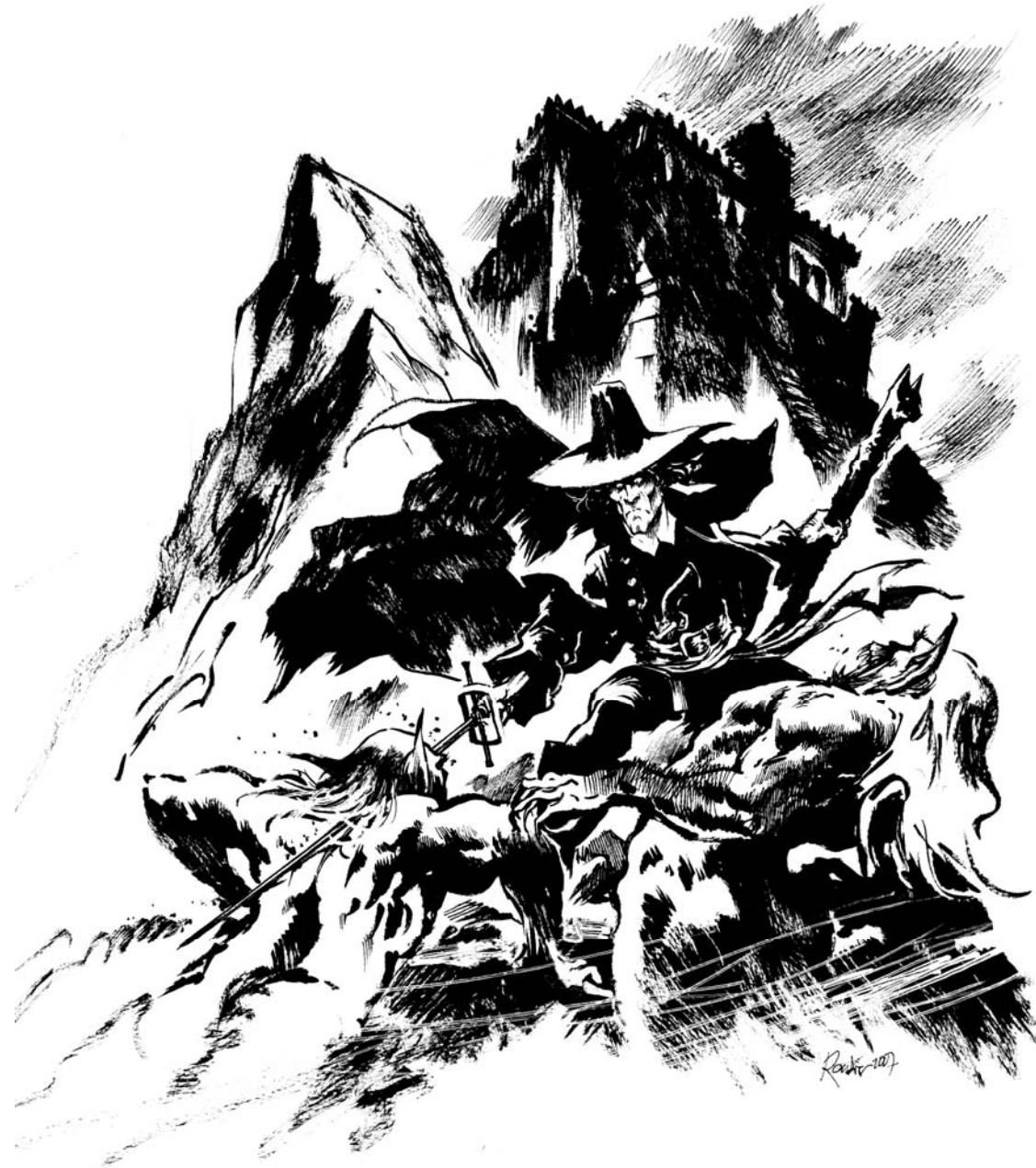


SOLOMON KANE

JEU DE RÔLE INSPIRÉ DE L'OEUVRE DE ROBERT E. HOWARD



OLIVIER LEGRAND – TROISIÈME ÉDITION RÉVISÉE (2008)

SOLOMON KANE

JEU DE RÔLE INSPIRÉ DE L'OEUVRE DE ROBERT E. HOWARD

SOMMAIRE

Sur les Pas de Solomon Kane (Introduction)	page 3
I : De Chair et de Sang (Création des Héros)	page 4
II : Exploits et Périls (Règles de Base)	page 7
III : Rapières et Pistolets (Règles de Combat)	page 12
IV : L'Histoire et l'Aventure (Le Monde de Solomon Kane)	page 20
V : Héros et Périples (Evolution des Personnages)	page 27
VI : Ennemis et Compagnie (Seconds Rôles, Animaux et Créatures)	page 38
VII : Sorciers et Nécromants (Magie Noire et Sorcellerie)	page 51

Appendices

I : Amazones et Femmes d'Epée (Aventurières et Héroïnes)	page 60
II : Les Chiens de Mer (Corsaires, Boucaniers et Navires)	page 64
III : Le Retour de Kane (Notes sur la Troisième Edition)	page 73

A la Mémoire de Robert E. Howard, le Barde des Ténèbres (1906-1936)

Jeu conçu et écrit par Olivier Legrand (2004) – Troisième Edition (2007)

Couverture – Illustration originale d'Emmanuel Roudier (2007)

Remerciements à Emmanuel Roudier, Jean-Pierre Peralez, Thomas Laborey et Bastien Pilon.

SUR LES PAS DE SOLOMON KANE

« *Alors Solomon releva la tête et parla de ses errances.
Mes yeux ont contemplé la sorcellerie dans les pays sombres et nus,
L'Horreur engendrée par la jungle obscure et la Mort sur les sables sans chemin,
J'ai connu une reine immortelle dans une cité vieille comme la mort,
Où de hautes pyramides de crânes humains étaient les témoins de sa splendeur.
Son baiser ressemblait à la morsure d'une vipère avec la douceur des lèvres de Lilith.
Et ses sujets aux yeux rouges réclamaient du sang en hurlant dans cette cité de Démence.* »

Solomon Kane, La Fin du Voyage

Comme son titre l'indique, ce jeu de rôle s'inspire directement des aventures de Solomon Kane, un des héros les plus sombres de Robert E. Howard. Les aventures de Solomon Kane se situent à la fin du XVI^e siècle, l'époque de la Chasse aux Sorcières, de la Peste Noire et de l'Invincible Armada.

Kane est un Puritain anglais, un homme sombre et solitaire ayant voué son existence à combattre le Mal et à venger les crimes impunis ; guidé par la main du destin, Kane parcourt le vaste monde tel un chevalier errant, croisant sur sa route de nombreux adversaires, qu'il affronte avec pour seules armes sa volonté implacable et sa rapière, qu'il manie avec une habileté mortelle.

En dehors du fait qu'elles se déroulent à une époque historique donnée et non dans un monde imaginaire ou en des temps oubliés, les aventures de Solomon Kane appartiennent bel et bien au genre *sword and sorcery*, au même titre que celles de Conan, du Roi Kull ou d'autres héros imaginés par Robert E. Howard.

Au cours de sa longue errance, Kane affronte non seulement des hommes habités par le Mal, mais aussi des spectres, des sorciers, des harpies, des goules nécrophages et même la reine-vampire d'une cité perdue...

Ce jeu de rôle vous propose d'explorer le monde de *Solomon Kane*, un univers à l'atmosphère unique, mêlant grande aventure, noirceur gothique et horreur surnaturelle.

Solomon Kane dans le Texte

*Les aventures de Solomon Kane furent publiées dans les années 80 par les défuntes (et regrettées) éditions Néo, dans deux recueils intitulés **Solomon Kane** et **Le Retour de Kane**, qui furent réédités dans les années 90 chez Fleuve Noir mais qui semblent aujourd'hui assez difficiles à trouver.*

*Si vous n'avez pas la chance de les posséder, il ne vous reste plus qu'à écumer les bouquinistes, à attendre une hypothétique réédition ou à vous procurer l'intégrale des aventures de Kane en version originale, disponibles en un seul volume chez différents éditeurs américains – notamment dans une version superbement illustrée par le talentueux Gary Gianni, sous le titre **The Savage Tales of Solomon Kane**, éditée par Del Rey / Ballantine.*

Rappelons toutefois qu'il n'est pas nécessaire d'avoir lu une seule de ces nouvelles pour jouer à ce jeu, que ce soit comme joueur ou comme meneur de jeu... Leur lecture constitue néanmoins une formidable source d'inspiration et, tout simplement, un pur plaisir pour les amateurs de grande aventure et de fantastique.

*Toutes les citations contenues dans ce manuscrit sont extraites des aventures de *Solomon Kane* écrites par Robert E. Howard, telles qu'elles furent traduites par François Truchaud pour les éditions Néo.*

I : DE CHAIR ET DE SANG

« *Solomon Kane était un homme grand et maigre ; son visage pâle et ténébreux, ses yeux profonds et rêveurs étaient rendus encore plus sombres par le costume foncé et austère de Puritain qu'il aimait porter.* »

Des Crânes dans les Etoiles

LE HÉROS HOWARDIEN

Solomon Kane et les autres personnages créés par Robert E. Howard appartiennent clairement à la catégorie des héros, au sens le plus fort du terme : tous sont des êtres d'exception, qui se distinguent du commun des mortels par leurs capacités, leur caractère et leur destinée. Mais ce sont aussi des âmes tourmentées, qui portent en elles des blessures et des secrets qu'aucun homme ordinaire ne saurait endurer. Chez Howard, l'héroïsme est toujours une notion à double tranchant, et les destins uniques ne se forgent que dans le feu et le sang.

La première étape de la création d'un personnage consiste à choisir un archétype pouvant ensuite servir de base à l'élaboration de son caractère, de son passé et de sa destinée. Concrètement, cet archétype est composé d'un nom et d'un adjectif, choisis dans les deux listes ci-dessous ou inventés par le joueur :

<i>Mercenaire</i>	<i>Tourmenté</i>
<i>Gentilhomme</i>	<i>Ambitieux</i>
<i>Ruffian</i>	<i>Chevaleresque</i>
<i>Spadassin</i>	<i>Opportuniste</i>
<i>Boucanier</i>	<i>Flamboyant</i>
<i>Aventurier</i>	<i>Téméraire</i>
<i>Corsaire</i>	<i>Aguerri</i>
<i>Brigand</i>	<i>Farouche</i>

On pourra ainsi avoir un Mercenaire Opportuniste, un Gentilhomme Ambitieux ou même un Ruffian Chevaleresque.

L'archétype d'un personnage ne doit pas être interprété comme un carcan limitatif mais, au contraire, comme un simple canevas à partir duquel chaque joueur pourra créer son propre héros – en précisant son nom, sa nationalité, son âge, sa religion, son caractère, son allure physique, les grandes lignes de son passé etc.

TRAITS PRINCIPAUX

« *De longs bras et de larges épaules indiquaient le bretteur sans aucune équivoque, autant que la longue rapière qu'il tenait dans sa main. Les traits de l'homme étaient sombres et sévères.* »

Ombres Rouges

Les grandes capacités d'un personnage sont représentées par les quatre Traits suivants : la Force, l'Adresse, l'Instinct et la Volonté.

La **Force** d'un personnage mesure sa puissance physique et sa robustesse.

L'**Adresse** d'un personnage mesure sa souplesse, sa dextérité et sa coordination.

L'**Instinct** d'un personnage mesure son intuition, sa perception et sa vigilance.

La **Volonté** d'un personnage reflète son courage, sa détermination et sa force d'âme.

A chaque Trait correspond une valeur chiffrée, mesurée sur l'échelle suivante :

4.....	Faible
5.....	Médiocre
6.....	Moyen
7.....	Appréciable
8.....	Remarquable
9.....	Exceptionnel
10.....	Extraordinaire

Un héros est toujours au moins Moyen (6) dans les quatre Traits ; en plus de cette valeur de base, le joueur dispose d'un capital de 10 points supplémentaires qu'il peut répartir à sa convenance entre les quatre Traits de son personnage, sans attribuer plus de 4 points au même Trait, soit une valeur maximale de 10.

Le joueur pourra ainsi créer un personnage véritablement hors du commun, dans la grande tradition des héros howardiens.

TRAITS DÉRIVÉS

Les quatre Traits principaux d'un personnage permettent également de calculer deux autres valeurs de première importance :

La **Rapidité** d'un personnage mesure ses réflexes et sa vivacité. Sa valeur est égale à la moyenne de l'Adresse et de l'Instinct.

L'**Endurance** d'un personnage représente sa vigueur et sa résistance aux blessures, à la fatigue, aux privations etc. Sa valeur est égale à la moyenne de la Force et de la Volonté.

En cas de fraction, la moyenne de deux Traits doit toujours être arrondie en faveur du personnage. Notons que ces valeurs peuvent être modifiées par certaines Fortunes (voir ci-après).

MAITRISE DES ARMES

Les combats jouent un rôle de première importance dans les aventures de Solomon Kane, et tout particulièrement les combats à l'épée, arme héroïque par excellence.

Les règles de *Solomon Kane* partent du principe que tout héros possède une certaine habileté dans le maniement de l'épée et des autres armes blanches, comme tout aventurier élisabéthain digne de ce nom.

Les personnages incarnés par les joueurs seront donc obligatoirement des combattants entraînés ou naturellement doués – et même des *Bretteurs Accomplis* pour les meilleurs d'entre eux.

En termes de jeu, l'habileté au combat de votre personnage sera représentée par deux valeurs distinctes : l'Attaque et la Défense.

L'**Attaque** représente la capacité à porter des attaques efficaces. Elle est normalement égale à la moyenne de la Force et de l'Adresse (en cas de fraction, arrondir en faveur du personnage).

La **Défense** représente la capacité du personnage à parer ou à esquiver les attaques adverses. Elle est normalement égale à la valeur de Rapidité moins 2. Cette pénalité reflète le fait qu'esquiver ou parer une attaque constitue, en termes de jeu, une prouesse (voir chapitre II).

Si le héros possède la Fortune *Bretteur Accompli*, ses valeurs d'Attaque, de Défense et de Rapidité reçoivent un bonus de +2 lorsqu'il manie l'épée.

Quant à la précision au tir ou au lancer, elle dépend directement de l'Adresse du personnage.

FORTUNES

Tout héros commence le jeu avec trois Fortunes, qui peuvent refléter son archétype, ses origines ou son expérience passée.

Les Fortunes d'un héros pourront être choisies parmi les Fortunes classiques décrites ci-dessous ou inventées par les joueurs avec l'accord du meneur de jeu. Plusieurs autres exemples sont décrits dans le chapitre V.

Aristocrate : Le personnage est issu de la noblesse de son pays natal, ce qui lui confère divers priviléges, un prestige social indéniable et, vraisemblablement, une certaine éducation.

Bretteur Accompli : Tout aventurier est censé savoir manier l'épée mais cette Fortune fait du héros un véritable maître d'armes. Il reçoit un bonus de +2 en Rapidité, Attaque et Défense lorsqu'il manie l'épée, son arme de prédilection.

Coureur des Bois : Le personnage est un pisteur expérimenté, capable de suivre à la trace n'importe quel gibier (animal ou humain) mais aussi de couvrir ses propres traces. Suivant son histoire, il a pu acquérir et exercer ce talent dans les grandes forêts d'Europe, dans les immensités boisées du Nouveau Monde ou dans les profondeurs de la jungle africaine.

Grand Voyageur : Le personnage a longtemps parcouru le vaste monde, sur terre ou sur mer. Il a très certainement déjà séjourné sur plusieurs continents et connaît les langues et les coutumes de nombreux pays.

Homme de l'Art : Le personnage possède des connaissances approfondies et un savoir-faire certain dans un domaine technique particulier (chirurgien, artificier, armurier etc.).

Navigateur Chevonné : Qu'il soit flibustier, corsaire ou ancien marin de Sa Majesté, le personnage possède une grande expérience de la mer, des bateaux et de la navigation.

Tireur d'Elite : Le personnage manie pistolets, arquebuses et mousquets avec une maestria impressionnante. Il bénéficie d'un bonus de +2 en Adresse lorsqu'il utilise n'importe quelle arme à feu. Ce bonus s'applique également à sa Rapidité lorsqu'il utilise le pistolet.

Vétéran Aguerri : Le personnage a servi de nombreuses années dans une armée et a vécu de nombreuses batailles, privations et souffrances qui l'ont endurci physiquement et moralement, lui conférant un bonus de +2 en Endurance.

DERNIÈRES TOUCHES

Langues Maîtrisées

Même si l’alphabétisation restait plutôt rare à l’époque de Kane, tous les héros sont supposés savoir lire et écrire leur langue maternelle.

En outre, le choix de certaines Fortunes permet au personnage de maîtriser un certain nombre de langues supplémentaires : 3 pour un Grand Voyageur, 2 pour un Aristocrate, 1 pour un Navigateur Chevronné. Les Grands Voyageurs posséderont en outre des rudiments de toutes les langues parlées dans les pays qu’ils ont visités.

Possessions et Equipment

Les héros howardiens sont rarement à la tête de richesses considérables et même un Aristocrate peut être désargenté. L’équipement d’un héros devra être défini en fonction de son origine et de son histoire, en accord avec le meneur de jeu.

Quant à la fortune financière, elle devra passer au second, voire au troisième plan : le nombre exact de doublons ou de ducats possédés par un personnage n’a, en fin de compte, aucune espèce d’importance – dans le monde de Solomon Kane, la valeur d’un homme ne dépend pas de sa naissance ou de sa fortune, mais de son courage et de son habileté à l’épée !

La Main du Destin

Au début de chaque aventure, un héros reçoit 3 points de Destin. Ces points représentent en quelque sorte la bonne étoile du personnage et peuvent lui permettre d’échapper in extremis à une mort certaine. Selon la philosophie de chaque héros, ils peuvent refléter la destinée, l’étoffe des héros, cette chance qui « sourit aux audacieux » ou même la protection divine.

Seuls les héros (personnages incarnés par les joueurs) et les personnages-non-joueurs les plus importants possèdent des points de Destin : ils font partie de ce qui distingue les individus exceptionnels du commun des mortels.

Chaque point de Destin est, en quelque sorte, l’équivalent d’une vie. Ces points peuvent en outre être utilisés par les héros au cours d’un combat. Pour plus de détails sur leur utilisation en cours de jeu, voir les règles sur les blessures et les périls au chapitre II ainsi que les règles sur les coups de maîtres au chapitre III.

Et voilà ! Il ne vous reste plus qu’à tracer les grandes lignes de son passé et votre héros sera prêt à répondre à l’Appel de l’Aventure...

Et les Femmes ?

Jusqu’ici, nous avons supposé que tous les personnages seraient de sexe masculin, mais les héroïnes ont également leur place dans le monde de Solomon Kane.

Historiquement, la position sociale de la femme au XVIème siècle la reléguait le plus souvent à un rôle matrimonial et domestique, mais les héros sont des individus d’exception – et cela vaut aussi pour les héroïnes.

Dans un univers violent et tumultueux comme celui de *Solomon Kane*, l’archétype héroïque féminin est l’Amazone : une aventurière au caractère farouche, jurant et maniant l’épée aussi bien qu’un homme – et même mieux que la plupart d’entre eux !

Bien sûr, une telle héroïne devra s’attendre à susciter des réactions d’hostilité de la part d’un grand nombre d’hommes, pour qui l’idée d’une femme libre et maîtresse de sa propre destinée est tout simplement impensable.

Bien loin des clichés sexistes dans lesquels on l’enferme parfois un peu trop facilement, Robert E. Howard nous a donné un excellent modèle d’héroïne de ce style avec Agnès de Chastillon, alias Agnès la Noire, dont les aventures sont situées près d’un siècle avant celles de Solomon Kane, son homologue masculin, mais qui aurait tout à fait trouvé sa place dans les aventures du Puritain Fanatique.

Gageons que leur rencontre aurait donné lieu à quelques belles passes d’armes...

Le cas des héroïnes dans le monde de Solomon Kane a été traité en détail dans l’Appendice n°1 (p 60)

Pas de Compétences ?

Contrairement à de nombreux jeux de rôle, le système de jeu de *Solomon Kane* n’utilise pas de compétences détaillées pour quantifier les aptitudes des héros. Ainsi, tout aventurier est censé savoir manier l’épée, nager ou monter à cheval, sans avoir besoin de scores spécifiques en escrime, natation ou équitation : si, en revanche, il doit utiliser une de ces aptitudes de façon décisive, ses chances de réussite seront directement basées sur ses Traits.

Notons en outre que certaines Fortunes comme Bretteur Accompli, Coureur des Bois, Homme de l’Art ou Navigateur Chevronné reflètent un savoir-faire spécialisé dans divers domaines.

Enfin, la notion de Fortunes vise à encourager les joueurs à « penser » leur héros en termes de destinée et de parcours personnel, plutôt qu’en termes de compétences spécialisées.

II : EXPLOITS ET PÉRILS

« Il marchait en silence, prudemment, son épée pointée devant lui. Ses yeux s'efforçaient de déceler le moindre mouvement suspect dans les ténèbres devant lui. »

Ombres Rouges

Ces règles ont été conçues dans un souci de simplicité et de flexibilité, mais aussi dans l'intention de refléter au mieux l'ambiance et le style des récits de Robert E. Howard, en mettant l'accent sur le dynamisme dramatique des actions et des situations de jeu, plutôt que sur le réalisme historique ou la simulation tactique. Les dés utilisés sont des dés ordinaires à 6 faces.

ÉPREUVES

Lorsqu'un personnage tente d'accomplir une action incertaine, difficile ou dangereuse, on a recours à un jet de dés appelé *test* ou *épreuve*.

Le meneur de jeu commence par déterminer le Trait correspondant à la situation. On lance ensuite deux dés (2d6), dont le résultat est comparé à la valeur du Trait mis à l'épreuve.

Si le total des dés est inférieur ou égal à la valeur du Trait, l'épreuve est réussie. Si, au contraire, le résultat des dés dépasse cette valeur, la tentative du personnage se solde par un échec.

Voici quelques exemples d'épreuves typiques :

Force : défoncer une porte, soulever ou pousser un objet particulièrement lourd, maintenir un adversaire immobilisé etc.

Adresse : exécuter une manœuvre acrobatique ou toute autre action faisant appel à la dextérité.

Instinct : percevoir un bruit presque inaudible, pressentir le danger, remarquer quelque chose d'étrange ou de suspect...

Volonté : résister aux effets de certains pouvoirs surnaturels, faire preuve de force d'âme, de sang-froid ou de détermination.

Rapidité : agir ou réagir le plus rapidement possible face à une situation imprévue.

Endurance : surmonter les effets de la fatigue, de la douleur et des privations, nager ou marcher pendant très longtemps, encaisser coups et blessures sans perdre conscience.

AVANTAGES & PÉNALITÉS

Dans certains cas, l'action tentée est si difficile qu'elle ne constitue pas une épreuve, mais bien une *prouesse*, voire un véritable *exploit*. Dans de telles situations, la valeur du Trait mis à l'épreuve subira une pénalité de -2 (pour une prouesse) ou de -4 (pour un exploit).

Certaines circonstances défavorables (comme les effets des blessures ou de la fatigue) peuvent diminuer les chances de réussite d'un personnage. En pratique, chaque *désavantage* se traduit par une pénalité de -1 à la valeur mise à l'épreuve. Plusieurs désavantages peuvent fort bien se combiner, cumulant leurs pénalités, comme dans le cas de blessures multiples.

A l'inverse, un héros pourra parfois bénéficier de circonstances si favorables que ses chances de succès s'en trouvent augmentées.

En termes de jeu, ces circonstances favorables pourront se traduire par un bonus de +1 à la valeur testée si le personnage est *avantagé* ou de +2 s'il est véritablement *favorisé*.

Si le personnage possède une Fortune en rapport direct avec l'action, il sera considéré comme favorisé et bénéficiera d'un bonus de +2.

De tels ajustements peuvent modifier aussi bien les chances de réussite d'une épreuve que d'une prouesse ou d'un exploit. Ainsi, un héros *avantagé* (+1) sur une *prouesse* (-2) effectuera son jet de dés avec un ajustement final de -1.

RÉUSSITES & ÉCHECS

Enfin, quelles que soient les chances de réussite d'un test, un résultat de 2 (double 1) indique toujours une réussite et un résultat de 12 (double 6) indique toujours un échec.

Cette règle reflète la part de hasard inhérente à toute action risquée ou importante sur le plan dramatique – une part de hasard qui peut se traduire aussi bien par une réussite inespérée que par un échec malencontreux.

