

Un Monstre pour Halloween – Octobre 2022

Brown Jenkin

Coriace, Discret, Féroce, Tout Petit, Rusé

Légende

Le personnage de Brown Jenkin apparaît pour la première fois dans la célèbre nouvelle d'horreur d'H.P. Lovecraft, **La Maison de la Sorcière** (*The Dreams in the Witch House*, en v.o.), paru en 1933.

Monstrueux démon familier de la sinistre sorcière Keziah Mason (disparue de façon inexplicable de la prison de Salem en 1692, avant son exécution...), cette créature, « *pas plus grosse qu'un rat de bonne taille* » y est décrit en ces termes :

« *Les témoins parlaient d'un animal à long poil, au corps de rat, mais dont la tête barbue aux dents pointues exprimait une malveillance humaine tandis que ses pattes ressemblaient à de minuscules mains d'homme. Il servait de messenger entre Keziah et le diable, se nourrissant du sang de la sorcière (...)* »

Sa voix était une sorte de gloussement répugnant et il parlait toutes les langues (...) »

Comme sa maîtresse, Brown Jenkin semble posséder le pouvoir de se déplacer à travers l'espace-temps – et pourrait même servir de guide à la vieille Keziah lorsqu'elle traverse « *la quatrième dimension* »...

Et s'il y avait, derrière cet « *hybride impie* » censément sorti de l'imagination du créateur de Cthulhu, plus qu'une simple variation (certes particulièrement réussie) sur le thème bien connu du familier de la sorcière ?

Réalité

Si Keziah Mason est une sorcière de fiction (mais qui sait, après tout ?), Brown Jenkin existe bel et bien... et ce que le célèbre auteur de *La Maison de la Sorcière* identifie comme « *la quatrième dimension* », par laquelle l'immonde petite créature peut se faufiler dans et hors de notre réalité, n'est autre que le No Man's Land.

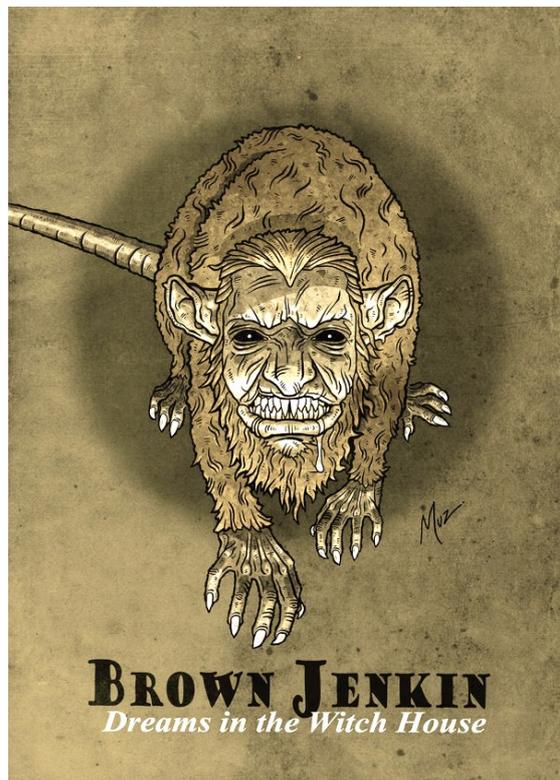


Illustration de Muzski (Wikimedia)

Au cours des siècles, Brown Jenkin a servi de démon familier, de serviteur secret et de guide dimensionnel à différents adeptes de la sorcellerie – la vraie, celle qui ouvre les portes de la dimension ténébreuse où les cauchemars s'incarnent... (Pour plus de détails sur la Sorcellerie dans TTB, voir le numéro 6 du webzine [Stranger Tales](#)).

Brown Jenkin est la preuve vivante (?) qu'une créature monstrueuse n'a pas besoin d'être énorme, ni même de taille humaine, pour être aussi puissante que dangereuse.

Brown Jenkin possède plusieurs facultés surnaturelles de premier plan, à commencer par le pouvoir d'aller et venir entre notre réalité et le No Man's Land qui l'a vu naître...

Brown Jenkin en jeu

Coriace : Brown Jenkin réduit d'un degré la gravité de tous les dommages physique qu'il subit... et même s'il est tué et qu'on retrouve ses ossements, il pourra de nouveau être 'suscité' par des adeptes de la sorcellerie...

