrifice qu'il demande, il se retrouve à partager le corps de ce dernier et à puiser dans son pouvoir pour se requinquer. A chaque période de contrôle de Jordan, il se débrouillera pour sacrifier une victime et absorber son âme, et risque bien de redevenir très vite affreusement dangereux. Je laisse à votre choix sage et judicieux le choix de ses sorts, mais je vous rappelle que c'est un vieux sorcier d'une longue lignée aux connaissances à la fois hétéroclites, empiriques et très fortement associées au catholicisme romain qui en imprègne a minima les noms. Les effets directs sont privilégiés par rapport aux invocations en raison de leur plus grande discrétion, mais un Sombre Serviteur Ailé est bien entendu toujours utile. Imposer sa Volonté au Rejeton des Enfers, quel qu'il puisse être, est aussi un bon début pour impressionner un inquisiteur au point d'avoir le droit de rester en vie.

Jordan est pour sa part tout à fait jouable avec un profil de PNJ basique assorti d'un POU monté à 90%, le reste a peu d'importance. Il connaît quelques tours mineurs (faire voler une assiette, cuire une carotte, fendre une bûche, ce genre de trucs) et n'a lu que superficiellement des magazines de true magyck néomoderne, mais n'est pas capable de dégoter les ingrédients sans passer par la boutique de Lolly Mamba, qui ne vend rien de bien dangereux (et rien d'utilisable pour un truc un peu susceptible de devenir dangereux même par accident). Une fois possédé par Jean, en revanche, il ira fissa récupérer le matos de l'ancêtre : dague enchantée, appeau à Sombre Serviteur Ailé, main de gloire, un stock d'ingrédients de premier choix dont une mèche de premier né sacrifié à Moloch et autant de bouquins terrifiants et moisissants que vous aurez la patience d'en ajouter. Le de Vermis Mysteriis est sans doute un excellent modèle pour les savoirs de la famille de Sterach. Je viens justement d'en trouver un exemplaire qui traînait dans un coin d'el Ouèb...