BLESSURES

« *Blessé à la tête – un grand morceau de cuir chevelu avait été arraché et pendait lamentablement – sa poitrine et ses épaules lacérées et mises en lambeau, pour Kane, le monde s'était transformé en une chose aveugle et rouge : il n'était plus guidé que par une seule sensation... Le besoin animal de tuer son adversaire.* »

Des Ailes dans la Nuit

Les règles de *Solomon Kane* ne prennent en compte que les blessures suffisamment graves pour affaiblir un personnage de façon notable. Les éraflures, estafilades et autres blessures légères ne sont que des éléments descriptifs et n'ont aucune incidence en termes de jeu.

Un personnage victime d'une attaque ou d'un péril peut être *blessé* ou *mortellement blessé*.

Un personnage *mortellement blessé* meurt, sauf si la destinée en décide autrement. En termes de jeu, ceci prend la forme de la dépense d'un point de Destin : le personnage réchappe alors à la mort, mais est tout de même *blessé*.

Lorsqu'un personnage est *blessé*, il doit mettre son Endurance à l'épreuve (test sur 2d6).

Si le test est réussi, il parvient à puiser dans ses réserves de vigueur et de combativité et peut continuer à agir. Affaibli par sa blessure, il perd néanmoins 1 point d'Endurance.

Ainsi, chaque nouvelle blessure subie diminue les forces du blessé – et, en termes de jeu, ses chances de pouvoir rester conscient.

Dès la scène suivante, une fois la tension du combat retombée, les pertes d'Endurance dues aux blessures se répercuteront également sur toutes ses autres valeurs de Traits. Ainsi, un personnage ayant été blessé trois fois perdra 3 points d'Endurance et subira après coup une pénalité de -3 sur tous ses autres Traits, y compris la Rapidité, l'Attaque et la Défense.

Ces pénalités s'appliqueront jusqu'à ce que les blessures soient complètement guéries.

Si, en revanche, le test d'Endurance est manqué, le personnage se retrouve aussitôt hors de combat, absolument incapable d'agir pour le reste de la scène en cours. Il peut, en outre, être achevé d'un simple *coup de grâce* – sauf si, là encore, il bénéficie de l'intervention du Destin.

Une fois revenu à lui, le personnage subira la pénalité décrite ci-dessus (-1 point pour chaque blessure grave), jusqu'à sa guérison complète.

Blessures, Soins et Séquelles

En règle générale, un personnage blessé ne peut espérer se remettre d'aplomb qu'après une longue période de repos. En pratique, cette période de convalescence ne pourra intervenir qu'entre deux parties, si le meneur de jeu estime que le temps écoulé est suffisamment long pour permettre au personnage de recouvrer ses forces.

Comme on peut le constater, ces règles sont très simples et n'ont aucune prétention au réalisme : dans ce jeu (comme dans le genre de récits dont il s'inspire), on peut mourir d'un seul coup d'épée, mais les effets à long terme des blessures restent limités.

Il n'y a donc normalement aucun risque de voir un héros succomber à l'infection d'une de ses plaies ou à une hémorragie, ou encore amputé d'un membre, comme cela arrivait si souvent au XVIème siècle.

Les meneurs de jeu qui souhaitent rendre les conséquences des blessures un peu plus réalistes (ou, tout au moins, un peu plus sévères) pourront utiliser la règle optionnelle donnée ci-dessous.

Administrer des premiers soins efficaces dans le feu de l'action n'est pas chose aisée, tout particulièrement avec les moyens médicaux du XVIème siècle...

Tout aventureur est censé être capable de « limiter les dégâts » de ses blessures à l'aide de bandages, garrots et autres attelles de fortune ; en pratique, cependant, seul un Homme de l'Art qualifié en chirurgie pourra prodiguer des soins vraiment efficaces.

Si de tels soins ne peuvent être reçus avant la fin de l'aventure ou dans des délais jugés raisonnables par le meneur de jeu, le blessé risque fort de conserver des séquelles.

Ces séquelles peuvent être évitées par la dépense d'un point de Destin. Si le blessé a déjà dépensé tous ses points, on devra lancer un dé. Si son résultat est inférieur ou égal au nombre de blessures graves du personnage, celui-ci perd 1pt dans un de ses Traits (au choix du joueur), ce qui peut également se répercuter sur l'Endurance, la Rapidité ou les valeurs de combat. Seule l'expérience pourra éventuellement permettre au personnage de regagner le point perdu, en augmentant la valeur du Trait concerné.

PÉRILS

Incendies, tempêtes, chutes vertigineuses... les périls qui peuvent mener un héros à sa mort sont légion. Plutôt que de traiter ces différentes circonstances cas par cas, le système de *Solomon Kane* utilise quelques grands principes de base que le meneur de jeu pourra facilement adapter à toutes sortes de situations.

En dehors des combats, les périls qu'un héros peut être amené à affronter lors de ses aventures sont classés en deux grandes catégories : les **dangers** auxquels la Rapidité peut permettre de réchapper in extremis, comme les chutes, les incendies, les avalanches et autres accidents, et les **tourments** mettant directement à l'épreuve l'Endurance de la victime, comme la faim, les tortures ou la privation d'air.

Flammes

Un personnage menacé par des flammes devra effectuer un ou plusieurs épreuves de Rapidité pour réchapper à ce péril. Si le personnage tente de sauver une autre victime (en la portant dans ses bras, sur ses épaules etc), les épreuves deviendront des prouesses (-2).

Le nombre de ces tests devra être déterminé par le meneur de jeu, en fonction de la taille des flammes auxquelles le héros doit échapper : un test pour une torche ou un projectile enflammé, deux pour des flammes comparables à celles d'un bûcher, trois pour une maison ou un navire en feu, quatre pour un brasier infernal...

Chaque fois qu'un tel test est manqué, la victime subit de graves brûlures qui ont, en termes de jeu, les mêmes effets qu'une blessure. En outre, si les dés du test indiquent non seulement un échec mais aussi un résultat double, la victime s'enflamme et se trouve alors en situation de péril mortel : elle ne pourra survivre que par la dépense d'un point de Destin et gardera sans doute d'horribles séquelles de ses brûlures.

Dans la réalité, les victimes d'incendie meurent souvent d'asphyxie ou après avoir perdu conscience dans les flammes. Si le meneur de jeu souhaite prendre en compte les effets des fumées toxiques, il pourra utiliser des règles similaires à celles de la noyade (voir ci-dessous).

En outre, un personnage piégé au milieu d'un incendie devra d'abord mettre sa Volonté à l'épreuve avant de pouvoir tenter de s'en arracher. En cas d'échec, la peur et l'hésitation lui feront subir un malus de -2 sur ses tests de Rapidité destinés à le sauver des flammes.

Chutes

« *Tandis qu'il basculait dans le vide, Kane suivit son instinct de combattant ; il se tordit dans les airs afin de pouvoir retomber sur le corps de l'homme qui chutait avec lui lorsqu'ils heurteraient le sol, que ce soit dix ou mille pieds plus bas !* »

La fin survint brutalement... beaucoup plus soudainement que l'Anglais ne s'y attendait. Il resta étendu un instant, à moitié assommé... »

La Lune des Crânes

Dans les récits d'aventure comme ceux qui ont inspiré ce jeu, les chutes spectaculaires sont assez fréquentes... mais rarement mortelles. Les règles qui suivent cherchent à refléter cette loi du genre, plutôt que les lois de la physique.

Un héros victime d'une chute pourra éviter ses effets grâce à un test de Rapidité.

Ce test sera résolu comme une prouesse (-2), et même comme un exploit si le personnage est complètement pris par surprise. Il représente la chance de pouvoir se raccrocher in extremis à quelque providentielle branche, anfractuosité ou aspérité, situation classique à l'origine du terme *cliffhanger*) ou même de « freiner sa chute » de façon acrobatique – comme le fait Kane dans le passage cité ci-dessus.

Si ce test est réussi, le personnage s'en sort sain et sauf. Peut-être est-il, comme Kane dans notre exemple, « à moitié assommé » mais sans subir de dommages notables en termes de jeu.

En cas d'échec, en revanche, le personnage subit des dégâts physiques plus ou moins graves.

Plutôt que de déterminer sa hauteur de façon précise, le meneur de jeu devra simplement décider si une chute est *sans gravité*, *périlleuse* ou potentiellement *mortelle*.

Une chute *sans gravité* ne constitue pas un péril et n'a aucun effet en termes de jeu.

Une chute *périlleuse* cause une blessure, avec les effets habituels. Ce niveau de gravité sera utilisé lorsqu'un personnage tombe d'un cheval au galop, depuis le premier étage d'une maison ou dans un ravin peu profond.

Au-delà de ces hauteurs (chute du haut d'une falaise, du toit d'une maison etc), la chute devient potentiellement mortelle. Une telle chute sera fatale au personnage, sauf si celui-ci bénéficie de la dépense d'un point de Destin, auquel cas il survivra mais subira tout de même les effets d'une chute périlleuse.

Noyade

On partira du principe que tous les héros savent nager. Seules des situations vraiment cruciales ou dangereuses devront nécessiter des tests de Traits, le plus souvent avec l'Endurance, avec une possible pénalité en cas de circonstances extrêmes (tempêtes, courants traîtres etc).

Un échec sur une telle épreuve signifie que le personnage commencer à se noyer... Il peut alors essayer de retenir sa respiration en effectuant un test d'Endurance.

En cas d'échec sur ce second test d'Endurance, le personnage suffoque et mourra s'il n'est pas secouru et ranimé dans les plus brefs délais.

Si ce test d'Endurance est réussi, le personnage tient bon durant une poignée de secondes, laps de temps qui peut éventuellement lui permettre de se raccrocher à quelque chose ou à un de ses compagnons de lui porter secours.

Si cette opportunité ne se présente pas, un nouveau test d'Endurance devra être effectué à intervalle régulier, jusqu'à ce que le personnage soit secouru ou se noie, avec à chaque fois une pénalité de -1 par rapport au test précédent...

Tempêtes

Un personnage sur le pont d'un navire pris dans une tempête particulièrement violente devra mettre à l'épreuve sa Rapidité (laquelle est un mélange d'Adresse et d'Instinct) pour éviter de passer par-dessus bord. Cette épreuve pourra se muer en prouesse (-2) dans le cas des tempêtes les plus spectaculaires... Les personnages avec la fortune *Navigateur Chevronné* bénéficieront d'un bonus de +2 sur ces tests.

Tortures

Au cours de sa carrière d'aventurier, Kane fut emprisonné et torturé à au moins deux reprises, par les Espagnols puis par les Turcs.

En termes de jeu, chaque séance de torture a des effets similaires à ceux d'une blessure reçue au combat (test d'Endurance, affaiblissement etc).

Un échec sur le test d'Endurance signifie que la victime craque et révèle alors à ses tortionnaires certaines informations contre son gré ou avoue ce qu'on lui ordonne d'avouer...

En revanche, si le test est réussi, la victime tient bon ; si, en outre, le lancer de dés est un double, la victime parvient même à perdre connaissance pour au moins quelques heures.

Fatigue et Privations

Dans un jeu comme *Solomon Kane*, on peut considérer que les héros sont immunisés aux effets de la fatigue ordinaire. Seule une situation exceptionnelle (comme plusieurs heures de marche forcée, de combat acharné, de nage ou d'escalade) pourront mettre à l'épreuve leur Endurance. Des conditions climatiques extrêmes transformeront ces épreuves en prouesses (-2).

Si ce test est manqué, les personnages subiront une pénalité de -1 sur tous leurs Traits jusqu'à ce qu'ils aient pu récupérer leurs forces (ce qui nécessite plusieurs heures de repos). De telles pénalités pourront éventuellement se cumuler, comme pour les blessures. On pourra également utiliser ce système pour gérer la fatigue de héros privés de sommeil, avec une première épreuve d'Endurance au bout du premier jour puis un nouveau test à chaque demi-journée.

La privation d'eau et de nourriture a des effets beaucoup plus drastiques. Un aventurier peut tenir environ quatre jours sans nourriture s'il a des réserves d'eau ; au-delà de cette limite, chaque jour de privation supplémentaire aura les mêmes effets qu'une blessure. Sans eau, ces effets se font sentir quatre fois plus vite : au bout d'une journée puis environ toutes les 6 heures.

Poisons et Maladies

Les effets exacts d'un poison ou d'une maladie devront être déterminés au cas par cas par le meneur de jeu, en prenant en compte la vraisemblance (personne, même un héros, ne survit à l'absorption d'une dose massive de cyanure) mais aussi les conventions de la littérature d'aventure (dont les protagonistes meurent rarement d'une maladie tropicale bêtement attrapée lors d'un voyage).

En général, les effets d'un empoisonnement non mortel pourront être traités comme ceux d'une ou plusieurs blessures nécessitant un type particulier de soins, sous la forme, le plus souvent, d'un antidote approprié; selon la nature du poison, ces dommages peuvent être immédiats ou progressifs.

Pour les maladies, on pourra utiliser la même approche, en gardant à l'esprit que *Solomon Kane* est un jeu de grande aventure et non une simulation réaliste des conditions sanitaires du XVI^e siècle. Un traitement approprié et une convalescence plus ou moins longue pourront permettre à un héros malade de se remettre totalement d'aplomb. S'il ne bénéficie pas d'un traitement approprié, le personnage pourra garder des séquelles de sa maladie, suivant le même principe que pour les blessures.

DISCRÉTION ET VIGILANCE

« Quant à ma ruse... c'est vrai, j'ai séjourné dans la région voisine du golfe de Darien et j'ai appris à me glisser sans bruit à travers la jungle, pour fondre à l'improviste sur l'adversaire. Mais tes pirates, Jonas Hardraker, sont de vrais boeufs, faciles à surprendre ! Ceux qui montaient la garde au dehors ne m'ont pas vu tandis que je me glissais à travers l'épais brouillard... »

Solomon Kane, dans Les Epées de la Fraternité

Lorsqu'un personnage tente de tromper la vigilance d'un autre en se dissimulant ou en se faufilant derrière lui, la situation est toujours résolue du point de vue de la « victime », sous la forme d'un test de perception effectué en secret par le meneur de jeu.

Si ce test est réussi, le personnage repère l'intrus ou, tout au moins, détecte sa présence ; si le test est manqué, sa vigilance s'avère insuffisante.

Pour les héros et les personnages-non-joueurs de premier plan, ce test de perception est tout simplement une épreuve d'Instinct.

Pour les Seconds Couteaux (voir chapitre III), ce test sera tout simplement basé sur leur Valeur.

Si, comme Solomon Kane dans l'extrait cité ci-dessus, le personnage qui tente de passer inaperçu possède la fortune *Coureur des Bois*, ce test devra être résolu comme une prouesse, avec une pénalité de -2.

Ceci suppose que la personne dont la vigilance est mise à l'épreuve se trouve sur ses gardes ; s'il est distrait, éprouvé, ivre, endormi ou concentré sur quelque tâche absorbante, le test sera effectué avec une pénalité de -1 (distraction, fatigue, ivresse etc) ou -2 (sommeil etc).

Ce test pourra aussi être modifié par le terrain ou les conditions de visibilité (ex : -1 pour un épais brouillard, -2 si l'obscurité règne).

S'il s'agit de tromper la vigilance d'un groupe de personnes, un seul lancer de dés devra être effectué et son résultat devra être comparé aux valeurs de perception des différents individus (en prenant en compte les éventuelles pénalités).

Lorsqu'un personnage attaque un adversaire totalement pris par surprise, il bénéficie d'un bonus de +2 sur son test d'Attaque. En outre, si sa victime possède un score de Défense, elle subira une pénalité de -2 contre cette attaque.

Exempli Gratia

Supposons, par exemple, qu'un héros tente de tromper la vigilance d'un groupe de pirates réunis au bord d'une crique.

A l'exception de leur chef (Instinct 9), tous les pirates sont des Seconds Couteaux, avec une valeur de perception de 6.

La scène se passe de nuit (-2) et certains des pirates sont, en outre, passablement ivres (-1). Une fois ces différentes pénalités prises en compte, on obtient une vigilance de 7 pour le chef, de 4 pour les pirates sur leurs gardes et de 3 pour les pirates grisés par le rhum.

On lance à présent 2d6 pour résoudre l'action. Si le résultat est 8 ou plus, aucun pirate ne repérera le personnage ; si le résultat est de 7, 6 ou 5, seul le chef détectera l'intrus ; si le résultat est 4, tous le repéreront, sauf les pirates ivres ; enfin, si le résultat est 2 ou 3, tous seront en alerte.

L'INCONNU ET L'INDICIBLE

« Et n'était-il pas le symbole de l'Homme, tandis qu'il titubait ainsi parmi les os rongés et les têtes tranchées et ricanantes d'êtres humains... brandissant une hache dérisoire et vociférant une haine incohérente à l'adresse des sinistres formes de la Nuit dont il était la proie, qui gloussaient au-dessus de lui en un triomphe démoniaque et éclaboussaient ses yeux fous du sang poisseux de leurs pitoyables victimes humaines ? »

Des Ailes dans la Nuit

Face à un phénomène surnaturel, à une créature monstrueuse ou à un spectacle propre à glacer le sang dans les veines, un personnage devra mettre sa Volonté à l'épreuve afin de rassembler tout son courage et agir comme il l'entend.

En cas d'échec, le personnage sera frappé par une terreur extrême, qui le figera sur place ou le fera fuir à toutes jambes, au choix du meneur de jeu. S'il est obligé de se battre, il ne pourra attaquer et subira un malus de -2 sur ses tests de Défense (voir chapitre III). Cet état de choc se prolongera jusqu'à ce que le personnage ait quelque raison de se sentir à nouveau en sécurité, même de façon temporaire ou précaire.

La confrontation avec une menace surnaturelle peut également plonger un héros dans un état de Fureur Guerrière (voir chapitre suivant).

III : RAPIÈRES ET PISTOLETS

« Les rapières se heurtèrent violemment comme les deux hommes s'affrontaient, tel le feu à la glace. Le Loup se battait avec fureur mais adresse, ne laissant aucune ouverture, saisissant la moindre occasion qui lui était offerte. Il était une flamme vive, bondissant en arrière, s'élançait en avant, portant des bottes, parant les coups, frappant d'estoc et de taille... éclatant de rire comme un dément, raillant son adversaire et blasphémant. »

Ombres Rouges

ACTIONS ET RAPIDITÉ

« Les lames se heurtèrent dans un violent cliquetis métallique ; des étincelles bleutées jaillirent. Par-dessus ces lames, des regards ardent s'affrontèrent et flamboyèrent... »

Les Epées de la Fraternité

Les scènes de combat sont découpées en assauts, un assaut représentant une poignée de secondes durant lesquelles chaque protagoniste impliqué aura l'opportunité d'agir.

Sauf en cas de surprise ou autre cas particulier, l'ordre dans lequel les combattants peuvent tenter leurs attaques dépend de leur valeur de Rapidité : celui avec la valeur la plus élevée peut attaquer en premier, puis celui avec le meilleur second score et ainsi de suite.

En cas d'égalité de Rapidité entre un héros incarné par un joueur et son adversaire, l'avantage revient au héros. Les autres cas d'égalité (PNJ contre PNJ etc) devront être départagés par le meneur de jeu.

Les Bretteurs Accomplis bénéficient d'un bonus de +2 en Rapidité lorsqu'ils manient l'épée (terme englobant également les rapières et les sabres), qui constitue leur arme de prédilection.

EFFET DE SURPRISE

Un assaillant qui bénéficie de l'effet de surprise (embuscade réussie, attaque furtive etc) reçoit un bonus de +2 sur sa première Attaque.

Quant à son adversaire, il sera *pris de court* pendant ce premier assaut : il ne peut attaquer et subit en outre une pénalité de -2 en Défense. Il lui est également impossible d'utiliser la moindre tactique spéciale, même défensive.

Dégainer une arme ne prend que quelques instants. En cas de surprise, cela ne pourra être fait qu'au début du deuxième assaut.

ATTAQUES

Pour toucher son adversaire, l'assaillant doit réussir une épreuve d'Attaque sur 2d6.

Si ce test d'attaque est réussi, l'adversaire de l'assaillant est *blessé*. Si le test est réussi et que son résultat est un double (les deux dés indiquent le même chiffre), l'assaillant réussit même un *coup de maître* (voir page suivante).

ESQUIVES ET PARADES

Si le test d'attaque réussit, le défenseur a droit à un test de Défense, effectué lui aussi sur 2d6.

Ce test représente une esquive, une parade ou toute autre action visant à éviter une attaque : quelle que soit la nature de cette manœuvre, la valeur mise à l'épreuve est toujours la Défense et la procédure de jeu reste la même

Si ce test de Défense est manqué, l'attaque porte et le défenseur est blessé. Si le test est réussi, l'attaque a été esquivée ou parée.

Un personnage pris par surprise ne peut pas attaquer au cours du premier assaut ; il peut, en revanche, tenter d'esquiver ou de parer, mais avec une pénalité de -2 sur ses tests de Défense.

CONDITIONS

Les conditions dans lesquelles se déroule un combat peuvent également influer de manière significative sur son déroulement. En pratique, un combattant peut être avantage ou gêné par toutes sortes de facteurs – comme le terrain, la position ou l'intervention d'éléments extérieurs.

En termes de jeu, ces divers facteurs peuvent être reflétés par la règle des avantages et des pénalités (voir chapitre II) : selon la situation, de tels ajustements pourront s'appliquer à la valeur d'Attaque, de Défense ou aux deux.

COUPS DE MAITRE

Un test d'Attaque réussi dont les dés indiquent un double est un *coup de maître* : comme toutes les autres attaques, un tel coup peut être évité grâce à un test de Défense, mais si l'adversaire est touché, il sera *mortellement blessé*.

Un double 1 est donc à la fois une réussite fortuite (voir chapitre II) et un coup de maître, ou un coup extrêmement chanceux, ce qui, en termes de jeu, revient au même.

En outre, un héros peut transformer une simple attaque réussie en coup de maître en dépensant 1 point de Destin : voir *Combat et Destin* (p 18) pour plus de détails sur cette option.

PLUSIEURS CONTRE UN

Un combattant doit parfois faire face à plusieurs adversaires à la fois. Dans ce cas, il ne pourra attaquer qu'un seul d'entre eux, mais aura droit à un test de Défense contre chaque attaque.

A la base, le nombre d'assaillants pouvant ainsi attaquer le même adversaire au cours du même assaut ne peut dépasser trois... à moins que le défenseur isolé ne soit pris à revers. Dans ce cas, il pourra être attaqué par un assaillant de plus et sera même *pris de court*, avec les mêmes effets qu'en cas de surprise (+2 en Attaque pour l'assaillant, -2 en Défense etc). Un combattant confronté à une horde d'adversaires devra donc toujours veiller à couvrir ses arrières - ce qui, selon la situation, ne sera pas toujours possible.

A l'inverse, la limite de trois assaillants pourra être revue à la baisse si le combat a lieu dans un endroit confiné (couloir étroit etc).

Le Feu de l'Action

Les règles de combat de *Solomon Kane* n'ont pas pour but d'offrir une simulation tactique réaliste des duels d'escrime ou des autres formes de combat à l'arme blanche en vigueur au XVIème siècle mais avec pour objectif de permettre jouer des combats dynamiques et spectaculaires, pleins de « bruit et de fureur », comme dans les récits de Robert E. Howard.

Ces règles accordent ainsi plus d'importance aux capacités d'un combattant qu'à ses armes et permettent aux héros de se défendre contre des hordes d'adversaires. Cette approche à la fois narrative et héroïque des combats, déjà présente dans les versions précédentes du jeu, se trouve encore renforcée dans cette édition.

MANOEUVRES SPÉCIALES

Dans un combat à l'arme blanche, un héros (ou tout PNJ de premier plan) peut choisir d'utiliser certaines tactiques spéciales, décrites ci-dessous.

Feinte : L'assaillant tente une attaque sournoise, plus difficile à exécuter (pénalité de -2 au test d'Attaque) mais qui, si elle est réussie, sera plus difficile à éviter (-2 au test de Défense adverse).

Botte Secrète : Seul un Bretteur Accompli armé d'une épée peut utiliser une Botte Secrète. Elle fonctionne exactement comme une Feinte, mais avec une pénalité de -4 (au test d'Attaque comme au test de Défense de l'adversaire).

Désarmer l'Adversaire : Si le bretteur réussit son test d'Attaque, l'adversaire (qui a droit à son test de Défense) n'est pas blessé mais perd son arme, sauf s'il réussit un test de Force. Cette manoeuvre peut être combinée à une Feinte ou à une Botte Secrète. En cas de coup de maître, l'adversaire n'aura pas droit à un test de Force.

Deux Armes : Un combattant peut également combattre avec une arme dans chaque main, généralement une épée et une dague. Dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de +1 en Attaque ou en Défense (selon son choix). Le bonus défensif passe à +2 si la dague est une *main-gauche*, spécialement conçue pour un tel usage.