Discret : Brown Jenkin peut se cacher et se faufiler aussi facilement qu'un rat, animal pour lequel il peut assez facilement passer, faute d'un test réussi en Observation ou en Sixième Sens.

Féroce : Les crocs et les griffes de Brown Jenkin infligent des *dommages légers* à la victime qu'il attaque, en plus des effets spéciaux de sa morsure (voir *Pouvoirs*).

Rusé : Brown Jenkin est une créature aussi malfaisante que retorse.

Tout Petit : « *un rat de bonne taille* », dixit HPL.

Origines

Ce n'est pas un hasard si Brown Jenkin semble être la parfaite incarnation du familier des sorcières... Il s'est, en effet, formé dans le No Man's Land à partir des visions et des désirs d'adeptes de la sorcellerie qui, au 17^{ème} siècle, entrèrent en contact avec la dimension noire.

Dans l'esprit de ces adorateurs du Diable pétris d'occultisme et de superstitions, le No Man's Land était évidemment la lisière de l'Enfer, un monde obscur peuplé d'entités démoniaques conformes à leurs croyances et aux descriptions de leurs grimoires. Comme beaucoup de créatures du No Man's Land, Brown Jenkin a donc pris une forme issue de (voire façonnée par) l'inconscient collectif et des représentations mentales humaines.

Quant à l'esprit, à la personnalité et au savoir de Brown Jenkin, il est fort probable qu'ils se soient développés par une forme progressive d'imprégnation psychique, chaque sorcière ou sorcier ayant pactisé avec la créature lui transmettant inconsciemment une part de sa psyché, de son vécu et de ses expériences. Selon la nouvelle de Lovecraft, le monstrueux familier se nourrirait du sang de la vieille Keziah Mason « *comme un vampire* » : en réalité, la créature ne se repaît pas seulement de l'énergie vitale de ceux qu'elle prétend servir mais assimile également leur énergie psychique, leur savoir et leurs souvenirs. A sa façon, Brown Jenkin est donc *la mémoire vivante* de la sorcellerie en Amérique, telle qu'elle existe depuis l'ère coloniale...

Signes

Laissons de nouveau la parole à Lovecraft :

« *Les traces sur le parquet étaient sans aucun doute extrêmement différentes des empreintes normales d'un rat, mais même Choynski et Desrochers refusèrent d'admettre qu'elles ressemblaient à celles de quatre minuscules mains humaines.* »

« *C'était le squelette à demi écrasé d'un énorme rat sans doute malade, dont les anomalies de forme sont toujours un objet de discussion et l'occasion aussi d'une singulière réserve parmi les membres de la section d'anatomie comparée de Miskatonic.* »

Pouvoirs

Morsure

En plus de ses dommages légers, la morsure de Brown Jenkin peut drainer une part de l'énergie physique et de l'énergie psychique de sa victime. Tout perso mordu par Brown Jenkin doit passer un *test de karma* ou perdre un de ses points d'Aventure.

Passage

Ce pouvoir est similaire au pouvoir d'Irruption des Croque-Mitaines (voir TTB, p 63) ; il permet à Brown Jenkin de 'sortir de nulle part' (et de s'y enfuir) en se faufilant à travers un *point de passage* dimensionnel entre le No Man's Land et notre réalité, dans laquelle ces points de passage prennent la forme de lieux spécialement conçus ou agencés selon les principes d'une géométrie aberrante (coins de pièces ou murs aux angles bizarres, etc.).

Savoir Interdit

Brown Jenkin possède une connaissance profonde des arcanes de la sorcellerie (voir *Stranger Tales* n°6), qu'il choisit souvent de partager avec les adeptes dont il devient le familier, en mode « initiation ténébreuse ».

Points Faibles

Il est possible de piéger Brown Jenkin et de l'empêcher de se manifester dans notre réalité (au moins pour quelque temps...) en détruisant le ou les points de passage par lequel il se faufile hors du No Man's Land – ce qui nécessite évidemment de les avoir localisés avec précision et d'être en mesure de les neutraliser définitivement.

Écrit par Olivier Legrand le 28 Octobre 2022