Repousser l'Adversaire : Si l'assaillant réussit son test d'Attaque (qui peut être contré par un test de Défense), l'adversaire ne sera pas blessé mais repoussé, sauf s'il réussit un test de Force. Ceci peut permettre de rompre le combat, voire, dans certains cas, de se débarrasser d'un ennemi (en le faisant tomber par-dessus bord etc). En cas de coup de maître, l'assaillant pourra soit blesser son adversaire soit le repousser sans que celui-ci ait droit à un test de Force.

Rester sur la Défensive : Le combattant adopte une attitude prudente et défensive, en renonçant à exploiter toutes les ouvertures possibles afin d'augmenter ses chances de parer ou d'éviter les attaques adverses. Il reçoit alors un bonus de +2 en Défense, mais subit une pénalité équivalente en Attaque.

Attaquer Sans Retenue : Ce choix tactique téméraire (ou désespéré) constitue l'opposé du précédent. Le combattant jette toutes ses forces dans ses attaques, au détriment de sa propre défense. Il est donc favorisé (+2) en Attaque mais subit une pénalité équivalente (-2) en Défense. Cette tactique est incompatible avec une Feinte, une Botte Secrète ou une attaque visant à Désarmer l'Adversaire.

ARMES DE CORPS À CORPS

« Cela ne pouvait durer ; un combat au couteau est nécessairement bref et mortel. La nature des armes empêche un affrontement prolongé et savant où les adversaires font montre de leur adresse et de leur virtuosité, comme dans un duel à l'épée. »

Les Epées de la Fraternité

Dans *Solomon Kane*, une dague bien maniée peut être aussi meurtrière qu'une hache ou une lance. Chaque type d'arme possède toutefois ses caractéristiques propres, décrites ci-dessous.

Epées

Cette catégorie d'armes englobe également les rapières, sabres, cimeterres etc.

Conformément à l'esprit des aventures de Kane et des récits de pirates faisant la part belle aux duels d'escrime, l'épée reste l'arme la plus versatile et, globalement, la plus avantageuse, surtout entre les mains d'un Bretteur Accompli.

Certaines épées d'une facture exceptionnelle (lames de maîtres de Tolède etc) bénéficient d'un bonus supplémentaire de +1 en Attaque.

Dagues

Cette catégorie englobe également les couteaux, poignards et autres coutelas. Leur maniement permet les Feintes, mais pas les Bottes Secrètes. Elles ne peuvent être utilisées pour Désarmer.

La dague est une arme courte, ce qui la rend facile à dissimuler mais peut également limiter son efficacité en combat : face à un adversaire muni d'une arme plus longue (épée, hache etc), un assaillant armé d'une simple dague subira une pénalité de -2 en Rapidité et en Attaque.

Certaines dagues à la garde renforcées, appelées *mains-gauches*, constituent d'excellentes armes de parade (voir *Deux Armes*, page 13).

Dagues et poignards peuvent également être utilisées comme armes de jet, avec une pénalité de -2 à l'Adresse du lanceur, sauf si elles sont spécifiquement équilibrées pour être lancées.

Bâtons

Cette arme contondante donne la même allonge qu'une épée ou une hache mais est évidemment moins meurtrière, puisqu'elle inflige les mêmes dommages que les attaques à mains nues (voir page suivante). Son maniement autorise les Feintes, ainsi que les tentatives de Désarmement.

Haches

Le maniement de cette arme est moins subtil que celui de l'épée et n'autorise pas les Feintes.

Une hache peut aussi être utilisée comme arme de jet ; la plupart des haches ne sont pas équilibrées pour le lancer et confèrent donc une pénalité de -2 à l'Adresse du lanceur, exception faite des redoutables *tomahawks* des Indiens.

Pour les haches à deux mains, voir ci-dessous.

Massues

Au corps à corps, massues, gourdins et autres casse-tête ont les mêmes caractéristiques (et les mêmes limitations) que les haches. Ces armes ne peuvent en revanche servir d'armes de jet.

Lances & Armes d'Hast

Le terme *arme d'hast* désigne les lances, piques, hallebardes et autres vouges.

Leur maniement exclut les Feintes et nécessite également plus d'espace que les autres armes. Dans un lieu confiné (corridor étroit etc), un assaillant muni d'une telle arme subira une pénalité de -2 en Rapidité et en Attaque. Les lances et les armes d'hast sont, en revanche, très efficaces contre les cavaliers (voir p 15).

Enfin, les lances peuvent également être utilisées comme armes de jet (voir p 16).

Armes à Deux Mains

Cette catégorie inclut les espadons, les haches de bataille et les autres armes blanches (en dehors des armes d'hast) suffisamment lourdes pour devoir être maniées à deux mains.

La lourdeur de ces armes exclut les Feintes et autres Bottes et impose en outre un malus de -2 à la Rapidité, mais leur énorme force d'impact confère un bonus de +2 en Attaque.

Armes de Fortune

Cruches, bouteilles et autres chaises peuvent parfois être utilisées comme armes de fortune.

N'ayant pas été conçus pour servir d'armes, ces objets imposent un malus de -2 à la Rapidité de l'assaillant. Selon qu'ils sont tranchants ou contondants, ils infligent de vraies blessures ou les mêmes dommages qu'une attaque à mains nues. Leur utilisation exclut toute Feinte.

Certains de ces objets peuvent être utilisés comme armes de jet (avec un -2 à l'Adresse).

COMBAT À CHEVAL

Un piéton attaquant un cavalier subit un malus de -2 en Attaque, sauf s'il est équipé d'une arme d'hast (lance, pique etc.).

Lors du premier assaut d'un combat, un cavalier peut également avoir l'opportunité de charger, en lançant son cheval au galop contre l'ennemi. Ceci lui donne obligatoirement l'initiative et lui confère également un bonus d'Attaque de +2 (y compris contre d'autres cavaliers). Ce bonus sera toutefois supprimé si le cavalier charge contre des armes d'hast prêtes à le recevoir.

L'adversaire d'un cavalier peut choisir de viser sa monture. Dès qu'un cheval est blessé, il est considéré comme hors de combat (voir p 48).

Un cavalier est désarçonné lorsque sa monture est blessée, qu'il est mis hors de combat par une blessure ou qu'il subit une attaque destinée à le faire chuter (Repousser l'Adversaire). Dans ce cas, la chute sera considérée comme *périlleuse* si le cheval est au galop.

Enfin, viser un cheval lancé au galop (ou son cavalier) avec une arme de tir ou de jet impose un malus de -2 à l'Adresse.

COMBAT À MAINS NUES

Règles de Base

Les attaques à mains nues (coup de poing, coup de pied, prise de lutte etc) nécessitent elles aussi un test d'Attaque et peuvent elles aussi être évitées avec un test de Défense.

Un personnage se battant à mains nues contre un adversaire armé (même d'une simple dague) subit un malus de -2 en Rapidité et en Attaque.

Dommages

La victime d'une attaque à mains nues n'est pas blessée mais doit tout de même faire un test d'Endurance. En cas d'échec, elle est *assommée* et hors de combat pour le reste de la scène ; si le test réussit, la victime est quand même *sonnée* : les effets sont les mêmes que pour une blessure (-1 en Endurance) mais ne sont que temporaires et disparaîtront dès la scène suivante.

Un *coup de maître* n'est pas mortel mais permet d'infliger une vraie blessure, sauf si l'assaillant souhaite retenir ses coups. Il est possible de tuer un adversaire à mains nues, en le mettant d'abord hors de combat, puis en l'achevant.

Maneuvres Spéciales

Un personnage qui combat à mains nues peut utiliser certaines des manœuvres et tactiques spéciales décrites ci-dessus, en gardant à l'esprit que de telles manœuvres sont toujours risquées face à un adversaire armé.

Le combattant pourra ainsi choisir d'**Attaquer Sans Retenue**, de **Rester sur la Défensive**, de **Repousser** ou de **Désarmer** son adversaire. Cette dernière manœuvre subit toutefois une pénalité supplémentaire de -2, ce qui la transforme donc en véritable exploit (pénalité totale de -4).

Les Feintes et autres Bottes Secrètes ne font pas partie du répertoire du combat à mains nues, du moins pas à l'époque de Kane, qui ne connaît ni la boxe ni les arts martiaux.

Prises & Empoignades

Un combattant à mains nues peut aussi essayer de **Maîtriser son Adversaire** avec une prise de lutte. Cette action nécessite une attaque à mains nues réussie, qui peut être évitée avec un test de Défense, selon les règles habituelles.

Si l'attaque porte, l'adversaire ne sera pas sonné mais l'assaillant pourra le maîtriser moyennant une épreuve de Force. Si ce test est réussi, l'adversaire sera *entravé dans ses mouvements*. Si le test d'Attaque est un *coup de maître*, le test de Force ne sera pas nécessaire.

Un personnage *entravé dans ses mouvements* subit une pénalité de -2 en Rapidité, en Attaque et en Défense et ne peut tenter d'attaquer que l'adversaire l'ayant empoigné. Son adversaire, en revanche, pourra continuer à le frapper, bénéficiant d'un bonus de +2 sur ses attaques.

Ces ajustements s'appliquent tant que la prise est maintenue par l'assaillant (ou jusqu'à ce que la victime se retrouve hors de combat).

Un personnage *entravé dans ses mouvements* peut, au lieu de tenter de frapper son adversaire, essayer de se dégager de son étreinte : elle doit pour cela réussir une prouesse (-2) de Force. En outre, si ce test échoue, il ne pourra être retenté tant que l'assaillant maintiendra sa prise.

Quand deux voire trois assaillants combinent leurs efforts pour maîtriser la même victime, les effets des prises réussies se cumulent.

Ainsi, si trois assaillants réussissent ensemble une telle attaque et que la victime manque son test de Force contre chacun d'entre eux, elle subira une pénalité de -6 au lieu de -2 (y compris sur son test de Force pour se dégager).

BOUCLIERS

Bien qu'ils soient largement passés de mode dans l'Europe du XVIème siècle, les boucliers peuvent encore être utilisés, notamment par les combattants de certaines contrées considérées comme « barbares » par les Européens.

L'usage d'un bouclier se traduit par une pénalité de -2 à l'Attaque adverse. Cette pénalité peut aussi s'appliquer à l'Adresse d'un lanceur ou d'un archer, mais uniquement si la cible reste à couvert derrière le bouclier. Les boucliers sont, en revanche, sans effet contre les armes à feu.

ARMURES

Les armures sont, elles aussi, fort rares et même rarissimes en dehors du champ de bataille. En pratique, les seules formes d'armures encore communément utilisées à l'époque sont la cuirasse et le pourpoint de cotte de mailles.

En combat, une armure protège *totalemen*t le personnage en cas de *blessure* mais pas en cas de *blessure mortelle* (coup de maître), de telles attaques étant assez précises et meurtrières pour déjouer une telle protection.

Le port d'une cuirasse ou d'une cotte de mailles s'avère en revanche fort encombrant, surtout pour un escrimeur. Ceci se traduit par un -2 en Rapidité (sauf pour les tirs) et en Défense et par un -4 pour toutes les actions où la légèreté est un facteur crucial (nage, acrobaties etc).

L'armure ne rend pas invulnérable : un bretteur (ou un tireur) suffisamment habile pourra viser délibérément une partie du corps non protégée par l'armure (membres, tête etc). Un tel coup ou tir constitue une prouesse (-2) mais s'il réussit, l'armure de l'adversaire ne lui sera d'aucun secours. Cette règle peut aussi être utilisée pour les lourdes armes à deux mains (espadon, hache de bataille etc), qui peuvent enfoncer l'armure d'un adversaire. Ceci ne peut être tenté que si l'assaillant sait que son adversaire porte une armure. Il est en effet possible de dissimuler une cotte de mailles sous des vêtements ordinaires, comme le fait George Banway dans *Les Epées de la Fraternité*, jusqu'à ce que Kane perce sa ruse à jour et le trépaine d'une botte bien placée...

Enfin, cuirasses et cottes de mailles sont moins efficaces contre les armes à feu que contre les armes blanches. Un personnage en armure touché par un tir non mortel ne sera pas *blessé* mais pourra toutefois être *sonné* voire *assommé* par la force de l'impact, comme pour une attaque à mains nues (voir p 15).

TIRS ET LANCERS

Rapidité et Initiative

En matière d'initiative, les armes de tir et de jet ont toujours l'avantage sur les armes blanches, à partir du moment où elles sont prêtes à l'emploi.

Dans un combat à distance, une arme de tir prête à l'emploi sera toujours plus rapide qu'une arme de jet. En cas d'échange de tirs, l'initiative dépend de la Rapideté, comme au combat.

Un Tireur d'Elite bénéficie d'un bonus de +2 en Rapideté lorsqu'il manie le pistolet, qui constitue l'arme de prédilection de tels personnages.

Recharger une arme de tir (pistolet, mousquet, arc, arbalète etc) prend deux assauts, ou un seul avec un test de Rapideté réussi.

Adresse et Précision

Toucher sa cible avec une arme de jet ou de tir ne nécessite pas un test d'Attaque mais un test d'Adresse. Un Tireur d'Elite reçoit un bonus de +2 en Adresse avec toutes les armes à feu.

Comme avec les armes blanches, un test réussi signifie que la victime est blessée – et même mortellement blessée en cas de coup de maître.

Une arme de jet peut être esquivée in extremis grâce à une prouesse (-2) en Défense, sauf si la victime est totalement prise par surprise. Il est en revanche absolument impossible d'esquiver une balle ou une flèche, même avec un exploit.

Distance et Visibilité

Toute arme de jet ou de tir possède une portée, au delà de laquelle il devient beaucoup plus difficile de faire mouche (-2 au test d'Adresse).

Atteindre une cible dans un épais brouillard ou dans la pénombre relève de la prouesse (-2) ; si le tireur est dans les ténèbres, faire mouche devient alors un véritable exploit (-4).

Armes à Feu

Les armes à feu de cette époque ne peuvent tirer qu'un seul coup avant de devoir être rechargées.

Un tireur armé d'un pistolet dans chaque main peut faire feu avec ses deux armes au cours du même assaut : dans ce cas, le premier tir sera résolu comme une épreuve d'Adresse et le second tir comme une prouesse (-2).

SECONDS COUTEAUX

Les règles qui précèdent s'appliquent aux héros ainsi qu'à leurs adversaires les plus importants.

Conformément à l'esprit des récits d'aventure, les simples gardes, hommes de main, guerriers indigènes et autres soldats anonymes obéissent à des règles beaucoup plus simples (et plus expéditives), qui reflètent en termes de jeu leur moindre importance sur le plan dramatique.

Ces Seconds Couteaux ne possèdent ni Fortunes ni Traits, mais une Valeur globale, qui varie généralement entre 5 et 8, en fonction de leur trempe et leur combativité.

Un paysan en colère, par exemple, a une Valeur de 5, tandis qu'un pirate sanguinaire ou un « chien de guerre » endurci a une Valeur de 7. Un soldat ordinaire aura une Valeur de 6.

Cette Valeur leur sert tout à la fois de Rapidité et d'Attaque. Un Second Couteau ne peut utiliser aucune tactique spéciale (feintes, bottes secrètes etc) et ne peut jamais réussir de coup de maître.

En outre, contrairement aux héros et aux autres protagonistes de premier plan, les Seconds Couteaux n'ont pas de score de Défense et ne peuvent donc ni esquiver ni parer de manière efficace. Ceci signifie également qu'il est inutile pour un héros d'utiliser une Feinte ou une Botte Secrète contre un Second Couteau, de telles manœuvres n'ayant véritablement d'intérêt que contre un adversaire avec un score de Défense.

Un Second Couteau est obligatoirement mis hors de combat dès la première blessure, sans avoir à effectuer de test d'Endurance. L'état exact du personnage (grièvement blessé mais toujours conscient, sans connaissance, mourant etc) est laissé à l'appréciation du meneur de jeu ; dans tous les cas, il est définitivement « hors jeu ».

Un combat contre un Second Couteau sera donc souvent plus expéditif et moins flamboyant qu'un duel contre un ennemi de premier plan, comme dans les récits dont s'inspire le jeu.

Enfin, s'il se sent vraiment en danger de mort, un Second Couteau cherchera avant tout à sauver sa peau en prenant la fuite – ou, si cela est impossible, en se rendant.

En pratique, son attitude dépendra d'un test de moral basé sur sa Valeur. Ce test pourra être résolu de façon globale pour tout un groupe, avec un bonus de +2 si les Seconds Couteaux sont commandés par un *Meneur d'Hommes* (voir p 36). Ce test pourra être ignoré pour les combattants considérés comme *fanatisés*.

FUREUR GUERRIÈRE

« *Au dehors, la rouge démence du massacre se poursuivait. Kane se redressa d'un bond et sa main se referma instinctivement sur le manche d'une arme quelconque. Comme il s'élançait hors de la hutte, une harpie s'envola à ses pieds. C'était une hache qu'il avait prise : il porta un formidable coup qui réduisit en bouillie la cervelle du démon. Il bondit en avant, trébucha sur des corps et d'horribles débris. Tandis que le sang ruisselait d'une douzaine de blessures sur tout son corps, il s'arrêta brusquement, déconcerté, et hurla de rage.* »

Des Ailes dans la Nuit

Cette règle optionnelle permet de refléter la « brume écarlate » qui s'empare de nombreux héros howardiens lorsqu'ils se retrouvent dans une situation désespérée. En termes de jeu, cet état second de fureur sanguinaire se manifeste lorsque le héros obtient un double en réussissant une épreuve de Volonté face à la terreur ou une épreuve d'Endurance après avoir été blessé.

Un héros dans cet état se rue aussitôt à l'attaque, son esprit étant totalement obscurci par la rage de vaincre et de survivre. Toutes ses attaques sont des *Attaques Sans Retenue* (+2 en Attaque, -2 en Défense). Il ne peut pas feinter, désarmer, porter de botte secrète ou rester sur la défensive, ses actions étant guidées par ses instincts les plus sauvages, à l'instar de Kane lorsqu'il mord un ennemi à la gorge dans *Les Enfants d'Assur* !

Un héros en état de fureur guerrière réussit automatiquement tous ses tests de Volonté et d'Endurance. S'il est blessé, son Endurance n'est pas mise à l'épreuve mais subit tout de même la perte habituelle d'un point. Le combattant n'a donc aucune chance de se retrouver hors de combat tant qu'il lui reste des forces, c'est-à-dire tant que son Endurance est supérieure à zéro.

En outre, le combattant ignore toute pénalité en Attaque, Défense ou Rapidité due aux blessures déjà subies. S'il fait face à plusieurs adversaires à la fois (voir p 13), il pourra attaquer chacun d'entre eux, alors qu'un combattant normal est limité à une seule attaque par assaut. Enfin, le combattant ne sera jamais pris de court.

Dès la fin du combat, les forces du personnage l'abandonneront et il devra tester son Endurance affaiblie pour ne pas s'écrouler inconscient. Il en ira de même si son Endurance tombe à zéro.

En cas de blessure mortelle, le héros devra tester son Endurance. Si le test réussit, il continuera à se battre mais s'écroulera, mort, dès la fin du combat (ou à la seconde blessure mortelle). Un héros en état de fureur guerrière ne peut rompre ni abandonner le combat ; il se bat jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que tous ses ennemis soient tués, hors de combat ou en fuite.

COMBAT & DESTIN

Le déroulement et l'issue d'un combat peuvent être influencés de façon décisive par le Destin des héros, de trois grandes façons :

1. Eviter une Blessure Mortelle

Lorsqu'un personnage reçoit une blessure qui devrait être mortelle (suite à un coup de maître), seule la dépense d'un point de Destin lui permet d'échapper à la mort. Le personnage sera tout de même blessé, avec toutes les conséquences qui en découlent (test d'Endurance, pénalité etc.).

2. Réussir un Coup de Maître

Normalement, un assaillant ne peut réussir de coup de maître qu'en obtenant un double sur un test d'Attaque réussi – mais les héros ont aussi la possibilité de transformer une attaque réussie en coup de maître en dépensant un point de Destin. Cette dépense n'a besoin d'être annoncée qu'une fois la blessure infligée, c'est-à-dire après le test de Défense (manqué) de l'adversaire.

Ceci n'est possible qu'aux conditions suivantes : l'attaque doit être une attaque par *arme blanche* (et non par arme de tir ou de jet) et portée en *combat singulier* (« *A nous deux !* »).

Cette option est destinée à être utilisée contre les ennemis les plus importants, les simples Seconds Couteaux étant de toute façon mis hors de combat dès la première blessure. Elle peut, en outre, être contrée par une dépense similaire de la part de l'adversaire, dépense qui représente la propension des ennemis les plus redoutables à échapper in extremis aux attaques mortelles...

Le coup de maître n'aura donc de véritable effet que si la réserve de Destin de l'adversaire est épuisée, ce que le héros n'a aucun moyen de savoir avec précision. Le capital de Destin d'un héros étant normalement limité à 3 points par aventure, il semble donc judicieux de réservier une telle dépense aux confrontations avec un ennemi ayant déjà réchappé à la mort - et ayant donc plus de chances d'avoir déjà dépensé son ultime point de Destin. On retrouve ici l'idée du « combat final » entre un héros et son ennemi.

Cela dit, rien n'empêche un héros de dépenser délibérément 1 point de Destin dans le seul but de forcer son adversaire à faire de même, le privant du même coup d'une future opportunité de sauver sa vie : l'affrontement entre le héros et son adversaire prend alors la dimension d'un véritable duel de destinées, un « face à face fatal » dans la plus pure tradition des récits d'aventure à la *Solomon Kane*.

3. Réchapper à une Mort Certaine

Lorsqu'un héros est mis hors de combat par une blessure, il perd connaissance et perd du même coup toute possibilité de se défendre ...

Il se trouve alors à la merci de ses ennemis, qui ont donc la possibilité de l'achever d'un simple coup de grâce.

En termes de jeu, un coup de grâce contre une victime inconsciente ne nécessite évidemment aucun jet de dés et s'avère obligatoirement mortel... sauf si le héros est sauvé par la dépense d'un de ses points de Destin. Un héros n'a donc nullement besoin d'être conscient pour bénéficier de la faveur du destin.

Que se passe-t-il, sur le plan narratif, lorsqu'un héros est sauvé d'un tel coup de grâce par le Destin ? Quelle que soit la réponse apportée à cette question par le meneur de jeu, la dépense de ce point devra non seulement sauver la vie du personnage mais devra aussi le placer hors d'atteinte d'un nouveau coup de grâce pour le reste de la scène en cours.

La solution la plus simple consiste à décider que le personnage miraculé a simplement été « laissé pour mort » par ses ennemis, mais le meneur de jeu peut également, selon son inspiration, décider de faire intervenir un retournement de situation inopiné qui viendra soustraire le héros inconscient à ses adversaires : intervention d'un allié inespéré, phénomène naturel imprévu etc.

Cette règle correspond au procédé du *deus ex machina*, souvent utilisé par les auteurs de récits d'aventure (y compris Robert E. Howard) pour soustraire leur héros à une mort apparemment certaine : de tels miracles, si improbables soient-ils, font partie de la « réalité » du monde de *Solomon Kane...* et font donc également partie intégrante des règles et de l'esprit de ce jeu.

Les Héros et le Destin

Avant de refermer ce chapitre et de partir à la découverte du monde de *Solomon Kane*, il est important de rappeler que les règles détaillées sur cette page ne s'appliquent qu'aux héros incarnés par les joueurs (et à d'éventuels alliés ayant, eux aussi, « l'étoffe des héros »).

Leurs ennemis les plus importants disposent eux aussi d'une réserve de Destin, mais celle-ci fonctionne d'une façon légèrement différente, qui reflète leur rôle d'ennemi : comme dans les récits d'aventure, héros et méchants ne sont pas logés à la même enseigne, y compris (et surtout) en ce qui concerne la chance et la destinée... Pour plus de détails à ce sujet, voir page 38.

ARMES DE CORPS À CORPS

Arme	Caractéristiques Spéciales
Mains Nues	-2 en Rapidité et en Attaque contre un adversaire armé Dommages temporaires
Dague / Poignard	-2 en Rapidité et en Attaque contre une arme plus longue Feinte possible ; -2 pour Désarmer
Bâton	Dommages temporaires Feinte et désarmement possibles
Epée / Rapière	Feinte et désarmement ; Botte Secrète si Bretteur Accompli Arme de prédilection des bretteurs
Hache / Massue	Pas de feinte possible ; arme de jet (-2)
Hache / Epée à deux mains	-2 en Rapidité, +2 en Attaque Pas de feinte possible
Lance / Arme d'Hast	-2 en Rapidité et en Attaque dans un espace confiné Pas de pénalité contre les cavaliers

MANOEUVRES SPÉCIALES

Manoeuvre	Effets
Feinte	-2 en Attaque mais -2 à la Défense adverse
Botte Secrète	-4 en Attaque mais -4 à la Défense adverse ; réservé aux Bretteurs Accomplis
Désarmer	Désarme l'adversaire, sauf si test de Force réussi (voir p 13)
Repousser	Repousse l'adversaire, sauf si test de Force réussi (voir p 13)
Sans Retenue	+2 en Attaque, -2 en Défense
Sur la Défensive	+2 en Défense, -2 en Attaque
Deux Armes	+1 en Attaque ou en Défense (au choix)

ARMES DE JET ET DE TIR

Arme	Portée
Couteau / Poignard	10 pas
Lance / Sagaaie	20 pas
Pistolet	30 pas
Mousquet	100 pas
Arc / Arbalète	150 pas

1 pas = environ 1 mètre. Au-delà de la portée indiquée, le tireur subit une pénalité de -2.

Il est a priori impossible d'atteindre une cible au-delà du double de la portée indiquée.

BLESSURES

Attaque réussie = blessure

Test d'Endurance. Echec = hors de combat. Réussi = -1 en Endurance, puis à tous les Traits après le combat.

Coup de maître = blessure mortelle

Le blessé est tué, sauf s'il est sauvé par un point de Destin (seulement blessé).

SECONDS COUTEAUX

Valeur unique (Attaque et Rapidité)
Pas de test de Défense ou d'Endurance
Hors de combat à la première blessure

IV : L'HISTOIRE ET L'AVENTURE

« Pour le moment, j'ai renoncé au commandement d'une troupe de soldats et je vais à Gênes pour m'embarquer sur un navire qui doit combattre les corsaires turcs. Viens avec moi, ami, et apprends à silloner les océans... »

John Silent à Solomon Kane, Le Château du Diable

UN ÂGE TUMULTUEUX

La période de référence de ce jeu est l'époque communément appelée *ère élisabéthaine*, en référence à la Reine Elisabeth Ière d'Angleterre, qui régna de 1558 à 1603.

Les aventures de Solomon Kane ne sont jamais datées avec précision mais divers détails sur le passé du Puritain vengeur permettent de les situer entre les années 1580 et 1600.

LE RÔLE DE L'HISTOIRE

Si l'Histoire sert de toile de fond à ce jeu comme aux récits qui l'ont inspiré, elle n'est qu'une toile de fond, un contexte destiné à stimuler l'imagination, et non à l'entraver ; dans cette optique, quelques légers anachronismes sont donc pardonnables, surtout s'ils contribuent à l'atmosphère ou à l'intérêt du jeu.

Ainsi, alors que les aventures de Kane se situent à la fin du XVI^e siècle, l'une d'entre elles met en scène des boucaniers plus proches des pirates de *L'Île au Trésor* que des contemporains de Sir Francis Drake : pour l'historien, l'anachronisme est flagrant ; dans le cadre d'un récit d'aventure, cet anachronisme permet surtout à l'auteur de jouer sur la grande tradition héroïque des histoires de pirates et de flibustiers, pour le plus grand plaisir du lecteur.

Cet exemple illustre parfaitement la place que doit tenir l'Histoire dans un jeu de rôle comme *Solomon Kane* : elle doit être un décor, une source d'inspiration, et non un carcan rigide.

Ce contexte historique (ou pseudo-historique) permet en outre au meneur de jeu d'utiliser la force d'évocation de certains noms illustres ou événements célèbres (Sir Francis Drake, la reine Elisabeth, la défaite de l'Invincible Armada etc), comme le faisait Robert E. Howard lorsqu'il écrivait les aventures de Solomon Kane.

Un Peu d'Histoire...

L'ère élisabéthaine fut une ère de contrastes, partagée entre progrès et obscurantisme, renaissance culturelle et chaos politique.

Parmi les grands événements qui marquèrent cette période troublée de l'Histoire, on pourra retenir les suivants :

Les terribles **Guerres de Religion** qui secouèrent le royaume de France, et dont un des plus terribles épisodes fut le Massacre de la Saint-Barthélemy à Paris (1572).

La révolte des **Flandres** contre l'**Espagne**, un interminable et sanglant conflit dont les conséquences politiques se mesurèrent à l'échelle européenne (1568-1648).

La défaite de l'**Invincible Armada** espagnole par la flotte anglaise (1588), qui marqua la fin de la suprématie de l'Espagne en tant que puissance militaire et maritime.

Le formidable essor des arts et de la littérature en Angleterre, comme en témoigne entre autres l'œuvre théâtrale de **William Shakespeare**..

Les **persécutions** incessantes contre les minorités religieuses, la **chasse aux sorcières** et les ravages de l'**Inquisition espagnole** (qui fit plus de 4000 victimes entre 1550 et 1600).

Les épidémies sporadiques de **Peste Noire**.

L'exploration et la conquête du **Nouveau Monde** par les grandes puissances maritimes d'Europe : **Espagne**, **Portugal** et **Angleterre**.

Le début du long déclin de l'**Empire Ottoman**, qui ne règne plus en maître sur la Méditerranée depuis la **bataille de Lépante**, remportée par les forces conjointes de Venise et de l'Espagne.

L'EUROPE À FEU ET À SANG

L'Europe de la fin du XVIème siècle est placée sous le double signe du sang et de la foi, de la violence et de la religion.

Les nombreuses guerres qui secouent cette période, ajoutées aux épidémies, aux famines et aux persécutions religieuses, sont interprétées par certains esprits superstitieux comme autant de signes annonciateurs de l'Apocalypse prédit dans la Bible et de ses quatre célèbres Cavaliers : Mort, Guerre, Famine et Pestilence...

Voici, à titre de référence, quelques événements qui marquent cette fin de siècle...

1587 : Marie Stuart, reine d'Ecosse catholique, est exécutée sur l'ordre d'Elisabeth Ière, sa vieille ennemie. Le Pape Sixte V appelle à une grande croisade contre l'Angleterre Protestante. Sur le continent, la famine fait rage.

1588 : L'Invincible Armada espagnole lance une attaque sans précédent contre l'Angleterre et connaît une défaite cuisante, mise en déroute par la flotte anglaise et les éléments déchaînés.

1589 : Le roi de France Henri III est assassiné par un moine fanatique ; son successeur, Henri de Navarre, un huguenot, doit conquérir son royaume, face à la puissante Ligue catholique.

1590 : Henri de Navarre, devenu Henri IV, assiège Paris. Philippe II d'Espagne, roi catholique, décide d'intervenir dans le conflit.

1591 : La France est ravagée par la guerre civile. A Paris, la Ligue fait régner la terreur.

1592 : A Londres, l'épidémie de Peste Noire tue 15 000 personnes.

1593 : Henri IV abjure le protestantisme et se convertit au catholicisme.

1595 : Des troupes espagnoles débarquent sur les côtes de Cornouaille et ravagent la région.

1596 : Des troupes anglaises mettent Cadix à sac. Les Espagnols s'emparent de Calais.

1597 : Neuf ans après la défaite de l'Armada, nouvelle tentative infructueuse d'invasion de l'Angleterre par la flotte espagnole.

1598 : Mort du roi Philippe II d'Espagne. En France, l'édit de Nantes garantit la liberté de culte aux huguenots.

Une Europe Gothique

Parmi les aventures vécues par Solomon Kane en Europe, **Le Château du Diable** est sans doute la plus emblématique de l'atmosphère apocalyptique évoquée ci-contre.

Situé aux confins de la Forêt Noire, ce récit commence par la rencontre de Kane et d'un autre étranger en terre étrangère, l'aventurier anglais John Silent.

Les deux voyageurs se retrouvent bientôt invités, puis prisonniers, dans le château d'un baron allemand complètement fou, qui fait régner la terreur dans la région.

Au terme d'une tentative d'évasion désespérée, Kane et Silent parviendront à s'échapper de la forteresse maudite, après avoir découvert le terrible secret du baron.

Cette nouvelle constitue une excellente source d'inspiration pour les meneurs de jeu de *Solomon Kane*, pour sa trame, qui peut être récupérée telle quelle ou facilement étoffée, mais aussi pour son ambiance typique, mêlant action pure et noirceur gothique.

UN NOUVEAU MONDE

En cette fin de XVIème siècle, l'Espagne est sans conteste la nation européenne la plus présente dans le Nouveau Monde.

Engagés dans une véritable stratégie de conquête, les Espagnols ne se contentent pas d'établir des comptoirs sur les terres qu'ils découvrent : ils les soumettent à la couronne espagnole et s'y installent, créant ainsi un véritable empire colonial.

Entre 1520 et 1540, les *conquistadores* espagnols s'enfoncent dans l'intérieur des terres américaines, à la recherche du mythique pays d'Eldorado, poussés par une fièvre de l'or qui n'a d'égal que leur cruauté envers les indigènes Mayas et Aztèques.

En quelques années, ces deux peuples disparaissent presque entièrement, victimes de la barbarie de leurs conquérants, mais aussi de diverses maladies apportées dans le Nouveau Monde par l'homme blanc.

Face à la pénurie de main d'œuvre indigène, les Espagnols décident de recourir à la traite d'esclaves noirs. C'est le début de ce que les historiens appelleront le commerce triangulaire, entre l'Europe, l'Afrique et les Amériques.

CORSAIRES ET BOUCANIERS

En haute mer, l'Angleterre s'avère la seule nation capable de tenir tête aux Espagnols. Durant la deuxième moitié du siècle, les navires anglais pourchassent les navires marchands espagnols, découvrant parfois, au hasard de leurs expéditions, des terres inconnues. Leurs capitaines sont à la fois corsaires, aventuriers et explorateurs, à l'instar des illustres Francis Drake et Walter Raleigh.

En 1577, Drake franchit ainsi le Cap Horn, exploitant au passage les richesses du Chili et du Pérou ; en 1585, il ravage Carthagène et Saint-Domingue et devient la terreur des Espagnols.

A la même époque, Raleigh fonde la première colonie anglaise en Amérique : la Virginie. Plus tard, tous deux seront anoblis par la reine en récompense de leurs bons et loyaux services envers la couronne.

Après la catastrophique défaite de l'Invincible Armada, le roi Philippe II d'Espagne n'aura de cesse de reconstituer sa flotte afin de rendre à son royaume sa suprématie maritime.

En 1591, le gentilhomme anglais Sir Richard Grenville dirige une expédition contre les navires marchands espagnols croisant entre les Açores et l'Espagne, à bord d'un vaisseau nommé le *Revenge*. Malheureusement pour Grenville et ses hommes, le *Revenge* tombe dans une embuscade et est assailli par une quinzaine de navires de guerre espagnols – auxquels les Anglais parviennent à tenir tête durant plus de douze heures. Au terme d'une lutte désespérée, Grenville sera capturé et mourra quelques jours plus tard aux mains des Espagnols.

L'univers des corsaires, flibustiers et autres boucaniers joue un rôle primordial dans les aventures de Solomon Kane, lui-même vétéran des expéditions anglaises contre l'Invincible Armada. Dans *Les Epées de la Fraternité*, le Puritain vengeur sauve deux jeunes amoureux des griffes d'une bande de pirates sans foi ni loi menée par le redoutable Epervier des Mers.

Dans le poème *Le Retour de Sir Richard Grenville*, Howard nous raconte comment le fantôme de Grenville revient combattre une dernière fois aux côtés de son vieux frère d'armes, Solomon Kane. Dans un autre récit en vers, *La Tâche Sombre*, on voit Kane tenir tête à son compatriote Francis Drake, présenté comme un capitaine cruel et despote.

L'univers des corsaires élisabéthains est évoqué plus en détail dans l'Appendice n°2 de ce jeu, Les Chiens de Mer (voir p 64).

LE RÈGNE DES CALIFES

Durant la première moitié du XVIème siècle, l'Empire Ottoman est à l'apogée de sa puissance. Depuis la prise de Constantinople en 1453, il n'a cessé d'étendre sa souveraineté sur la partie musulmane du monde méditerranéen et englobe désormais l'Anatolie, les Balkans et le pourtour de la Mer Noire, ainsi que la Syrie, la Palestine, la Mésopotamie, la péninsule arabique et une grande partie de l'Afrique du Nord.

A partir du XVIème siècle, l'empereur porte le titre de *Calife*, et est désormais considéré comme le successeur de Mahomet en tant que chef suprême des musulmans.

Le Calife règne également sur d'importantes populations chrétiennes, dans les Balkans, au sein desquelles sont recrutés les terribles Janissaires, soldats réputés pour leur discipline et leur féroce au combat.

En 1529, les armées de Soliman le Magnifique parvinrent aux portes de l'Occident, à Vienne, qu'elles assiégerent avant d'être repoussées.

C'est également sous son règne que l'empire tenta d'accroître sa puissance maritime en Méditerranée – puissance qui fut sérieusement atteinte en 1571 par les flottes espagnoles et vénitiennes, lors de la bataille de Lépante.

A l'époque de Solomon Kane, l'Empire Ottoman vient d'entrer dans une lente mais inéluctable période de décadence. La cour des Califes se transforme en théâtre d'intrigues et de jeux de pouvoir, sous l'influence des Janissaires qui deviendront peu à peu les maîtres de l'empire.

Au cours de ses aventures, Kane n'est jamais directement confronté aux Turcs, mais Howard nous a offert une extraordinaire évocation du siège de Vienne par les armées de Soliman dans la nouvelle *Sonya la Rouge*, qui peut constituer une excellente source d'inspiration, dans un style typiquement howardien.

LE CONTINENT NOIR

A cette époque, la traite des esclaves noirs venus d'Afrique à destination des Amériques n'est pas encore l'industrie florissante qu'elle deviendra à partir du XVIIème siècle mais constitue déjà une activité fort lucrative.

Dès les premiers contacts avec les indigènes, les Européens se livrent au commerce des esclaves, capturant et déportant des villages entiers, souvent avec la complicité de tribus locales.

Notons qu'à cette époque, les négriers des pays arabes perpétraient déjà leur sinistre négoce depuis plusieurs siècles.

Au-delà de ses régions côtières, l'Afrique reste aux yeux des Européens une immense *terra incognita*, peuplée de tribus cannibales, de bêtes féroces et de créatures monstrueuses.

L'Afrique occupe une place de premier plan dans les aventures de Solomon Kane : elle sert de décor à une demi-douzaine de récits, où elle est présentée comme une terre d'anciens mystères, de sombres sortilèges et de cités perdues, abritant les vestiges d'âges oubliés.

C'est en Afrique que Kane rencontrera ses plus redoutables adversaires, comme l'envoutante reine vampire de la cité perdue de Negari, les adorateurs de la lune des crânes ou les derniers représentants d'une terrifiante race de harpies issues du fond des âges...

C'est également en Afrique que Kane découvrira les aspects les plus sombres de sa propre nature et qu'il fera la rencontre du vénérable sorcier N'Longa, qui lui confiera le bâton-vaudou, antique et puissant talisman protégeant ceux qui luttent contre les puissances ténébreuses...

L'ORIENT LOINTAIN

Même s'ils ne sont jamais évoqués dans les récits mettant Kane en scène, la Chine, le Japon et d'autres pays d'Asie du Sud Est comme le Siam (où navigateurs et négociants portugais sont déjà présents à l'époque élisabéthaine) peuvent également servir de décor d'aventure.

Au-delà des réalités historiques, la façon la plus satisfaisante d'utiliser de telles contrées dans un jeu comme *Solomon Kane* est probablement de s'inspirer de leur représentation dans les pulps et les romans d'aventure de l'époque d'Howard, en jouant résolument la carte de l'exotisme, du mystère et du danger omniprésent : assassins masqués, sociétés secrètes, mandarins cruels et tortures raffinées sont autant de clichés pouvant trouver leur place dans un univers comme celui de Solomon Kane – un univers dans lequel les « mystères de l'Orient » peuvent également se charger d'un fort parfum de sorcellerie...

Quant à la Mer de Chine, elle possède elle aussi ses pirates, qui n'ont rien à envier à leurs homologues occidentaux en termes de cruauté.

Enfin, des îles comme Sumatra (conquise par les Portugais vers 1510) ou Java (conquise par les Hollandais vers 1610) font également partie de la « géographie aventurière » de l'époque.

MONDES PERDUS

En dépit de sa toile de fond historique, le monde de *Solomon Kane* reste, comme celui de Conan ou de Kull, un monde d'aventures fantastiques, avec ses *terra incognita* et ses cités oubliées. Ces dernières constituent d'ailleurs une composante emblématique de l'univers du Puritain.

Lors de ses pérégrinations en Afrique, Solomon Kane découvre ainsi deux cités perdues : Negari, antique colonie atlante rongée par la décadence et la sauvagerie (*La Lune des Crânes*) et la cité de Ninn, encore peuplée d'Assyriens tout droit sortis de l'Antiquité (*Les Enfants d'Assur*).

Rien n'empêche le meneur de jeu d'imaginer ses propres royaumes oubliés – en Afrique, mais aussi en Amérique du Sud ou sur quelque île ignorée des cartographes. A l'instar de Negari et de Ninn, ces cités perdues devront trouver leurs origines dans quelque civilisation disparue, que celle-ci soit mythique, comme Atlantis, Mu ou la Lémurie, ou connue des historiens...

Et si des Romains de l'Antiquité avaient traversé l'Atlantique pour fonder une lointaine colonie dans le « *Novus Mundus* » ? Et si des Templiers, fuyant les persécutions, s'étaient réfugiés dans quelque vallée perdue d'Amérique pour y établir une « *Nouvelle Jérusalem* » ?

Quels trésors, quels secrets pourraient receler de tels lieux ? Et que se passerait-il si, après des siècles passés sans nouvelles du Vieux Monde, ces cités venaient à être découvertes par des explorateurs anglais ou par des *conquistadores* espagnols en quête de leur mythique *Eldorado* ?

Dans un autre ordre d'idée, une île ou une vallée perdue peuplée de dinosaures (comme le *Monde Perdu* d'Arthur Conan Doyle) pourrait également trouver sa place dans la géographie fantastique du monde de *Solomon Kane*.

Terminons notre tour d'horizon par une petite curiosité littéraire. Il existe quelques nouvelles apocryphes mettant en scène le personnage de Solomon Kane. L'une d'elles, due à un certain Gianluigi Zudas et intitulée « *The Crown of Asa* » imagine que l'ultime aventure de notre héros le mène... au Groenland. Là, le Puritain errant découvrira les derniers descendants de colons vikings, qu'il aidera dans leur lutte contre de féroces hommes-loups. N'ayant pas lu ce récit, je ne puis dire s'il fait honneur au héros de Robert E. Howard ou s'il constitue, à l'instar de nombreux *Conan* apocryphes, un pastiche insipide et sans âme... mais son sujet prouve, si besoin est, que le monde de *Solomon Kane* est assez vaste pour accueillir toutes sortes de *terra incognita* et de rêves oubliés...

L'AVENTURE SELON HOWARD

Cette section a pour objectif d'aider le meneur de jeu à intégrer dans ses scénarios divers éléments caractéristiques des aventures de Solomon Kane, telles qu'elles furent écrites par Robert E. Howard. La plupart des récits mettant en scène le Puritain Vengeur respectent en effet une recette bien définie, utilisant certains ingrédients essentiels, que cette section se propose d'étudier en détail.

L'Action Avant Tout

Les aventures de Solomon Kane sont presque toujours menées tambour battant.

N'oublions pas que ces nouvelles paraissaient dans des *pulps* comme *Weird Tales* et que les lecteurs de ces publications réclamaient avant tout de l'action et du suspense.

Afin de restituer cet aspect caractéristique du récit d'aventure howardien, le meneur de jeu pourra réduire au maximum les temps morts, en évitant par exemple de donner à ses joueurs de trop longues périodes pour planifier les actions de leurs personnages, discuter de la stratégie à adopter ou dresser des listes minutieuses d'équipement.

Il est important de garder à l'esprit que les histoires mettant en scène Solomon Kane ne sont pas des romans mais de courtes nouvelles, dont certaines ne dépassent pas la vingtaine de pages. Dans plusieurs histoires, comme par exemple *Les Epées de la Fraternité*, Howard parvient à condenser en moins de quarante pages des événements qui auraient facilement pu donner matière à un roman entier.

En utilisant cette approche narrative, un meneur de jeu pourra mettre en scène des scénarios courts mais efficaces, représentant trois ou quatre heures de jeu, avec une action, un rythme et une structure plus proches de celles d'un épisode de série télévisée que d'un long-métrage entier.

A l'inverse, le meneur de jeu pourra décider d'insérer à l'intérieur d'un scénario une ellipse représentant plusieurs mois, voire plusieurs années de la vie des personnages, de préférence après un préambule destiné à poser les bases du récit, comme dans *Ombres Rouges*, où Kane passe plusieurs années à traquer les assassins d'une jeune femme, avant de les retrouver et de les affronter au milieu de la jungle africaine : la traque elle-même n'est pas racontée par l'auteur, qui passe directement de la découverte de la malheureuse victime à la confrontation entre ses meurtriers et le Puritain Vengeur.

Une autre technique souvent employée par Howard dans ses récits consiste à faire démarrer l'action *in medias res* (« au milieu des choses »), sans préambule, en plaçant immédiatement son héros dans une situation de péril. Ces divers procédés peuvent tout à fait se combiner entre eux, comme le montre l'exemple d'intrigue donné dans l'encadré ci-dessous

Imaginons un scénario commençant au beau milieu d'une bataille... Assaillis de tous côtés, les héros sont brutalement trahis par un de leurs frères d'armes, qui les abandonne à une mort certaine pour sauver sa peau. Grâce à leur courage et à leur bonne fortune, nos héros s'en tirent mais perdent dans l'affaire un ami loyal ou un être cher.

On passe alors par une ellipse de plusieurs années : en quelques minutes, le meneur de jeu demande à chaque joueur ce qu'est devenu son personnage durant tout ce temps...

Puis l'histoire reprend dans un nouveau décor. De nouveau réunis, les anciens compagnons d'armes ont la surprise de retrouver celui qui, jadis, les a trahis. L'homme a désormais une nouvelle identité et un certain pouvoir... Va-t-il les reconnaître, lui aussi, et chercher à se débarrasser de ceux qui pourraient dévoiler sa traîtrise et le perdre auprès de ses puissants alliés ? L'intrigue est lancée...

Bien sûr, pour qu'une telle intrigue fonctionne, il est impératif que les personnages soient animés par le désir de se venger, ce qui nous amène au point suivant. Pour que l'histoire démarre vite, sans perte de temps ou tergiversations, il est indispensable que les héros aient, dès le début, une raison valable d'être impliqués dans les événements du récit. Plus leur motivation sera forte (et simple), plus le scénario gagnera en dynamisme et en efficacité.

Deux forces semblent guider Solomon Kane dans ses perpétuelles errances : la « flamme de la vengeance », qui le pousse à pourchasser sans répit les êtres habités par le Mal et l'appel de l'aventure, qui l'incitera notamment à explorer les jungles sauvages du Continent Noir, en quête de quelque énigmatique révélation...

Comme Kane, les personnages incarnés par les joueurs devront être animés par une motivation forte, pouvant, au besoin, confiner à l'obsession : la flamme de la vengeance, l'appel de l'aventure, la soif de l'or, la quête de gloire, le goût du risque, le respect d'un serment ou même la recherche de l'oubli sont autant de motivations typiques des héros howardiens – et, pour un joueur, autant de connexions possibles permettant d'impliquer son personnage dans telle ou telle histoire.

Ce souci de simplicité et d'efficacité pourra également s'appliquer aux objectifs spécifiques de chaque scénario : dans ses aventures, Kane a souvent comme but de venger ou de secourir quelque innocente victime, objectifs qui correspondent très exactement à ses motivations profondes et à son profil de justicier solitaire.

Mais le sombre chevalier errant qu'est Solomon Kane croise également la route d'aventuriers guidés par des motivations bien différentes mais tout aussi puissantes, comme l'Anglais John Silent, éternel mercenaire en quête d'aventure et de danger, ou son compatriote Jeremy Hawk, « l'épervier de Basti », dont l'avidité et la soif de pouvoir l'amènèrent à monter sur le trône d'un royaume oublié, à l'instar de *L'Homme qui voulut être Roi* de Rudyard Kipling.

Les motivations d'autres héros howardiens, comme Agnès de Chastillon, Vulméra le Pirate Noir ou Sonya la Rouge, peuvent également servir de modèles ou d'inspirations aux joueurs.

Du Sang et des Ombres

L'univers de Solomon Kane est un monde violent : la plupart des aventures du Puritain comportent au moins une scène de combat, règle qui peut être facilement appliquée à un scénario de jeu de rôle.

Il s'agit souvent de scènes assez spectaculaires, dont le style se situe à mi-chemin entre le duel d'escrime typique des récits de cape et d'épée et l'approche beaucoup plus sanglante et sauvage employée par Howard dans les aventures de héros plus barbares, comme l'illustre Conan.

Mais la violence de cet univers ne se limite pas aux seules scènes de combat : elle est également présente de façon plus diffuse, à travers l'utilisation d'une imagerie résolument sinistre, dont on peut citer quelques motifs récurrents : le noir et le rouge, la lune et les ombres, les crânes et les ossements...

Au cours de ses pérégrinations, Solomon Kane est souvent confronté à de macabres spectacles, comme le montrent les deux passages suivants, tirés de deux nouvelles différentes :

« Près de la piste, parmi les sapins, un cheval attendait silencieusement. Même dans le crépuscule, il sentit qu'il y avait quelque chose d'anormal chez cet animal. (...) Celui-ci était mort depuis longtemps et tombait en putréfaction ; des chaînes le maintenaient debout. Mais la putréfaction ne pouvait expliquer le fait que ses yeux avaient été sauvagement crevés. »

Le Château du Diable

« Dans une vaste clairière, sur une pente escarpée, se dressait un poteau lugubre ; à ce poteau était attachée une chose qui avait été un homme. (...) Toutefois, ce n'était pas tant les mutilations, horribles et abominables, qui secouaient l'âme de Kane, mais le fait de savoir que le malheureux était toujours en vie. En effet, comme il s'approchait, la tête sanglante inclinée sur la poitrine en lambeaux se redressa... »

Des Ailes dans la Nuit

Cette dimension d'horreur macabre se retrouve également dans les manifestations surnaturelles auxquelles Kane est parfois confronté.

On peut citer comme exemples *La Main Droite du Destin*, où la main coupée d'un nécromant étrangle l'homme qui a causé sa perte, ou la toute première nouvelle mettant Solomon Kane en scène, *Ombres Rouges*, dans laquelle on voit le sorcier N'longa prendre possession par l'esprit du corps d'un homme mort et l'animer à la façon d'un marionnettiste.

A bien des égards, les aventures de Solomon Kane ressemblent souvent à un *crossover* entre un film de pirate et un récit d'épouvante gothique, mélange unique que certains exégètes d'Howard ont baptisé *swashbuckling horror*.

D'autres voient en Solomon Kane un avatar élisabéthain d'autres personnages de justiciers ténébreux, comme le célèbre Shadow, autre figure emblématique des *pulps* des années 30.

Pour que le cocktail soit complet, il faudrait probablement ajouter une touche de Tarzan, pour les aventures africaines de Solomon Kane, qui récupèrent divers éléments caractéristiques des *jungle stories*, autre genre très populaire à l'époque des *pulps* : féroces tribus cannibales, cités perdues, mystérieux sorciers – en ajoutant à cet exotisme de roman d'aventure une touche typiquement howardienne.

On retrouve ainsi des références typiquement howardiennes dans *La Lune des Crânes*, lorsque Kane rencontre le dernier survivant du peuple des Atlantes, dans les sombres geôles de la cité oubliée de Negari, et que ce dernier se met à lui conter l'histoire de sa civilisation disparue – un récit qui fait indirectement écho à la vision qu'Howard donne d'Atlantis dans les récits d'un autre de ses premiers héros, Kull le roi barbare, dont les aventures se situent plusieurs milliers d'années avant le Déluge : la boucle est bouclée.

En accord avec ce « mélange des genres » typiquement howardien, le meneur de jeu pourra facilement adapter à *Solomon Kane* des scénarios conçus, à l'origine, pour d'autres jeux.

A priori, la plupart des scénarios d'heroic fantasy classiques sont à proscrire : la magie et les monstres y sont généralement trop présents et pas assez « ténébreux » pour l'univers de Solomon Kane. En revanche, les scénarios pour les rares jeux de rôle historiques sur les pirates constituent d'excellents points de départ. On pourra éventuellement y ajouter une touche de fantastique, en gardant néanmoins à l'esprit qu'Howard lui-même ne faisait pas intervenir le surnaturel dans toutes les aventures de Kane.

Certains scénarios conçus pour des jeux de type *pulp* concernant l'exploration de contrées inconnues ou de cités oubliées peuvent assez

facilement être transposés à l'époque de Kane, tout comme certains scénarios de jeux de rôle d'épouvante : bien souvent, le fait de transposer l'action à la fin du XVI^e siècle, avec tous les changements que cela implique, permet même de créer de nouvelles directions pour l'histoire ou de nouvelles difficultés pour les héros...

Robert E. Howard n'a malheureusement pas eu le temps d'offrir à Solomon Kane toutes les aventures que cet extraordinaire héros aurait dû vivre ; il restait encore à Kane beaucoup de contrées à explorer et beaucoup d'ennemis à affronter. A vous, maintenant, de les imaginer et de leur donner vie...

Les Aventures de Solomon Kane

Voici la liste complète des récits de Solomon Kane écrits par Robert E. Howard. L'ordre de leur présentation est celui de leur édition française dans les deux volumes jadis parus chez Néo. Les mentions (v) et (a) indiquent respectivement les textes en vers et les textes inachevés ayant été complétés par l'écrivain Ramsey Campbell (dans un style et un esprit tout à fait « howardiens »).

Solomon Kane

Des Crânes dans les Etoiles

La Main Droite du Destin

Ombres Rouges

Bruits d'Ossements

Le Château du Diable (a)

La Lune des Crânes

La Tache Sombre (v)

Les Epées de la Fraternité

Le Retour de Kane

Les Collines de la Mort

L'Epervier de Basti (a)

Le Retour de Sir Richard Grenville (v)

Des Ailes dans la Nuit

Des Bruits de Pas à l'Intérieur

Les Enfants d'Assur (a)

Solomon Kane : la Fin du Voyage ? (v)

A noter qu'un troisième volume paru chez Néo, *La Flamme de la Vengeance*, comprend parmi divers textes deux récits mettant en scène Kane : un très court texte intitulé *Les Cavaliers Noirs de la Mort*, achevé sans grande conviction par un autre auteur et *La Flamme de la Vengeance*, une « réécriture » des *Epées de la Fraternité*.

En version originale, ces différents textes sont généralement regroupés en un seul volume (comme le *Solomon Kane* de Baen Books). Signalons enfin *The Savage Tales of Solomon Kane* (paru chez Del Rey / Ballantine), édition définitive pour « connaisseurs », superbement illustrée et présentant les textes d'Howard dans leur version originelle, sans les corrections ultérieures (ni, pour les récits inachevés, les fins apocryphes dues à d'autres auteurs).

V : HÉROS ET PÉRIPLÉS

« *Allons, Solomon, mon austère coupeur de gorge, cela fait bien des années que je n'ai contemplé ce sombre visage qui est le tien, mais je le reconnaîtrais en enfer ! Quoi, aurais-tu oublié le bon vieux temps, lorsque nous harcelions les Espagnols des Açores jusqu'à la Mer des Caraïbes et dans l'autre sens ? Coutelas et caronade ! Par les os de tous les saints, rouge fut notre activité ! Tu n'as tout de même pas oublié Jeremy Hawk !* »

L'Epervier de Basti

LE PARCOURS D'UN HÉROS

Contrairement à un héros comme Conan, Kane ne semble pas progresser de façon notable entre ses aventures. Les histoires qui le mettent en scène nous présentent un héros déjà aguerri par de nombreuses expériences – un « personnage de haut niveau », pour utiliser la terminologie de certains jeux de rôle.

Par souci de fidélité à l'oeuvre de Robert E. Howard, les règles de ce jeu reflètent cette approche du héros : les personnages créés par les joueurs sont notamment plus aguerris que dans beaucoup d'autres jeux mais ne sont pas destinés à progresser de façon spectaculaire au cours de leur existence ludique.

Dans *Solomon Kane*, l'évolution des capacités du héros ne constitue pas une priorité et ne doit pas détourner le joueur de l'essentiel : l'aventure, l'action et, par dessus tout, le *jeu de rôle*.

Même si leur chronologie reste assez floue, on peut séparer les histoires ayant Solomon Kane pour héros en deux grandes époques : une première période durant laquelle ses aventures se situent principalement en Europe (avec une brève mais décisive incursion en Afrique dans *Ombres Rouges*) et une seconde période entièrement africaine, durant laquelle Kane est en possession du bâton-vaudou que lui offre N'longa dans *Les Collines de la Mort*.

En outre, grâce à plusieurs allusions faites par Kane lui-même ou par d'autres personnages, nous pouvons scinder le passé de Solomon en deux autres grandes périodes : une première époque où il servit aux côtés de Drake et de Sir Richard Grenville, avant d'être emprisonné et torturé par les Espagnols, puis une seconde époque passée à voyager et à courir l'aventure à travers le vaste monde.

A chaque fois, le passage d'une époque à une autre est marqué par un certain aguerrissement du personnage. Si Kane était un personnage de jeu de rôle, on pourrait estimer que son séjour dans les geôles espagnoles a pu endurcir sa Volonté et que ses aventures maritimes lui ont permis de devenir un Navigateur Chevonné.

De même, sa rencontre avec N'longa et le don du bâton-vaudou marquent une étape décisive dans son parcours, transformant l'aventurier aguerri en une sorte de chasseur de démons, prêt à recourir aux pouvoirs d'une sorcellerie oubliée dans sa lutte contre les forces du mal.

A l'instar du parcours suivi par le personnage de Solomon Kane, la progression d'un héros devra être pensée en termes d'époques.

Chaque époque correspond à une série d'aventures reliées par une certaine continuité.

Ce lien peut être d'ordre dramatique (certaines aventures mettent en scène un adversaire récurrent ou constituent les différentes parties d'une plus longue histoire), géographique (les aventures se déroulent dans la même région du monde : l'Angleterre, la Forêt Noire, l'Afrique, les côtes méditerranéennes etc), thématique (les aventures tournent autour d'une même activité : piraterie, exploration, campagne militaire etc) ou tout cela à la fois.

Ces événements s'étendent, au plus, sur quelques années ; en termes de jeu, une époque correspond à un certain nombre de scénarios, généralement compris entre trois et six.

La fin d'une époque doit toujours refléter (ou être marquée par) un certain changement dans l'existence du personnage : accomplissement de certains objectifs à long terme, découverte de nouveaux buts, départ pour des contrées inconnus ou, au contraire, retour au pays.

En termes de jeu, la progression des héros a lieu entre chaque époque. Pour le héros, le passage d'une époque à une autre constitue un cap décisif, sur le plan personnel comme sur le plan dramatique : le personnage peut prendre la mesure de ce qu'il a vécu et accompli lors de ses dernières aventures et, peut-être, donner un nouveau tournant à son destin.

L'intervalle entre deux époques donne donc au joueur l'occasion d'étoffer son personnage, mais aussi de lui trouver de nouveaux objectifs, avec le concours du meneur de jeu. Autant que possible, joueur et meneur de jeu devront veiller à ce que cette évolution reste crédible et, si possible, cohérente avec les directions de la prochaine époque : l'acquisition d'un objet comme le bâton-vaudou, par exemple, n'a de sens que si les aventures du héros évoluent de façon marquée vers le surnaturel.

Concrètement, la progression d'un personnage entre deux époques se manifeste de deux façons différentes : par son aguerrissement et par un tournant dans sa destinée.

Aguerrissement

Le héros gagne 1 point dans un de ses quatre Traits de base (la Force, l'Adresse, l'Instinct ou la Volonté) choisi par le joueur.

La valeur maximale d'un Trait est de 10. Selon les cas, ce changement pourra influer sur les valeurs d'Endurance, de Rapidité, d'Attaque ou de Défense du héros.

Destinée

Le héros gagne une nouvelle Fortune, choisie ou définie par le joueur avec l'aval du meneur de jeu. Cette acquisition devra prendre en compte l'histoire du héros et les événements survenus lors de l'époque achevée.

La liste des Fortunes donnée au chapitre I n'est ni exhaustive ni limitative et le meneur de jeu ne devra pas hésiter à imaginer de nouvelles Fortunes reflétant l'évolution particulière d'un héros : à cet égard, l'amitié de Solomon Kane avec N'longa et l'acquisition du bâton-vaudou constituent un parfait exemple de Fortune ne pouvant être acquise qu'en cours de jeu.

Il existe une multitude d'autres possibilités : un personnage pourrait ainsi devenir le capitaine d'un vaisseau corsaire, le chef d'une troupe de mercenaires ou même le souverain de quelque cité perdue – tout dépend des aventures qu'il a vécues au cours de l'époque achevée et de celles que le meneur de jeu compte mettre en place pour l'époque à venir.

FORTUNES ET RÉPUTATION

« - As-tu déjà entendu parler d'un certain Jonas Hardraker, plus connu sous le nom d'Epervier des Mers ?

Hollinster tressaillit. Ce nom sinistre était connu sur toutes les côtes du monde civilisé... et sur bien des côtes sauvages ; car celui qui le portait était craint et abhorré sur de nombreuses mers, froides ou chaudes (...)

- Ce pirate sanguinaire ? La dernière fois que j'ai entendu parler de lui, on signalait sa présence dans les Caraïbes. »

Les Epées de la Fraternité

Les Fortunes d'un héros (ou de tout autre personnage de premier plan) représentent pas seulement son expérience et ses talents : elles reflètent également sa notoriété et sa réputation, particulièrement auprès des autres aventuriers. Concrètement, le choix des Fortunes d'un héros détermine la teneur générale de sa renommée : fine lame pour un Bretteur Accompli, chef de guerre pour un Meneur d'Hommes, loup de mer pour un Navigateur Chevonné etc.

Dans cet autre extrait des *Epées de la Fraternité*, on voit clairement que son expérience de Coureur des Bois fait partie intégrante de la réputation de Solomon Kane :

« Kane ! Je le savais ! La mort est dans l'air lorsqu'il approche ! Je t'avais prévenu, il y a deux ans, lorsqu'il t'a envoyé ce message, Jonas, et tu as ri ! Je te l'avais dit qu'il venait comme une ombre et tuait comme un fantôme ! Les Indiens rouges des nouvelles terres ne sont rien, comparés à lui, pour ce qui est de la ruse... »

Lorsque le nom d'un aventurier est prononcé en présence d'une ou plusieurs individus, ce nom pourra être reconnu par ceux qui partagent avec lui au moins une Fortune.

Selon les circonstances, la notoriété d'un héros pourra lui attirer la confiance, le respect ou la crainte de certains individus. A l'inverse, un héros peut aussi être « victime » de sa notoriété, lorsque celle-ci est associée à des événements qu'il préfèrerait cacher ou oublier, comme le montre cet autre extrait du même récit :

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

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

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

UN HOMME NOMMÉ KANE

«Je suis un homme sans patrie. (...) Je viens du soleil couchant et je me dirige vers le soleil levant, partout où le Seigneur guidera mes pas. Je cherche... le salut de mon âme, peut-être. Je suis venu, suivant la piste de la vengeance. A présent, je dois vous quitter.»

Solomon Kane dans Les Epées de la Fraternité

Cette section s'adresse en priorité aux meneurs de jeu souhaitant mettre en scène le personnage de Solomon Kane dans leurs scénarios. Vous y trouverez un résumé de sa carrière d'aventurier ainsi ses caractéristiques complètes, à différentes époques de son existence.

Le parcours de Kane constitue également un excellent exemple de la façon dont un héros peut évoluer et s'aguerrir au fil du temps et au gré de ses pérégrinations.

La chronologie ci-dessous se base sur les récits de Robert Howard, ainsi que sur les conjectures de divers exégètes. Divisée en quatre grandes époques, elle comporte de nombreuses zones d'ombre dans lesquelles les pas de Kane peuvent facilement croiser ceux d'autres héros...

Chronologie de Solomon Kane

1549 : Naissance de Solomon Kane dans une famille prospère de Puritains du Devonshire.

1572 : Nanti de lettres de marque, Kane devient corsaire au service de Sa Majesté et participe à plusieurs expéditions contre les navires et les ports espagnols des Caraïbes, notamment à Hispaniola (actuelle île de Saint-Domingue).

1573 : Kane rentre en Europe. Il séjourne en France, où il combat aux côtés des Huguenots, après le massacre de la Saint-Barthélemy.

1574 : Aux Pays-Bas, Kane se bat aux côtés des insurgés contre la domination espagnole.

1575 : Solomon Kane quitte les Pays-Bas pour l'Allemagne (alors connue sous le nom de Saint Empire Germanique). Il s'aventure dans la Forêt Noire, où il est confronté à différents périls et mystères. (voir les nouvelles *Bruissements d'Os* et *Le Château du Diable*).

1576 : Kane sillonne la Méditerranée, en tant que corsaire au service des Génois, aux côtés de l'aventurier anglais John Silent (déjà rencontré dans *Le Château du Diable*). Il est finalement capturé par les Turcs et vendu comme galérien.

Solomon Kane le Soldat

Force	7	Rapidité	9
Adresse	10	Endurance	10
Instinct	8	Attaque	9
Volonté	9	Défense	7

Fortunes : Bretteur Accompli, Navigateur Chevonné, Vétéran Aguerri.

Epée : Rapidité 11, Attaque 11, Défense 9

Dague : Rapidité 9, Attaque 9, Défense 7

Paire de Pistolets : Rapidité 9, Tir 10

Points de Destin : 3

1577 : Kane parvient à s'échapper de sa captivité et, au terme d'un long périple, à revenir en Angleterre. Là, il décide de se joindre à l'expédition de Sir Francis Drake ayant pour but de faire le tour du globe terrestre.

1578 : Ecoeuré par le cynisme et l'arrogance de Drake (voir *La Tâche Noire*), Kane quitte son équipage et reprend une vie d'aventurier solitaire.

1579-1580 : Kane traque le sanguinaire brigand français Le Loup et ses hommes à travers l'Europe, puis jusque dans les jungles d'Afrique, où il rencontrera son futur mentor, le sorcier N'longa (voir *Ombres Rouges*).

Solomon Kane l'Aventurier

Force	8	Rapidité	9
Adresse	10	Endurance	11
Instinct	8	Attaque	9
Volonté	9	Défense	7

Fortunes : Bretteur Accompli, Navigateur Chevonné, Vétéran Aguerri, Grd Voyageur.

Epée : Rapidité 11, Attaque 12*, Défense 9

Dague : Rapidité 9, Attaque 9, Défense 7

Paire de Pistolets : Rapidité 9, Tir 10

Points de Destin : 3

* Ce score tient compte d'un bonus de +1 dû à l'exceptionnelle qualité de l'épée de Kane

Solomon Kane le Vengeur

Force	8	Rapidité	10
Adresse	10	Endurance	11
Instinct	9	Attaque	9
Volonté	9	Défense	8

Fortunes : Bretteur Accompli, Navigateur Chevronné, Vétéran Aguerri, Grand Voyageur, Coureur des Bois.

Epée : Rapidité 12, Attaque 12*, Défense 10

Dague : Rapidité 10, Attaque 9, Défense 8

Paire de Pistolets : Rapidité 10, Tir 10

Points de Destin : 3

* Ce score tient compte d'un bonus de +1 dû à l'exceptionnelle qualité de l'épée de Kane

1585 : Kane retrouve l'Angleterre, pour quelques aventures (*La Main Droite du Destin* et *Des Crânes dans les Etoiles*), avant de rejoindre l'équipage de Sir Richard Grenville pour une série d'expéditions vers le Nouveau Monde.

1588 : Toujours sous les ordres de Sir Richard Grenville, Kane participe à la grande bataille qui verra la défaite de l'Invincible Armada.

1589-1590 : Kane traque Jonas Hardraker alias l'Epervier des Mers, dont il retrouvera la trace en Angleterre (*Les Epées de la Fraternité*)

1591 : Kane accompagne Sir Richard Grenville à bord du *Revenge*. Il est présent à ses côtés lorsque le navire est pris par les Espagnols après des heures de combat acharné. Capturé, Kane est ramené en Espagne où il est emprisonné et torturé dans les geôles de l'Inquisition. Il parvient néanmoins à s'évader...

1592-1605 : Solomon Kane revient en Afrique et passe plusieurs années à explorer les mystères du Continent Noir. Il retrouve le sorcier N'longa qui lui confie le bâton-vaudou, ancien et puissant talisman.

Au cours de ses aventures africaines, Kane affronte des tribus cannibales, ainsi que toutes sortes de maléfices et de créatures démoniaques (*Les Collines de la Mort, Des Ailes dans la Nuit, Des Bruits de Pas à l'Intérieur*), découvre des cités perdues et des civilisations oubliées (*L'Epervier de Basti, La Lune des Crânes, Les Enfants d'Assur*)... En Afrique, Kane prend peu à peu conscience de sa propre part de sauvagerie, puis sombre dans la folie et recouvre finalement la raison, à jamais transformé par les expériences qu'il a vécues.

1606 : Vieillissant, Kane revient enfin en Angleterre et retrouve son village natal... avant d'embarquer de nouveau vers une destination connue de lui seul. (voir *La Fin du Voyage*).

Solomon Kane l'Errant

Force	8	Rapidité	10
Adresse	10	Endurance	11
Instinct	9	Attaque	9
Volonté	10	Défense	8

Fortunes : Bretteur Accompli, Navigateur Chevronné, Vétéran Aguerri, Grand Voyageur, Coureur des Bois, Porteur du bâton-vaudou.

Epée : Rapidité 12, Attaque 12*, Défense 10

Dague : Rapidité 10, Attaque 9, Défense 8

Paire de Pistolets : Rapidité 10, Tir 10

bâton-vaudou : Ce puissant talisman permet à Kane d'entrer en contact psychique avec son mentor, le sorcier N'longa. Il confère également un bonus de +2 à la Volonté dans toutes les confrontations contre des esprits démoniaques ou des entités maléfiques. Enfin, le porteur du bâton-vaudou reçoit 1 point de Destin supplémentaire.

Points de Destin : 4

* Ce score tient compte d'un bonus de +1 dû à l'exceptionnelle qualité de l'épée de Kane

Solomon Kane en Jeu

Si vous décidez d'utiliser Solomon Kane en tant que personnage-non-joueur, il devra constituer la fameuse exception à la règle et bénéficier des mêmes avantages et priviléges (en termes de Destin) que les héros incarnés par les joueurs.

Il est toutefois préférable, dans l'intérêt du jeu, de limiter les interventions du Puritain Vengeur et, surtout, d'éviter que ses apparitions en cours de jeu ne viennent « voler la vedette » aux héros incarnés par les joueurs. Si toutefois ces derniers ont absolument besoin d'être tirés d'un mauvais pas par un providentiel allié sorti de nulle part qui repartira ensuite suivre sa propre route, Kane est sans nul doute l'homme de la situation. Il agit du reste exactement de cette façon dans la nouvelle *Les Epées de la Fraternité*. Enfin, une autre possibilité intéressante consiste à évoquer Kane sans jamais le faire apparaître, comme une sorte d'errant insaisissable laissant sur ses pas d'étranges souvenirs et de terribles histoires...

LES HÉROS EN JEU

Dans la plupart des jeux de rôle, la notion de *groupe d'aventuriers* suppose un nombre minimum de trois personnages-joueurs. Certes, il est parfaitement possible de mener des scénarios avec deux joueurs, ou même avec un seul, mais cette option constitue davantage l'exception que la règle. Dans *Solomon Kane*, en revanche, cette possibilité est encouragée et constitue même une des raisons d'être du jeu.

Cette section examine d'un peu plus près les avantages et les particularités de ces différentes approches atypiques (le héros solitaire, le duo et le groupe), à la lumière d'exemples tirés des aventures Kane écrites par Robert E. Howard.

Le Héros Solitaire

Cette option est la plus fidèle à l'esprit des récits d'Howard ; dans la plupart de ses aventures, Kane est seul face aux dangers et aux ennemis qui jalonnent sa route. Véritable chevalier errant, il ne peut compter que sur lui-même pour survivre ou pour faire justice, lorsque cela est nécessaire.

Cette approche présente de nombreux avantages. Pour commencer, elle supprime tous les problèmes liés à la constitution ou à la cohésion du groupe.

Avec un héros solitaire, le meneur de jeu n'aura pas à chercher de justification crédible pour réunir les personnages-joueurs au début de l'histoire – ce qui peut, parfois, se révéler assez fastidieux à concevoir, mais aussi à interpréter en jeu. Le fait de pouvoir se dispenser de cette « mise en présence » initiale pourra permettre au meneur de jeu de commencer son scénario de façon plus dynamique, en rentrant directement dans le vif du sujet, à l'instar de Robert E. Howard qui savait accrocher son lecteur dès les premières lignes.

Ainsi, lorsque commence *Des Ailes dans la Nuit*, nous retrouvons Kane en pleine jungle africaine, alors qu'il tente d'échapper à de féroces cannibales lancés à sa poursuite ; ce faisant, il pénètre sans le savoir sur un territoire maudit, où il va bientôt découvrir le véritable objet de son aventure...

En cours de jeu, l'option du héros solitaire permet d'éviter les dissensions intestines, les apartés qui font dérocher les joueurs non impliqués et les interminables palabres sur le « plan à adopter », autant d'éléments qui peuvent finir par désamorcer toute la tension dramatique d'un scénario.

Avec un personnage unique, il est plus facile de maintenir une tension dramatique constante ; en se concentrant sur l'essentiel, le meneur de jeu peut resserrer le déroulement de l'action et mettre en scène une aventure complète en trois ou quatre heures – un format de jeu qui correspond assez bien aux nouvelles parfois très courtes de Robert E. Howard.

Cette approche facilite également l'immersion du joueur dans l'atmosphère du scénario. Seul, son personnage ne peut se fier qu'à ses propres sens et à sa seule vivacité d'esprit pour percevoir et comprendre ce qui se passe autour de lui.

A la pratique, on constate qu'un personnage jouant en solitaire se montre souvent plus vigilant que s'il opérait au sein d'un groupe, mais aussi un peu plus tendu, ce qui est idéal pour un jeu ayant souvent recours à des ambiances oppressantes, voire macabres.

Cette approche permet également de mettre plus facilement en avant les émotions du personnage et de jouer sur des motivations très individuelles comme l'amour ou la vengeance. Avec un héros solitaire, tout devient, par définition, beaucoup plus personnel.

Ceci s'applique également aux choix et aux actes du personnage. Sans compagnons d'aventure avec qui échanger son point de vue, le héros se retrouve seul face à ses propres décisions... et à ses propres incertitudes. Il est alors plus facile pour le meneur de jeu de mettre le personnage face à des cas de conscience ou à des dilemmes moraux. De son côté, le joueur aura plus de latitude pour exprimer à voix haute les pensées et les interrogations de son personnage. Il pourra même, dans certains cas, jouer un véritable dialogue intérieur avec le meneur de jeu – une option particulièrement intéressante si l'on interprète un personnage aussi tourmenté que Solomon Kane lui-même...

Dans une chronique en solitaire, la motivation du héros devient d'une importance primordiale. Sans la dynamique collective inhérente au groupe de personnages-joueurs, l'aventurier solitaire a besoin d'une motivation pour guider ses actes : un but fort, clairement défini, et assez général pour justifier son implication dans une multitude de situations.

En se basant sur les buts que prête Howard à ses héros, on peut définir quatre grandes motivations susceptibles de guider un aventurier de *Solomon Kane* : l'Appât du Gain, l'Appel de l'Aventure, le Désir de Gloire et la Soif de Vengeance. Dans tous les cas, il s'agit de buts profondément individualistes, conformes à la vision howardienne du héros.

L'Appât du Gain : Un aventurier guidé par l'appât du gain cherche avant tout à devenir riche – si possible le plus rapidement possible. C'est la motivation typique du mercenaire, du ruffian ou du pirate toujours en quête de pillages ou de trésors. Il sera donc assez facile d'impliquer un tel personnage dans toutes sortes de situations, à partir du moment où elles offrent l'opportunité d'un profit substantiel.

L'Appel de l'Aventure : Un héros guidé par cette motivation peut être vu comme un grand voyageur, un éternel vagabond, voire un chevalier errant, toujours en quête de quelque nouveau danger à affronter ou mu par une *wanderlust* plus obscure, à l'instar de Kane lors de ses pérégrinations en Afrique. En pratique, les rencontres et les périls qui jalonnent la route du héros sont autant d'amorces d'aventures.

Le Désir de Gloire : Plus que le pouvoir ou la richesse, un aventurier guidé par cette motivation recherche la renommée et le prestige qu'elle confère. Son voeu le plus cher est d'entrer dans l'Histoire comme conquérant, héros, explorateur ou découvreur... à moins qu'il n'ambitionne d'être le plus grand forban de tous les temps. Le fameux navigateur Sir Francis Drake est un parfait exemple de personnage guidé par le désir de gloire.

La Soif de Vengeance : La vengeance est sans doute la motivation la plus forte que l'on puisse attribuer à un héros, mais contrairement aux autres, il s'agit d'une motivation finie, qui suppose un aboutissement, un accomplissement qui mettra un terme à la quête du héros... à moins, bien sûr, qu'une autre motivation ne se révèle peu à peu au cours de ses aventures.

Seul Contre Tous

L'option du héros solitaire comporte également quelques écueils potentiels, que le meneur de jeu devra prendre en compte.

L'écueil le plus évident est la solitude elle-même : a priori, le personnage ne peut compter que sur lui-même, ce qui pourra rendre sa tâche plus difficile, voire plus périlleuse. En soi, ceci ne constitue pas un problème : après tout, le risque et le danger font partie intégrante d'un jeu comme *Solomon Kane* et contribuent à son atmosphère à la fois sombre et héroïque.

En outre, le fait que les points de Destin soient renouvelés au début de chaque aventure garantit au héros des chances de survie raisonnables. Utilisés de façon judicieuse, ces points peuvent même lui permettre de prendre des risques insensés à un moment crucial, en sachant que le Destin est de son côté...

Mais attention : ces points sont loin d'être inépuisables et, dans un scénario mettant en scène un seul héros, ils auront également tendance à être plus vite dépensés, le personnage ne pouvant pas compter sur ses compagnons d'aventure pour lui porter secours en cas de problème grave.

Certes, il est toujours possible d'adoindre au héros un ou deux personnages-non-joueurs d'appoint, susceptibles de lui venir en aide lorsqu'il se trouve en grave difficulté, mais un tel procédé reste assez artificiel, aussi est-il préférable de l'utiliser avec parcimonie.

En l'absence d'autres personnages-joueurs, le héros doit rester le principal élément agissant, et ce y compris lorsqu'il est contraint à l'inaction.

Ainsi, dans *Des Ailes dans la Nuit*, Kane, gravement blessé, est recueilli par les habitants d'un village perdu d'Afrique ; au cours de sa convalescence, il apprend à mieux les connaître et va découvrir qu'ils vivent sous la menace de terrifiantes créatures ailées, contre lesquelles notre héros va finalement décider de les aider...

On voit bien ici comment Howard met à profit l'inaction forcée de son héros pour mettre en place une intrigue dans laquelle il aurait été beaucoup plus difficile d'injecter un aventurier valide et en pleine santé... ou, plus simplement, un groupe de protagonistes.

On retrouve une logique similaire dans des récits comme *Les Enfants d'Assur* ou *La Lune des Crânes*, où Kane est capturé et emprisonné par les habitants d'une cité perdue.

Dans les deux cas, cette période de captivité lui permet de recouvrer ses forces mais aussi de recueillir des informations capitales pour la suite du récit – que ce soit par ses propres observations ou par les révélations de ses compagnons d'infortune.

Dans une partie de jeu de rôle classique, mettant en scène un groupe d'aventuriers, un héros qui serait ainsi blessé puis capturé par ses ennemis alors que ses compagnons, eux, sont toujours libres se retrouverait véritablement hors-jeu : même si le meneur de jeu parvient à lui ménager quelques apartés, il sera exclu de l'action principale.

Il en va tout autrement dans un jeu de rôle mettant en scène un héros unique : la mise « hors course » du personnage peut être traitée de façon elliptique ou utilisée par le meneur de jeu pour exploiter pleinement des situations qui, avec une équipe, auraient tendance à ralentir le jeu, ou à entraver son déroulement.

Duos de Héros

Au début de la nouvelle intitulée *Le Château du Diable*, Kane chemine à travers la Forêt Noire lorsqu'il croise la route d'un autre voyageur anglais nommé John Silent.

Ce dernier (dont on peut trouver la description et les caractéristiques au chapitre suivant) est, comme Solomon lui-même, un parfait modèle de personnage-joueur : un pur aventurier dans la grande tradition howardienne.

Rapidement, les deux hommes sympathisent et décident de poursuivre leur chemin ensemble... Ils vont évidemment être confrontés à une aventure des plus périlleuses, dont ils parviendront à sortir vivants, avant de reprendre leur route chacun de leur côté... mais il aurait très bien pu en être autrement.

Au début de la nouvelle, Silent propose à Kane de l'accompagner jusqu'à Gênes pour s'y embarquer, avec lui, « *sur un navire qui doit combattre les corsaires turcs* ». Si Kane avait accepté son offre, les deux héros auraient pu vivre ensemble plusieurs aventures – une campagne, en termes réalitiques. Plusieurs exégètes d'Howard ont d'ailleurs imaginé que Kane et Silent se sont effectivement retrouvés, quelques années après leur première rencontre, pour écumer quelque temps la Méditerranée...

Le secret d'un duo de personnages est leur complémentarité : comme Solomon Kane et John Silent, les deux personnages doivent posséder suffisamment de points communs pour pouvoir fonctionner ensemble, mais aussi assez de différences pour que leur association soit mutuellement profitable et intéressante sur le plan dramatique. Afin d'illustrer notre propos, comparons les personnages de Kane et de Silent.

Commençons par les similitudes : Kane et Silent sont tous les deux des Anglais expatriés, des aventuriers et des bretteurs hors pair, habitués à côtoyer le danger et ayant beaucoup voyagé de par le vaste monde...

Examinons à présent ce qui les distingue : alors que Kane est un individu sombre, taciturne et tourmenté, Silent est un gaillard jovial et bavard ; alors que Kane brille par son Adresse et sa rapidité, Silent se distingue avant tout par son immense force physique.

Leurs similitudes se situent du côté de leur background, de leur parcours personnel, tandis que leurs différences concernent davantage leur traits de caractère et leurs points forts – un schéma qu'il est recommandé d'appliquer à tout duo d'aventuriers.

Le partage d'une certaine forme d'identité (nationale, sociale ou professionnelle) rend plus crédible l'association de deux aventuriers, tandis que leurs différences de caractères et d'aptitudes la rendent plus intéressante.

Comme celle du héros solitaire, l'option du duo permet, dans une moindre mesure, de limiter les débuts laborieux et les palabres superflues.

A la pratique, on s'aperçoit qu'il est souvent plus facile pour un duo de mener des dialogues constructifs et vivants ; dans un groupe plus nombreux, où chacun tente de prendre la parole pour exposer son avis, les joueurs auront davantage tendance à sortir du rôle de leurs personnages pour passer en mode purement stratégique, afin de « gagner du temps ».

L'expérience tend également à montrer qu'un duo tisse plus facilement, ou plus rapidement, des liens de camaraderie, voire de loyauté : avec un groupe plus nombreux, l'intérêt partagé par les personnages est un *intérêt commun* ; dans un duo, cet intérêt commun peut assez facilement devenir un *intérêt mutuel*, plus solide mais aussi plus facile à exploiter en jeu.

Le duo de héros possède néanmoins certains inconvénients : lorsqu'une dissension grave survient entre les deux héros, il n'y aura pas de troisième larron pour jouer les modérateurs ou pour maintenir la cohésion du groupe au nom de l'intérêt commun ; si celui-ci disparaît, le duo risque fort de perdre sa raison d'être – même s'il existe toujours, comme avec les groupes plus nombreux, des artifices narratifs permettant au meneur de jeu de préserver l'association des personnages, comme par exemple la nécessité de rester unis face à un nouveau danger...

Destins Croisés

Il est, enfin, parfaitement possible de combiner ces deux configurations, comme nous le montre l'exemple du récit intitulé *L'Epervier de Basti*.

Dans cette nouvelle, Kane rencontre, en pleine jungle africaine, un ancien boucanier nommé Jeremy Hawk, avec qui il a autrefois combattu les Espagnols. Passé un moment de surprise, Hawk raconte à son ancien compagnon d'armes comment il est devenu pirate, puis dans quelles circonstances il a été amené à s'aventurer dans la jungle où il a découvert un antique royaume oublié... Là, ses armes à feu et à ses talents de prestidigitateur lui ont permis de se faire passer pour un puissant sorcier aux yeux des indigènes qui font fait de lui leur roi. Mais leur grand prêtre, jaloux du pouvoir que Hawk avait pris sur son peuple, a fomenté une rébellion, obligeant l'Anglais à abandonner son trône en

catastrophe... Au moment où son chemin croise celui de Kane, Hawk fuit pour sauver sa vie, poursuivi par une horde de guerriers ivres de sang et de vengeance...

Si Hawk était un personnage-joueur dans un jeu de rôle, tous les événements qu'il relate à Solomon Kane représenteraient en fait des scénarios précédemment joués et la rencontre des deux héros constituerait un véritable *crossover* entre deux campagnes menées en solos, voire la jonction de deux campagnes en une seule, basée sur un duo de héros ayant chacun vécu plusieurs aventures de son côté.

Dans *L'Epervier de Basti*, Hawk finit par trouver la mort, victime de sa folie des grandeurs, mais on pourrait tout à fait imaginer une situation similaire débouchant sur une association plus durable entre deux aventuriers.

Un des avantages de cette approche est que chaque personnage-joueur peut préserver certains secrets liés à ses aventures passées... tout en ayant, comme Jeremy Hawk, beaucoup de choses à raconter – ce qui peut donner lieu en jeu à de passionnantes conversations.

Sa principale difficulté se situe évidemment au niveau de sa mise en place par le meneur de jeu, qui se retrouve ainsi à gérer deux chroniques parallèles avant de les réunir pour n'en former plus qu'une ou simplement le temps d'un seul scénario, si, pour une raison ou pour une autre, l'association de nos héros tourne court...

La Fraternité des Epées

Les histoires écrites par Robert E. Howard ne mettent presque jamais en scène de véritables groupes d'aventuriers, ses héros étant des individualistes forcenés – ou des solitaires tourmentés. Dans le cadre d'un jeu de rôle, le groupe d'aventuriers reste sans nul doute la configuration la plus courante.

Dans le cas d'un jeu comme *Solomon Kane*, cette configuration n'a de sens que si elle concerne une poignée de héros – pas plus de trois ou quatre personnages. Au-delà de cette limite, le meneur de jeu aura sans doute beaucoup de mal à maintenir l'unité et la cohésion du groupe à l'échelle de toute une chronique, voire même à l'intérieur d'une grande aventure.

Unité est ici le maître mot : pour que trois ou quatre individus de la trempe d'un Solomon Kane ou d'un John Silent acceptent de braver ensemble périls et revers de fortune, ils doivent nécessairement être soudés par des liens extrêmement forts, le sort de chacun devenant en quelque sorte le sort de tous.

De tels liens étant difficiles à nouer en cours de scénario, surtout dans un jeu privilégiant l'action, il est vivement conseillé de les définir avant même le début du jeu, dès la création des personnages. Si, dans le cas des duos de héros, la rencontre fortuite en jeu constitue une approche efficace et intéressante sur le plan dramatique, elle est en revanche fort peu adaptée à des groupes plus nombreux. En pratique, il est à la fois beaucoup plus simple et plus crédible que les liens unissant les différents membres d'un tel groupe soient des liens solides et déjà éprouvés.

L'exemple type de tels liens est bien sûr la fraternité d'armes entre compagnons ayant combattu sous la même bannière : une amitié forgée sur le champ de bataille, dans les périls de la guerre, constitue un excellent point de départ pour souder un groupe d'aventuriers.

La formule la plus simple et la plus proche de l'esprit des récits d'Howard est celle du groupe d'aventuriers anglais ayant participé à la défaite de l'Invincible Armada (1588), sous les ordres de Francis Drake, de Richard Grenville ou (pourquoi pas ?) de ce fou de Solomon Kane !

En plus d'être ancrée dans l'Histoire (et plus spécialement dans l'Histoire anglaise, c'est-à-dire au centre de l'univers élisabéthain), cette option permet également de rassembler des personnages issus de milieux et d'horizons divers – avec, en plus, un ennemi juré tout désigné, en la personne des Espagnols.

De tels personnages pourraient se retrouver quelques années après leur glorieuse campagne, réunis par quelque nouvel événement marquant le point de départ d'une grande aventure – à moins qu'ils ne se soient jamais quittés et jouent toujours les corsaires au nom de Sa Gracieuse Majesté ou soient au contraire devenus pirates pour leur propre compte, à l'instar de plus d'un chien de mer anglais... Un navire constitue en outre une excellente façon de consolider l'unité du groupe, les personnages étant, au propre comme au figuré, « dans le même bateau »...

Il existe évidemment d'autres possibilités – ainsi, les aventuriers pourraient être des mercenaires ayant survécu à quelque désastreuse campagne et cherchant désormais leur fortune dans une Europe livrée au chaos... Le meneur de jeu peut aussi opter pour une alliance forcée, comme celle de compagnons de captivité décidant de s'évader ensemble de quelque geôle espagnole, française ou turque – cette évasion pouvant d'ailleurs constituer une excellente première aventure. Dans tous les cas, cependant, il est indispensable que les liens entre les personnages aient été (ou soient) forgés dans l'action ou le danger, afin qu'ils puissent ensuite se manifester de nouveau dans de telles circonstances.

LES HÉROS ET LE DESTIN

Comme nous l'avons vu, chaque héros dispose d'une réserve de 3 points de Destin renouvelée au début de chaque aventure. En pratique, ce renouvellement du capital de Destin obéit à plusieurs motivations. Il a d'abord pour but d'encourager les joueurs à dépenser leurs points avec une certaine facilité, sans penser à la « prochaine fois » et en étant plus enclins à faire prendre des risques à leurs personnages.

En termes dramatiques, le fait que les points de Destin aillent en diminuant au fil de l'aventure contribue également à créer un effet de tension croissante en cours de jeu et à faire « monter les enchères » lors des scènes finales.

Comme nous le verrons au chapitre suivant, les PNJ de premier plan peuvent eux aussi disposer d'une réserve de Destin mais les héros incarnés par les joueurs sont les seuls pour lesquels ce capital se régénère à chaque aventure.

Pourquoi un tel privilège ? Tout d'abord, parce que les personnages-joueurs sont les « héros de l'histoire » : les scénarios sont *leurs* aventures et non celles de leurs adversaires ou de leurs alliés. La chance et la destinée doivent donc largement pencher en leur faveur, exactement comme elles penchent en faveur de Kane dans ses aventures

Aucun personnage-non-joueur, quel que soit son degré de puissance, ne peut disposer d'une telle faveur – à l'exception de Solomon Kane lui-même, au cas où vous décideriez de lui faire croiser la route de vos héros plus d'une fois...

Le capital de Destin d'un héros reste de 3 points tout au long de sa carrière, sauf si son destin se trouve soumis à des forces surnaturelles.

Lorsqu'un héros dépense un point de Destin afin d'éviter, selon l'expression consacrée, « un sort pire que la mort », comme par exemple le vol de son âme par une entité surnaturelle ou une irrémédiable transformation en une créature moins qu'humaine (vampire, loup-garou etc), ce point de Destin est perdu à jamais.

Dorénavant, le personnage ne disposera plus que de 2 points de Destin par aventure, à jamais marqué par la ténébreuse expérience qu'il a vécue. Cette perte définitive de Destin pourra également s'appliquer aux personnages maudits par des forces infernales.

A l'inverse, un héros qui, comme Solomon Kane lorsqu'il devient le porteur du bâton-vaudou, devient l'agent ou l'allié d'une force surnaturelle pourra se voir octroyer 1 point de Destin de plus à chaque aventure (soit 4 points au total).

Lorsqu'un héros est à la merci de ses ennemis et que rien ne semble pouvoir le sauver, le joueur pourra dépenser 1 pt de Destin pour provoquer l'intervention inespérée de quelque deus ex machina (laissé à l'appréciation du meneur de jeu) pouvant le tirer de ce mauvais pas.

Dans tous les cas, la dépense du point de Destin devra toujours permettre d'échapper à la mort. Lorsqu'il prépare un scénario, le meneur de jeu devra songer aux façons possibles de faire intervenir cette « providence » en cas de besoin, afin que l'utilisation du Destin par les joueurs contribue au bon déroulement de l'aventure plutôt que d'interférer avec lui. Ceci n'est pas aussi difficile qu'il peut sembler de prime abord, les intrigues howardien étant assez linéaires et se prêtant facilement à de tels retournements de situation inattendus.

Notons que cette possibilité devra également être accordée aux Ennemis Majeurs, qui n'ont pas dit leur dernier mot tant qu'il leur reste au moins 1 point de Destin.

AUTRES FORTUNES

Les Fortunes décrites au chapitre I permettent de créer des aventuriers élisabéthains classiques et des héros typiquement howardiens. Voici six autres exemples de Fortunes, plus atypiques ou ne pouvant être gagnées qu'en cours de jeu.

Cavalier des Steppes : Le personnage est un cavalier né et possède également tous les talents nécessaires pour survivre et voyager dans les grandes steppes d'Asie et de Russie. Seul un personnage originaire de ces régions (ou y ayant longtemps vécu) peut posséder cette Fortune.

Escamoteur : Cette Fortune, très prisée des voleurs, des charlatans et des tricheurs, permet d'accomplir toutes sortes de tours de passe-passe et de prestidigitation et de jouer aussi bien les pickpockets que les illusionnistes. De tels tours peuvent être repérés grâce à une prouesse (-2) d'Instinct ou à un exploit (-4) si l'attention de la victime est distraite par une diversion.

Grand Séducteur : Le personnage possède un charme magnétique tranchant, grâce auquel il peut facilement attirer, séduire ou manipuler les personnes du sexe opposé. En général, seules les femmes dont la Volonté est inférieure à celle du séducteur risquent de succomber à son charme contre leur gré ; plus l'écart est grand, plus le séducteur pourra prendre d'ascendant sur sa proie. A priori, les personnages-joueurs seront insensibles à ces effets. L'équivalent féminin de cette Fortune est appelé *Femme Fatale*. Il repose évidemment sur une autre forme de séduction mais ses effets en termes de jeu sont similaires.

Lutteur Hors Pair : Le personnage est passé maître dans l'art du combat à mains nues. Il reçoit un bonus de +2 en Attaque lorsqu'il se bat à mains nues (y compris pour maîtriser un adversaire). Il reçoit en outre un bonus de +2 sur ses tests de Force destinés à immobiliser ses adversaires ou à se dégager de leur étreinte.

Meneur d'Hommes : Cette Fortune confère au personnage l'autorité, l'expérience et le sens du commandement nécessaires pour diriger une bande de boucaniers, une troupe de mercenaires ou tout autre groupe similaire. Elle ne peut être acquise qu'en cours de jeu, à partir du moment où le personnage a rencontré un tel groupe et a prouvé qu'il était capable d'en devenir le chef...

Nomade du Désert : Cette Fortune confère des talents et une expérience comparables à celle des *Cavalier des Steppes*, mais pour les déserts de sable d'Afrique et d'Arabie. Elle ne peut être possédée que par des personnages natifs de ces contrées ou y ayant longtemps séjourné.

FAIBLESSES HÉROÏQUES

Cette section détaille une règle optionnelle, dont l'utilisation est particulièrement recommandée dans les chroniques mettant en scène un personnage unique, puisqu'elle met l'accent sur la notion de conflit intérieur.

Cette règle suppose que tout héros possède un « point faible » susceptible de le faire agir de manière irréfléchie et impulsive.

Dans le cas de Solomon Kane, ce point faible n'est autre que ce que Kane lui-même nomme « *la flamme bleue de la vengeance* » : la rage qui s'empare de lui lorsqu'il se trouve confronté à l'injustice et à la souffrance humaine. Chez Kane (qui constitue, nous le verrons, un cas extrême), la haine du Mal est une véritable forme d'obsession, capable d'aveugler sa raison et de lui faire abandonner toute prudence.

Dans une section précédente de ce chapitre, nous avons identifié quatre grandes motivations typiques des aventuriers du monde de *Solomon Kane* : **l'Appât du Gain, l'Appel de l'Aventure, le Désir de Gloire et la Soif de Vengeance**. Le point faible du héros dépend tout simplement de cette motivation principale : elle en est, en quelque sorte, le côté passionnel et irrationnel.

Nous pouvons donc définir quatre points faibles possibles : **la Cupidité** (pour l'Appât du Gain), **l'Impétuosité** (pour l'Appel de l'Aventure), **l'Ambition** (pour le Désir de Gloire) et enfin **l'Obsession** (pour la Soif de Vengeance).

Au cours d'une aventure, un héros pourra être confronté à une situation faisant directement écho à son point faible et susceptible de le faire agir de manière impulsive ou irréfléchie. Lorsqu'une telle situation survient, le meneur de jeu pourra demander au joueur de mettre à l'épreuve la Volonté de son personnage.

Si le test est réussi, le personnage conserve sa maîtrise de lui-même et peut agir comme bon lui semble. En cas d'échec, en revanche, c'est le point faible qui l'emporte et le personnage agit de manière impulsive – le temps, généralement, d'accomplir une action, comme se ruer à l'attaque face à une troupe d'hommes armés ou dégainer son épée en pleine cour en réponse à l'insulte d'un gentilhomme arrogant.

Dans tous les cas, cette action impulsive devra avoir une incidence majeure sur la suite des événements : elle devra placer le personnage dans une situation qu'il aurait pu éviter si sa Volonté lui avait permis de se maîtriser. Si, une fois le test manqué, le joueur veut absolument empêcher son héros d'agir de la sorte, il devra dépenser un point de Destin (sacrifice pouvant évidemment être lourd de conséquences).

La Cupidité d'un aventurier peut le faire agir de façon impulsive lorsqu'il est confronté à la possibilité de gagner (ou de perdre) une richesse substantielle – trésor, butin, récompense etc. Ce point faible ne fait pas du personnage un avare maladif mais signifie tout simplement qu'à ses yeux, l'or pèse souvent plus lourd que la prudence, l'honneur ou même la loyauté.

L'Impétuosité d'un aventurier peut le faire agir de façon impulsive lorsqu'il est confronté à des situations dangereuses ou à tout ce qu'il peut interpréter comme un défi personnel. Ce mélange de témérité, de fougue et d'amour du risque est le point faible des têtes brûlées et des joueurs invétérés – autant dire qu'il s'agit d'un travers très répandu chez les aventuriers.

L'Ambition d'un aventurier peut le faire agir de façon impulsive lorsqu'il est confronté à la possibilité de gagner de la renommée, du pouvoir ou du prestige social. Ce point faible est typique de maints « gentilshommes aventuriers » de l'époque élisabéthaine, comme les illustres Sir Francis Drake et Sir Walter Raleigh.

L'Obsession d'un aventurier animé par la Soif de Vengeance peut le faire agir de façon impulsive lorsqu'il doit choisir entre la poursuite de sa vengeance et une autre voie (comme celle de la prudence, par exemple). Dans le cas de héros comme Kane, cette Obsession va au-delà de la vengeance individuelle et prend la forme d'une véritable croisade personnelle contre le Mal.

Comme les motivations qui les sous-tendent, ces points faibles reflètent une vision « howardienne » du héros, de sa psychologie et de sa morale. Les meneurs de jeu désireux d'élargir le champ de cette morale devront imaginer d'autres points faibles reflétant d'autres motivations (comme par exemple la foi religieuse ou le patriotisme) ou tout simplement élargir leur définition. Ainsi, un point faible comme l'Impétuosité peut s'appliquer à une grande variété de héros, de la « tête brûlée » façon Jack Hollinster (voir p 43) ou Agnès la Noire (voir p 6) au bretteur de cape et d'épée à la d'Artagnan.

Si on l'utilise pour les héros, cette règle devra également s'appliquer à leurs ennemis majeurs. Là encore, cette approche vise à refléter la vision de Robert E. Howard, dont les « méchants » sont souvent animés par d'irrépressibles passions...

Il n'est jamais agréable pour un joueur de perdre, même pour une seule action, le contrôle de son personnage ; le meneur de jeu devra donc veiller à ne pas abuser de tels tests et à les réserver à des situations véritablement critiques, afin de ne pas transformer les héros en caricatures d'eux-mêmes.

Une façon simple d'éviter de telles dérives est de restreindre ces tests aux seules situations de conflit intérieur, lorsque le point faible du héros se trouve mise en balance avec une autre composante de sa personnalité, comme par exemple la loyauté ou la prudence : si rien ne semble devoir peser dans l'autre plateau de la balance, alors la situation ne mérite pas d'être résolue de cette manière.

Le joueur peut de lui-même faire agir son héros conformément à son point faible, auquel cas il n'a évidemment pas besoin de tester sa Volonté.

Une autre façon de faire intervenir en jeu le point faible d'un personnage sans le soustraire au contrôle de son joueur consiste à l'utiliser comme une cause de distraction. Dans certaines situations, le point faible d'un personnage pourra détourner son attention et le rendre ainsi moins vigilant, sans pour autant le pousser à agir de façon impulsif. Dans ce cas, si le personnage manque son test de Volonté, il subira un malus de -2 sur tous ses tests de perception (Instinct) pour le reste de la scène en cours (ou jusqu'à ce qu'un événement brutal l'arrache à sa fascination ou à sa méditation).

Ainsi, un héros ou un ennemi Cupide pourra être « hypnotisé » par la vision d'un coffre rempli d'or et de pierreries... ce qui diminuera ses chances de remarquer le piège qui se trouve entre lui et le trésor. De même, un héros Impétueux en situation de combat pourra se laisse distraire par « l'ivresse de la bataille » et avoir ainsi moins de chances de détecter l'approche furtive d'un nouvel adversaire ou de remarquer dans quel sens un fuyard s'est échappé, si cette information est particulièrement importante pour la suite des événements. Dans tous les cas, la Volonté ne doit être testée que dans les situations importantes sur le plan dramatique.

Enfin, le point faible d'un personnage peut aussi être une façon de faire apparaître en jeu sa « part d'ombre », ce côté obscur caractéristique de héros tourmentés comme Solomon Kane.

Selon son parcours et les vicissitudes qu'il a traversées, le point faible d'un aventurier peut ainsi se muer en véritable folie, comme dans le cas de Solomon Kane lui-même – ainsi qu'en témoigne l'extrait suivant de *Des Bruits de Pas à l'Intérieur*, dans lequel Kane observe en cachette le passage d'une troupe de négriers et de leurs captifs :

« La fureur éprouvée par Kane aurait suffi pour faire sortir un homme de lui-même, à tout moment et à n'importe quel endroit. A présent, elle prenait des proportions monstrueuses, à tel point que Kane grelottait comme de froid ; des griffes d'acier fouaillaient son cerveau ; il voyait les esclaves et les négriers à travers une brume écarlate.

(...)

Solomon, mordant son bras jusqu'à ce que ses dents s'enfoncent profondément dans sa chair (...) luttait pour se contrôler... »

Finalement, Kane va se ruer seul à l'attaque de la troupe de négriers – forte de plus de quatre-vingt hommes armés... Cet exemple montre bien à quel point l'Obsession de Kane s'est peu à peu muée en une véritable folie furieuse : si l'extrait ci-dessus était traduit en termes de jeu, la perte de contrôle de Kane (échec du test de Volonté) le ferait non seulement agir impulsivement, mais le plongerait aussi dans un état de Fureur Guerrière - un « avantage » reflétant la folie du Puritain Vengeur.

Dans le même ordre d'idée, on peut imaginer des Ennemis Majeurs (voire des héros) dont le point faible s'est ainsi aggravé en une forme de folie - folie des grandeurs (Ambition), avidité maladive (Cupidité), témérité suicidaire (Impétuosité)...

En ce qui concerne les héros, il est préférable de laisser le joueur décider d'une telle évolution. Si le meneur de jeu préfère avoir recours à une règle plus « objective », le joueur pourra faire une croix sur sa fiche chaque fois que son personnage agit de façon impulsif à cause de son point faible : le personnage bascule dans une forme de folie liée à ce point faible à partir du moment où son nombre de croix dépasse sa Volonté. Afin de ne pas rendre cette descente vers la démence trop inéluctable, les croix accumulées au cours d'une époque seront effacées lors du passage à la prochaine époque.

Dans les situations les plus extrêmes, une telle folie pourrait, comme dans le cas de Kane, plonger ces personnages en état de Fureur Guerrière : le pirate dément défendant son trésor comme une bête sauvage, le fou de guerre se ruant l'épée à la main face à une ligne de mousquets ennemis (et vers une mort presque certaine), autant de scènes classiques que ces règles peuvent contribuer à mettre en scène...

VI : ENNEMIS ET COMPAGNIE

« *Ne bouge pas, Jonas Hardraker, dit Kane d'une voix monocorde. Pas un geste, Ben Allardine ! George Banway, John Harker, Mike le Noir, Bristol Tom... laissez vos mains bien en vue devant vous ! Celui qui cherchera à saisir son épée ou son pistolet mourra à l'instant même !* »

Les Epées de la Fraternité

ADVERSAIRES HUMAINS

Les adversaires humains des héros peuvent être rangés en deux grandes catégories, selon leur importance sur le plan dramatique : les **Ennemis Majeurs**, d'une « étoffe » comparable à celle des héros, et les **Seconds Couteaux**, qui sont souvent au service des premiers en tant qu'hommes de main, serviteurs ou sbires... Le cas des Seconds Couteaux est traité en détail chapitre III (p 17).

Le meneur de jeu devra accorder une attention particulière à la création des Ennemis Majeurs, un « bon méchant » étant un des ingrédients de base de tout récit d'aventure. Voici quelques exemples d'Archétypes appropriés :

Aristocrate, Assassin, Brigand, Intrigant, Pirate, Marchand, Nécromant, Sorcier, Tyran.

Arrogant, Corrompu, Cruel, Cupide Débauché, Dément, Diabolique, Fourbe, Sanguinaire.

Comme pour les héros, le profil du personnage pourra être défini en associant un des noms de la première liste à un des adjectifs de la seconde.

Les Traits et les Fortunes d'un Ennemi Majeur devront être déterminés par le meneur de jeu, en fonction de l'envergure qu'il souhaite donner à ce personnage, dans l'absolu mais aussi par rapport aux héros. Un Ennemi Majeur pourra également posséder des Fortunes inaccessibles aux héros, comme les trois exemples suivants :

Assassin : Un assassin impose un malus de -2 aux tests de perception destinés à le repérer lorsqu'il se cache ou se déplace furtivement. Il reçoit un bonus de +2 en Attaque lorsqu'il utilise une dague pour frapper par surprise (soit +4 au total) et possède en outre quelques connaissances sur les poisons.

Fils du Diable : Ce terme peut être pris au sens propre ou au sens figuré – une ambiguïté qui s'applique également aux effets de cette Fortune. Elle confère à l'Ennemi une chance « diabolique », qui se traduit par un capital de 4 points de Destin.

Initié : Cette Fortune fait de son possesseur un adepte des arts ténébreux – en d'autres termes, un sorcier. Ses effets sont détaillés au chapitre VII.

Le Choix des Armes

Certains Ennemis Majeurs seront qualifiés de *non-combattants*, c'est-à-dire n'ayant reçu aucun entraînement au combat - ce qui, dans un jeu comme *Solomon Kane*, doit constituer l'exception plutôt que la règle. De tels Ennemis ont rarement des scores élevés en Force et en Adresse et n'ont pas de Défense, n'ayant pas été entraînés à esquiver ou à parer. Leur statut de protagoniste majeur leur permet toutefois d'obtenir un *coup de maître* sur un jet de dés chanceux, comme les autres Ennemis Majeurs.

Un Ennemi non-combattant devra toujours compenser ce manque par d'autres « armes », comme un autre Ennemi Majeur à sa solde (son Ame Damnée), une horde de Seconds Couteaux ou les pouvoirs de la Sorcellerie. Un bon exemple de ce type d'Ennemi est la cruelle reine-vampire Nakari (voir p 46), dotée d'un diabolique pouvoir de séduction et entourée de guerriers prêts à mourir pour elle.

ENNEMIS & DESTIN

Comme les héros interprétés par les joueurs, les Ennemis Majeurs disposent eux aussi de points de Destin, mais ceux-ci n'obéissent pas tout à fait aux mêmes règles.

Dans un monde comme celui de *Solomon Kane*, les différences entre les héros et leurs ennemis ne s'expriment pas seulement en termes moraux mais aussi (voire surtout) en termes de destinée et de fatalité... et donc en termes de jeu.

Ces différences (et leurs justifications en termes dramatiques) sont examinées en détail ci-après.

Destin et Fatalité

Lorsqu'un Ennemi Majeur apparaît en jeu pour la première fois, il a à sa disposition un capital de points de Destin – généralement de 1 à 3, en fonction de son envergure et de son importance sur le plan dramatique : plus le personnage est censé donner du fil à retordre aux héros, plus ce capital devra être élevé.

Contrairement à ce qui se passe pour les héros, le capital de Destin d'un Ennemi Majeur ne se renouvelle pas à chaque scénario, mais vaut pour l'existence entière du personnage. En d'autres termes, si l'Ennemi Majeur survit à une première aventure pour devenir un adversaire récurrent, chaque nouvelle rencontre avec les héros aura tendance à le rapprocher de sa fin.

Lorsqu'un Ennemi Majeur se retrouve à court de points de Destin, son sort est joué : la prochaine blessure mortelle qu'il recevra lui sera fatale...

Plus que tout autre personnage, les Ennemis Majeurs sont donc marqués par la Fatalité. Le meneur de jeu pourra choisir d'accentuer cette dimension en décrétant que tant qu'un Ennemi Majeur n'a pas épuisé sa réserve de Destin, les héros risquent fort de croiser de nouveau son chemin lors d'une prochaine aventure – un risque qui peut être symbolisé, en jeu, par un serment solennel de vengeance, dans le plus pur style des méchants de pulps (*« Nous nous retrouverons ! », « J'aurai ma revanche ! »* etc.).

L'Effet Nemesis

Un Ennemi Majeur ne peut donc jamais gagner de nouveaux points de Destin... à moins qu'une aventure ne se termine par sa victoire éclatante sur les héros. Dans ce cas, il gagnera un point de Destin supplémentaire.

Le Destin d'un ennemi récurrent peut donc se trouver lié de façon inextricable à celui de ses propres ennemis, les héros : on retrouve ici la notion de *nemesis* ou d'ennemi juré, souvent utilisée dans les récits d'aventure.

Destin et Survie

Comme les héros, les Ennemis Majeurs peuvent transformer une blessure mortelle en « simple » blessure grave en dépensant 1 point de Destin. Ceci leur permet de contrer les effets des coups de maître des héros – y compris lorsque ce coup de maître résulte de la dépense d'un point de Destin (voir *Combat & Destin*, p 18).

En revanche, les Ennemis Majeurs ne peuvent transformer une simple attaque réussie en coup de maître en dépensant 1 point de Destin, cette possibilité étant strictement réservée aux héros.

Comme les héros, les Ennemis Majeurs peuvent, grâce à leur Destin, réchapper à une mort certaine... mais d'une manière qui diffère légèrement de celle des héros. Si, dans un récit d'aventure, les héros perdent assez souvent connaissance avant d'être laissés pour morts par leurs ennemis ou sauvés par la Providence, leurs adversaires de premier plan ne sont presque

jamais sauvés après avoir été mis hors de combat – peut-être parce que la Providence ne saurait intervenir en leur faveur... ou peut-être parce qu'il serait alors à la merci des héros, lesquels ne prendraient sûrement pas le risque de les abandonner en les laissant pour morts (et ceci sera sans doute encore plus vrai dans le cas des héros de jeu de rôle, qui mettent souvent un point d'honneur àachever un ennemi tombé « juste pour être sûr »).

Il semble du reste assez difficile de faire accepter à un joueur l'idée que son personnage n'a pas « vraiment » tué l'ennemi qu'il a pourtant tenu à décapiter ou qu'un « événement fortuit » vient dévier son geste à l'ultime seconde... tout en lui ôtant toute chance de recommencer.

Dans la fiction comme dans le jeu, héros et ennemis ne sont pas, sur ce point, logés à la même enseigne – et il est important que cette différence soit reflétée en termes de jeu.

Si leur Destin permet aux héros d'être « laissés pour morts » ou « sauvés par miracle », celui des Ennemis Majeurs leur donne accès à un atout dramatique qui leur est strictement réservé et qui reflète en termes de jeu différents clichés typiques des récits d'aventure : un vrai méchant ne s'avoue jamais vaincu et, s'il n'a plus aucune échappatoire, préférera mourir dans un ultime défi au Destin plutôt que de tomber à la merci de ses adversaires, les héros.

Cette spécificité du Destin des Ennemis Majeurs est reflétée par la règle suivante.

Lorsqu'un Ennemi Majeur devrait être mis hors de combat suite à un test d'Endurance manqué, le laissant ainsi à la merci des héros, la dépense d'un point de Destin lui permet tout simplement d'ignorer cet échec et de continuer à se battre jusqu'au bout – ou à essayer de fuir tant qu'il en est encore temps. En pratique, un Ennemi Majeur ne se retrouvera jamais hors de combat tant que sa réserve de Destin ne sera pas épuisée : une fois son dernier point dépensé, il pourra être mis hors de combat comme n'importe quel autre personnage et sera alors à la merci de ses adversaires, les héros.

A première vue, cet atout avantage les Ennemis par rapport aux héros, puisqu'il leur permet de continuer à agir alors qu'ils devraient être hors de combat... mais cet avantage est en fait très largement contrebalancé par toutes les autres restrictions auxquelles leur Destin est soumis. Du reste, le point de Destin ainsi sacrifié par l'Ennemi pourra lui faire cruellement défaut au prochain coup mortel, peut-être dès l'assaut suivant... En refusant de s'avouer vaincu, le personnage « force » son propre Destin et devra ensuite en payer les conséquences.

En outre, lorsqu'un Ennemi bénéficie d'une telle dépense, le meneur de jeu devra le faire clairement comprendre aux joueurs, soit de manière descriptive (« *Cette blessure aurait dû le terrasser... mais il continue à se battre tel une bête acculée ! Il semble que sa dernière heure ne soit pas encore venue !* ») soit à travers une réplique de l'Ennemi lui-même (« *Non ! Je n'ai pas encore dit mon dernier mot, chien ! Jamais tu ne me vaincras !* »). Ceux-ci sauront alors que le personnage a puisé dans sa réserve de Destin... et qu'il a donc moins de chances, par exemple, de réchapper à un coup de maître. Loin de fausser le déroulement du jeu, de tels procédés pourront au contraire contribuer à la tension dramatique d'une scène cruciale.

Et les Alliés ?

Il n'y a pas que les Ennemis dans la vie... Au cours de leurs aventures, les héros pourront parfois rencontrer des alliés de premier plan, c'est-à-dire des personnages-non-joueurs qui ont eux aussi « l'étoffe des héros ». En termes de jeu, ces personnages possèdent des Traits et des Fortunes. Ils pourront également avoir un capital de 1 à 3 points de Destin, en fonction de leur importance sur le plan dramatique.

Comme ceux des Ennemis, les points de Destin des alliés valent pour leur existence entière et ne se renouvellent pas à chaque aventure. En dehors de cette importante restriction, ils leur donnent les mêmes avantages qu'aux héros, à l'exception de la possibilité de transformer une simple attaque réussie en coup de maître.

Dans ses aventures, Kane croise parfois de tels personnages (comme par exemple John Silent, Jack Hollinster ou Jeremy Hawk, détaillés dans la suite de ce chapitre)... mais leurs routes se séparent toujours avant la fin de l'aventure. La seule exception à cette règle est le sorcier africain N'longa, qui occupe une place unique dans l'existence du Puritain vengeur.

Un type d'allié particulièrement intéressant sur le plan scénaristique est le mentor. Un tel personnage peut constituer une excellente manière de souder un groupe disparate autour d'un but ou d'une mission commune. L'idéal est de faire en sorte que le mentor puisse aider les héros au début ou à la fin d'une aventure, plutôt que dans le feu de l'action, afin d'éviter qu'il ne « vole la vedette » aux héros. Une façon simple de s'assurer de ceci est de faire en sorte que la haute position, le grand âge ou les occupations de ce mentor (voire tout cela à la fois) ne lui laissent guère le loisir de « partir à l'aventure » avec les héros... auxquels il pourra, en revanche, confier toutes sortes de missions dont il ne peut se charger lui-même.

GALERIE DE PORTRAITS

Cette section présente une brève description des principaux alliés et ennemis rencontrés par Solomon Kane au cours de ses pérégrinations en Europe, en Afrique ou sur mer.

Le seul absent notable est le sorcier N'longa, lequel est traité en détail au chapitre VII.

John Silent, Soldat de Fortune

« *C'était un homme grand et fort, aux larges épaules et à la poitrine puissante. Ses yeux perçants, jamais en repos, semblaient à la fois défier et se moquer.* »

Le Château du Diable

Ce robuste gaillard porte bien mal son nom : il adore chanter, raconte volontiers ses prouesses comme ses mésaventures et possède toute une collection de jurons hauts en couleur.

C'est en Forêt-Noire que Kane rencontre pour la première fois ce mercenaire anglais, en route pour Gênes où il espère obtenir des lettres de marque pour combattre les corsaires turcs.

Ensemble, les deux hommes frôleront la mort dans le « Château du Diable » puis chacun poursuivra son chemin. Plus tard, Solomon Kane rejoindra l'équipage de Silent et combattrra les Turcs à ses côtés, pour le compte des Génois.

Force	10	Rapidité	8
Adresse	8	Endurance	12
Instinct	7	Attaque	9
Volonté	9	Défense	6

Fortunes : Bretteur Accompli, Grand Voyageur, Vétéran Aguerri.

Epée : Rapidité 10, Attaque 11, Défense 8

Dague : Rapidité 8, Attaque 9, Défense 6

Paire de Pistolets : Rapidité 8, Tir 8

Points de Destin : 3

En termes de jeu, John Silent est comparable à un personnage-joueur nouvellement créé. Il pourrait d'ailleurs être utilisé comme tel ou servir de modèle aux joueurs souhaitant créer un héros de type « soldat de fortune ».

Le Loup, Brigand Sanguinaire

« C'était un homme de grande taille, puissamment bâti, souple comme un léopard, aux traits de prédateur, minces et cruels. Ses yeux dansaient et étincelaient d'une sorte de moquerie téméraire. »

Ombres Rouges

L'homme connu sous ce nom est un brigand français, qui terrorisa les campagnes de France à la tête d'une des plus féroces compagnies d'écorcheurs que le pays ait jamais connues. Bretteur redoutable, d'une rapidité stupéfiante, il adore jeter railleries et sarcasmes à la face de son adversaire. Il fait partie des hommes les plus dangereux jamais affrontés par Solomon Kane.

Pour venger le viol et le meurtre d'une jeune fille morte dans ses bras, Kane traquera sans relâche Le Loup et ses lieutenants, qu'il tuera l'un après l'autre. Leur confrontation finale aura lieu en Afrique, bien loin des contrées où Le Loup s'est rendu tristement célèbre...

Force	8	Rapidité	10
Adresse	10	Endurance	8
Instinct	9	Attaque	9
Volonté	7	Défense	8

Fortunes : Bretteur Accompli, Coureur des Bois, Meneur d'Hommes.

Rapière : Rapidité 12, Attaque 11, Défense 10

Dague : Rapidité 10, Attaque 9, Défense 8

Paire de Pistolets : Rapidité 10, Tir 10

Points de Destin : 3

En termes de jeu, les principaux lieutenants du Loup sont des Seconds Couteaux avec une Valeur de 7. Le reste de sa bande d'écorcheurs est composé d'hommes avec une Valeur de 6.

Gaston le Boucher, Assassin Raffiné

« ... paré de dentelles et de plumes (...) Il était beau d'une façon insolente ; ses yeux regardaient sans cesse d'un côté et de l'autre, jamais en repos. »

Bruits d'Ossements

Ce scélérat français, dont le surnom parle de lui-même, se rendit coupable de nombreux meurtres et exactions diverses dans son pays natal, avant de s'expatrier en Forêt-Noire, sans doute parce que son visage commençait à être un peu trop connu en France...

Aussi séduisant que cruel, Gaston cache, sous ses dehors élégants et ses manières raffinées, un tempérament de tueur sans pitié, capable de commettre les actes les plus barbares par cupidité autant que par pur plaisir...

Force	7	Rapidité	9
Adresse	9	Endurance	8
Instinct	8	Attaque	8
Volonté	9	Défense	7

Fortunes : Tireur d'Elite, Grand Séducteur.

Rapière : Rapidité 9, Attaque 8, Défense 7

Dague : Rapidité 9, Attaque 8, Défense 7

Paire de Pistolets : Rapidité 11, Tir 11

Vêtements élégants, chapeau empanaché.

Points de Destin : 1

Sir Francis Drake, l'Aigle des Mers

« *Drake leur fit face à tous, tel un lion blessé, avec sa tête léonine rejetée en arrière :* »

« *Oseriez-vous braver ma parole de loi, et dire que ce traître ne doit pas mourir ?* »

Et ses capitaines n'osèrent pas affronter son regard, et chaque homme retint sa langue. »

La Tache Sombre

Figure historique, Francis Drake fut sans doute le plus illustre des corsaires de Sa Majesté Elisabeth Ière. Tour à tour pirate, explorateur, gentilhomme et amiral, il se rendit notamment célèbre par sa « circumnavigation » (tour du monde), par son rôle dans la défaite de l'Invincible Armada et par diverses actions de piraterie contre les Espagnols... mais aussi par l'exécution de Sir Thomas Doughty, évoquée par Robert E. Howard dans *La Tache Sombre*, court récit en vers où Drake est représenté comme un capitaine despote et cruel, qui se retranche derrière « *sa parole de loi* » pour assouvir ses rancunes personnelles.

Force	8	Rapidité	9
Adresse	8	Endurance	9
Instinct	10	Attaque	8
Volonté	10	Défense	7

Fortunes : Aigle des Mers, Aristocrate, Meneur d'Hommes, Navigateur Chevonné, Grand Voyageur.

Epée : Rapidité 9, Attaque 9*, Défense 7

Dague : Rapidité 9, Attaque 8, Défense 7

Pistolet : Rapidité 9, Tir 8

* Ce score intègre un bonus de +1 dû à l'exceptionnelle qualité de l'épée.

Points de Destin : 3

La Fortune *Aigle des Mers* reflète la prodigieuse renommée de Drake, dont le seul nom suffit à faire trembler les capitaines espagnols les plus aguerris. En termes de jeu, Drake a le pouvoir d'inspirer la terreur chez les Seconds Couteaux ennemis qui ratent leur test de Valeur.

*Ces caractéristiques représentent Drake vers 1590, après son anoblissement et la défaite de l'Armada espagnole. Pour plus de détails sur sa personnalité et sa biographie, voir l'appendice n°2 de ce jeu, intitulé **Les Chiens de Mer**.*

Sir Richard Grenville, Héros Anglais

Cet autre personnage historique est mentionné plusieurs fois dans les aventures de Solomon Kane, qui combattit à ses côtés. On le voit même revenir sous la forme d'un fantôme dans le récit en vers *Le Retour de Sir Richard Grenville* pour aider Kane contre une horde d'ennemis.

Gentilhomme, combattant et navigateur au service de l'Angleterre, Grenville connut une fin tragique en 1591, évoquée par Howard dans le poème *Solomon Kane's Homecoming* :

« *Sir Richard Grenville était assis là-bas ; dans la fumée et les flammes il quitta ce monde,* »

Nous étions à un contre cinquante-trois, pourtant nous leurs rendions coup pour coup.

De l'aube écarlate jusqu'à l'aube écarlate, nous avons tenu tête aux Espagnols.

Les morts jonchaient nos ponts, nos mâts avaient été emportés par les boulets.

Nous les avons repoussé de nos lames brisées, écarlates furent bientôt les vagues ;

La mort grondait dans la fumée des canons lorsque Richard Grenville trépassa.

Nous aurions dû faire sauter le navire et nous enfoncer dans les flots. »

Force	9	Rapidité	9
Adresse	9	Endurance	12
Instinct	9	Attaque	9
Volonté	10	Défense	7

Fortunes : Aristocrate, Bretteur Accompli, Grand Voyageur, Meneur d'Hommes, Vétéran Aguerri, Navigateur Chevonné.

Epée : Rapidité 11, Attaque 12*, Défense 9

Dague : Rapidité 9, Attaque 9, Défense 7

Pistolet : Rapidité 9, Tir 9

* Ce score intègre un bonus de +1 dû à l'exceptionnelle qualité de l'épée.

Points de Destin : 3

*Ces caractéristiques représentent Grenville vers 1590, peu avant sa mort. Pour plus de détails sur sa personnalité et sa biographie, voir l'appendice n°2 de ce jeu, intitulé **Les Chiens de Mer**.*

Jack Hollinster, Tête Brûlée

« *Lâches, poltrons, couards, démons au foie blanc ! Dieux de l'Enfer, si seulement mes bras étaient libres ! Détachez-moi, si l'un d'entre vous, dans toute cette bande, possède encore un semblant d'humanité ! Laissez-moi poser mes mains nues sur vos gorges de pourceaux !* »

Jack Hollinster dans Les Epées de la Fraternité

Ce jeune aventurier anglais, fils d'un capitaine de navire respecté, passa sa jeunesse à sillonnner les mers du sud, avant de revenir se fixer dans son Devonshire natal.

Courageux, loyal en amitié et toujours fidèle à sa parole, Jack possède en quelque sorte les défauts de ses qualités : obstiné et impétueux, il reconnaît lui-même avoir « le sang chaud » et n'est pas le genre d'homme à se laisser marcher sur les pieds, ni à laisser quiconque manquer de respect à sa famille ou à sa bien-aimée..

Force	8	Rapidité	8
Adresse	9	Endurance	9
Instinct	7	Attaque	9
Volonté	9	Défense	6

Fortunes : Bretteur Accompli, Grand Voyageur, Navigateur Chevonné.

Epée : Rapidité 10, Attaque 11, Défense 8

Dague : Rapidité 8, Attaque 9, Défense 6

Pistolet : Rapidité 8, Tir 9

Points de Destin : 2

Le profil de Jack Hollinster peut également servir de modèle pour construire un personnage-joueur du même style : dans ce cas, on devra ajouter 1 à un de ses Traits principaux et lui accorder un point de Destin supplémentaire.

Sir George Banway, Noble Débauché

« *Cette fois, je ne t'affronterai pas l'épée à la main. Tu as eu ta chance et tu l'as laissé passer. Cette fois je te combattrai avec des armes plus appropriées à ton rang et à ta condition... »*

Sir George dans Les Epées de la Fraternité

Sir George Banway est un gentilhomme du Devonshire, arrogant, dévoyé et cruel, dont les débauches, les duels et les frasques sont célèbres dans tout le sud de l'Angleterre.

Ce ténébreux personnage est également l'allié secret de Jonas Hardraker et de son équipage de pirates sans foi ni loi (voir ci-dessous), qui utilisent le domaine de Sir George, situé sur la côte anglaise, comme base occasionnelle.

Force	7	Rapidité	8
-------	---	----------	---

Adresse	9	Endurance	8
---------	---	-----------	---

Instinct	7	Attaque	8
----------	---	---------	---

Volonté	9	Défense	6
---------	---	---------	---

Fortunes : Aristocrate, Bretteur Accompli.

Epée : Rapidité 10, Attaque 10, Défense 8

Dague : Rapidité 8, Attaque 8, Défense 6

Pistolet : Rapidité 8, Tir 9

Sir George a également l'habitude de porter une cotte de mailles sous ses vêtements, ce qui lui assure une protection très efficace. Il s'agit en outre d'une cotte de mailles exceptionnellement légère, ne conférant aucun malus de Rapidité ou de Défense (ce qui rend normalement son port insoupçonnable) : cet objet extraordinaire a été réalisé spécialement pour Sir George par un maître-armurier, moyennant une petite fortune.

Points de Destin : 2

L'Autre George Banway

Il existe une version réécrite et apocryphe de la nouvelle *Les Epées de la Fraternité*, intitulée *La Flamme Bleue de la Vengeance*. Dans cette nouvelle, due à un certain John Pocsik, le sinistre Banway est non seulement l'allié de sanguinaires pirates mais se révèle également être un redoutable sorcier doté de pouvoirs surnaturels. Cette version alternative du personnage de Banway est présentée en détail dans le chapitre VII de ces règles, consacré aux arts ténébreux et à leurs adeptes.

Jonas Hardraker, l'Epervier des Mers

« Il était grand et fort ; ses épaules étaient carrées. (...) Il était peu mais somptueusement vêtu, paré d'une ceinture en soie, de boucles d'argent et de glands dorés. Son large ceinturon était hérissé de poignées de dagues et de crosses de pistolets aux gemmes étincelantes. Une longue rapière resplendissante, ouvragée d'or et de joyaux, était passée à un riche baudrier magnifiquement décoré. A chaque boucle d'oreille, fine et dorée, pendait un rubis rouge et scintillant dont la lueur écarlate contrastait étrangement avec le visage sombre. Ce visage était mince, ses traits aquilins et cruels. Un tricorne couronnait le front haut et étroit, abasé sur des sourcils noirs et fins ; pourtant il laissait voir le foulard aux couleurs vives en dessous, noué autour de sa tête. Dans l'ombre du chapeau, deux yeux froids et gris dansaient hardiment, avec des étincelles mouvantes de lumière et de ténèbres. Un nez en forme de bec acéré se recourbait au-dessus de la mince balafre qu'était sa bouche ; sa lèvre supérieure à l'expression cruelle s'ornait de longues moustaches tombantes, comme en portent les mandarins mandchous. »

Les Epées de la Fraternité

Quel portait ! Pirate féroce et sanguinaire, renégat de la Fraternité des boucaniers, Jonas Hardraker est également connu sous le nom de l'Epervier des Mers – un nom qui suffit à faire trembler les marins les plus endurcis. Jonas Hardraker est entouré d'un équipage de franchises crapules, parmi lesquels on trouve des hommes aussi redoutables que Ben Allardine, Bristol Tom et Mike le Noir...

Force	9	Rapidité	8
Adresse	8	Endurance	9
Instinct	8	Attaque	9
Volonté	9	Défense	6

Fortunes : Bretteur Accompli, Navigateur Chevonné, Meneur d'Hommes.

Epée : Rapidité 10, Attaque 11, Défense 8

Dague : Rapidité 8, Attaque 9, Défense 6

Pistolet : Rapidité 8, Tir 8

Points de Destin : 3

En termes de jeu, les trois principaux lieutenants de l'Epervier (Ben Allardine, Bristol Tom et Mike le Noir) peuvent être traités comme des Seconds Couteaux avec une Valeur de 7.

Quant au reste de son équipage de pirates, il est composé d'hommes avec une Valeur de 6.

Jeremy Hawk, Boucanier et Aventurier

« Jeremy Hawk était aussi grand que Solomon Kane ; comme lui, il était mince et robuste – des muscles d'acier aussi durs qu'un fanon de baleine. Mais, alors que Solomon était brun, Jeremy Hawk était blond. A présent, il était brûlé par le soleil ; ses mèches blondes emmêlées tombaient sur son front haut et étroit. Ses mâchoires, recouvertes par une barbe blonde, étaient fines et agressives ; la mince balafre de sa bouche était cruelle. Ses yeux gris étincelaient, sans cesse en mouvement, remplis de lueurs sauvages et changeantes. Son nez était mince et aquilin ; ses traits étaient ceux d'un oiseau de proie. »

L'Epervier de Basti

Ce boucanier commença sa carrière de « chien de mer » au service de Sa Majesté Elisabeth d'Angleterre, sous les ordres d'un capitaine nommé John Bellefonte – lequel ne tarda pas à devenir, pour reprendre les mots de Kane lui-même, « rien de mieux qu'un vulgaire pirate ».

Les caractéristiques ci-dessous correspondent à cette période « boucanière », pendant laquelle Hawk et ses compagnons donnèrent la chasse aux galions espagnols « des Açores jusqu'à la Mer des Caraïbes et dans l'autre sens ». Plus tard, il deviendra le roi d'un royaume africain oublié, ce qui le conduira à une fin tragique : cette dernière époque de sa vie est relatée en détail dans la nouvelle « L'Epervier de Basti ». *

Hawk est un homme plein de ressources, au caractère bien trempé et capable de se tirer des situations les plus épineuses ; il joue volontiers le rôle du ruffian sympathique, aux jurons et aux éclats de rire faciles – mais il n'est en vérité rien d'autre qu'un prédateur sans foi ni loi. Notons enfin qu'Hawk possède des talents de prestidigitateur, acquis dans sa jeunesse au sein d'une troupe de jongleurs itinérants.

Force	9	Rapidité	9
Adresse	9	Endurance	9
Instinct	8	Attaque	9
Volonté	8	Défense	7

Fortunes : Escamoteur, Navigateur Chevonné, Tireur d'Elite.

Epée : Rapidité 9, Attaque 9, Défense 7

Dague : Rapidité 9, Attaque 9, Défense 7

Paire de Pistolets : Rapidité 11, Tir 11

Points de Destin : 3

* A cette époque, on pourra rajouter à Hawk la fortune Meneur d'Hommes et 1 point de Volonté.

Cheikh Hassim ben Saïd, Négrier

« Le cheikh, glissant ses pistolets dans sa ceinture de soie, s'approcha à grands pas et considéra son prisonnier gisant sur le sol. Kane leva les yeux vers la silhouette haute et mince, avec un regard étincelant, scrutant le visage de prédateur, avec sa barbe aux boucles noirs et ses yeux bruns et arrogants.. »

Des Bruits de Pas à l'Intérieur

Le cheikh Hassim ben Saïd est un de ces négriers arabes qui, à l'époque de Kane, sèment la destruction et le désespoir dans différentes contrées d'Afrique. Aussi arrogant que cruel, Hassim ben Saïd est également un homme vaniteux, comme l'indiquent les deux pistolets incrustés d'argent dont il ne se sépare jamais.

Lorsqu'il est en expédition, Hassim commande une impressionnante compagnie comptant une quinzaine d'hommes de main arabes et environ cinq fois plus de guerriers noirs issus de tribus indigènes converties à l'Islam. En termes de jeu, ces hommes peuvent être traités comme des Seconds Couteaux avec une Valeur de 6 ou de 7 pour les principaux lieutenants du cheikh.

Force	7	Rapidité	8
Adresse	8	Endurance	8
Instinct	8	Attaque	8
Volonté	9	Défense	6

Fortunes : Meneur d'Hommes.

Sabre : Rapidité 8, Attaque 8, Défense 6

Poignard : Rapidité 8, Attaque 8, Défense 6

Pistolets : Rapidité 8, Tir 8

Points de Destin : 2

Gulka, le Tueur de Gorilles

« Un sauvage gigantesque s'avança vers eux. C'était l'homme le plus immense que Kane ait jamais vu ; pourtant il se déplaçait avec une aisance et une souplesse félines. Ses bras et ses jambes ressemblaient à des arbres ; les grands muscles sinuieux saillaient à chacun de ses mouvements. Sa tête simiesque était posée sur des épaules carrées et puissantes. Ses mains, énormes et sombres, ressemblaient à celles d'un singe ; sont front fuyait en oblique au-dessus de ses yeux au regard bestial. Un nez aplati et de grosses lèvres, rouges et charnues, complétaient ce tableau d'une sauvagerie primitive et repoussante. »

Ombres Rouges

Kane fut confronté à Gulka le Tueur de Gorilles lors d'une de ses premières aventures en Afrique, alors qu'il traquait Le Loup. Comme l'indique clairement le portrait ci-dessus, Gulka est plus qu'un simple colosse : incarnation de la sauvagerie la plus primitive, il semble posséder toute la force, l'agilité et la férocité de son gibier de prédilection, les immenses Gorilles Tueurs... L'un d'entre eux finira néanmoins par avoir raison de Gulka, sous les yeux de Kane.

Force	12	Rapidité	9
Adresse	9	Endurance	12
Instinct	9	Attaque	11
Volonté	8	Défense	7

Fortunes : Chasseur Inégalable, Colosse Primitif, Coureur des Bois, Guerrier Infatigable.

Lance : Rapidité 9, Attaque 11, Défense 7

Mains nues : Rapide 9, Attaque 11, Défense 7

Lorsque Gulka saisit un adversaire à la lutte, sa Force surhumaine impose à sa victime un malus de -4.

Points de Destin : 1

Certaines des Fortunes de Gulka lui sont propres et reflètent à la fois sa stature gigantesque et ses capacités quasi-surhumaines de chasseur.

Chasseur Inégalable : Cette Fortune permet à Gulka de doubler les effets de *Coureur des Bois* pour tout ce qui touche à la discréption (-4 aux tests de perception adverses au lieu de -2).

Colosse Primitif : Cette Fortune permet à Gulka d'atteindre le score aberrant de 12 en Force et de provoquer la terreur des Seconds Couteaux qui manquent un test de Valeur.

Guerrier Infatigable : Cette Fortune a les mêmes effets que *Vétéran Aguerri*, dont elle est en quelque sorte la version « sauvage ».

Nakari, Reine de Negari

« C'était une femme à la peau basanée, d'une beauté de tigresse. Entièrement nue, à l'exception d'une coiffe ornée de plumes, de bracelets, d'anneaux enserrant ses chevilles et d'une ceinture de plumes d'autruche aux vives couleurs, elle était négligemment étendue sur les coussins de soie, en un voluptueux abandon.

Même à cette distance, Kane pouvait se rendre compte que ses traits étaient royaux, quoique barbares, hautains et impérieux, quoique sensuels. La courbure de ses lèvres rouges et pleines trahissait une cruauté impitoyable. Le sang de Kane coula plus vite dans ses veines. Ce ne pouvait être personne d'autre que celle dont les crimes étaient devenus presque mythiques... Nakari de Negari, la reine démoniaque d'une cité de démons, dont le monstrueux désir sanguinaire avait fait trembler la moitié d'un continent !

Au moins, elle semblait humaine, à la différence des récits des tribus craintives du fleuve qui lui prêtaient une apparence surnaturelle. Kane s'était presque attendu à voir un monstre repoussant, aux traits vaguement humains, surgi d'un passé et d'une ère démoniaque. »

La Lune des Crânes

Nakari est la reine de Negari, une antique cité perdue d'Afrique ; jadis une colonie de la puissante Atlantis, Negari est plongée depuis des millénaires dans une décadence sans fin, désormais dominée par le culte de sombres divinités, dont Nakari est la grande prêtresse.

Bien qu'elle soit une simple mortelle, Nakari (dont la beauté n'a d'égale que la cruauté) est considérée par ses serviteurs, par ses victimes et ses ennemis comme une créature surnaturelle : « démon femelle » et « reine vampire » sont deux appellations qui lui sont couramment attribuées. Kane lui-même verra en elle l'incarnation de Lilith, la première épouse déchue d'Adam et la mère des êtres qui hantent les ténèbres. Nakari elle-même ne fait évidemment rien pour dissiper cette légende, qui renforce l'aura de terreur entourant son nom...

Force	5	Rapidité	8
Adresse	7	Endurance	7
Instinct	8	Attaque	6
Volonté	9	Défense	-

Fortunes : Femme Fatale, Meneuse d'Hommes, Reine Vampire.

Poignard : Rapidité 8, Attaque 6

Points de Destin : 3

Les Fortunes de Nakari

Femme Fatale : Cette fortune est l'équivalent féminin de « Grand Séducteur ». Dans le cas de Nakari, elle représente un mélange unique de beauté sculpturale, de sensualité quasi-animale et de magnétisme presque surnaturel. Combinée à la fortune unique de *Reine Vampire*, elle confère à Nakari un redoutable pouvoir de tentatrice (voir *Le Pouvoir de Nakari* ci-dessous).

Meneuse d'Hommes : Cette fortune reflète à la fois le statut de reine de Nakari et le pouvoir de domination absolue qu'elle exerce sur ses sujets. Ses nombreux et féroces guerriers devront être traités comme des Seconds Couteaux fanatisés avec une Valeur de 7, armés de lances.

Reine Vampire : Cette fortune unique reflète la réputation de Nakari en tant qu'être surnaturel. En termes de jeu, elle renforce les deux précédentes et permet à Nakari de susciter la terreur (voir chapitre II) chez n'importe quel Second Couteau indigène s'il manque un test de Valeur.

Le Pouvoir de Nakari

Le fascinant pouvoir de séduction de Nakari, mélange de sensualité, de magnétisme animal et de majesté, peut être reflété en termes de jeu de la façon suivante : tout homme que Nakari tente de séduire devra mettre sa Volonté à l'épreuve.

S'il réussit, il sera insensible aux charmes de la Reine Vampire – et le restera.

En cas d'échec, le personnage sera si fasciné que tous ses tests d'Instinct subiront une pénalité de -2 (le rendant ainsi plus susceptible d'être pris par surprise, piégé etc). Cette pénalité s'appliquera tant que le personnage sera en présence de Nakari.

En outre, un personnage ayant cédé à cette fascination devra de nouveau tester sa Volonté à chaque nouvelle rencontre avec Nakari, avec les mêmes conséquences en cas d'échec. Une fois le test réussi, il sera insensible au pouvoir de Nakari.

Notons que cet état de fascination ne change rien à ce que le personnage pense ou éprouve envers Nakari – il s'agit d'une distraction instinctive, affectant la part animale de la victime et n'empêchant ni la prise de décision, ni le passage à l'action.

BÊTES FÉROCES

Caractéristiques

Dans le monde de *Solomon Kane*, les animaux sauvages sont souvent des adversaires beaucoup plus dangereux que les humains.

Les règles qui suivent ne visent pas à refléter la réalité de ces animaux, mais plutôt la vision qu'en donnent les récits d'aventure comme ceux écrits par Robert E. Howard : dans ces récits, les animaux sauvages « exotiques » (lions, tigres, gorilles etc) sont souvent représentés comme les incarnations d'une nature sauvage et primitive les rendant intrinsèquement plus redoutables que les bêtes du Vieux Monde.

Tout comme un personnage, un animal sauvage possède des scores de Force, d'Adresse, d'Instinct et de Volonté, permettant de calculer ses valeurs d'Attaque, de Rapidité et d'Endurance.

Capacités Spéciales

En plus de leurs Traits, les animaux peuvent posséder certains avantages particuliers. En voici quelques exemples :

Etreinte : L'animal peut enserrer le corps d'un adversaire pour tenter de le broyer. Cette attaque est résolue comme une prise visant à immobiliser (voir p 15). Sauf exception, les attaques qui suivent (avec l'habituel bonus de +2) causent de vraies blessures, et même des dommages mortels en cas de réussite double. En outre, si la Force de l'animal est surhumaine (supérieure à 10), la victime ne devra pas réussir une prouesse (-2) mais un exploit (-4) de Force pour se dégager.

Prédateur : Les animaux comme les loups ou les grands fauves bénéficient des mêmes avantages qu'un personnage possédant la Fortune Coureur des Bois, pour le pistage et la discrétion.

Protection : Certaines bêtes, comme le crocodile ou le rhinocéros, possèdent des peaux ou des écailles particulièrement dures, qui les rendent très difficiles à blesser. En termes de jeu, cette protection équivaut à une armure (voir p 16).

Rage Sauvage : Un animal avec cette capacité spéciale se bat généralement jusqu'à la mort et est souvent encore plus dangereux une fois blessé. S'il est blessé et que son test d'Endurance est réussi avec un double, il entrera dans un état de rage sauvage qui lui confèrera les mêmes avantages qu'à un personnage en état de fureur guerrière, à une différence près : sa première blessure mortelle lui sera immédiatement fatale, sans qu'il ait droit à un ultime test d'Endurance.

Loup

Force	7	Rapidité	8
Adresse	7	Attaque	7
Instinct	9	Endurance	7
Volonté	7		

Capacités spéciales : Prédateur.

Ours

Force	12	Rapidité	7
Adresse	6	Attaque	9
Instinct	7	Endurance	10
Volonté	8		

Capacités spéciales : Rage Sauvage, Etreinte.

Lion

Force	10	Rapidité	10
Adresse	9	Attaque	10
Instinct	10	Endurance	10
Volonté	9		

Capacités spéciales : Prédateur, Rage Sauvage.

Panthère

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

Capacités spéciales : Prédateur, Rage Sauvage.

Gorille Tueur

Force	12	Rapidité	9
Adresse	9	Attaque	11
Instinct	9	Endurance	11
Volonté	9		

Capacités spéciales : Etreinte, Rage Sauvage.

Serpent Monstrueux

Force	12	Rapidité	9
Adresse	8	Attaque	10
Instinct	9	Endurance	10
Volonté	7		

Capacités spéciales : Etreinte (*Le Serpent ne peut attaquer sa victime qu'une fois qu'il l'a étreinté, avec l'habituel bonus de +2 ; contrairement aux autres animaux dotés de cette capacité, il inflige les mêmes dommages qu'une attaque à mains nues, son but étant de mettre sa proie hors de combat avant de la dévorer.*).

Ces profils pourront servir de base à d'autres ; ainsi, le tigre pourra avoir les mêmes valeurs qu'un lion, avec peut-être un point de Force en plus. Dans le même ordre d'idées, un gros molosse dressé pour tuer pourra être codifié comme un loup avec 1 point de plus en Force et en Volonté.

Animaux en Combat

Attitudes & Tactiques

Au combat, un animal se comporte de deux façons, selon sa situation : soit il attaque, soit il tente de s'échapper. Dans ce cas, il n'attaque pas mais utilise sa valeur brute de Rapidité comme valeur de Défense. Dans ce cas, un test réussi lui permet d'éviter l'attaque et lui donne en outre la possibilité de fuir (sauf s'il est piégé, acculé etc).

Attaques

Contrairement aux humains, les bêtes sauvages sont faites pour le combat. Elles ne subissent donc aucune pénalité face à un adversaire armé.

Les dommages de leurs attaques sont similaires à ceux d'une arme blanche et peuvent eux aussi être mortels en cas de réussite double.

Face à un animal, Feintes et Bottes Secrètes n'ont aucun effet et un assaillant désarmé subit les mêmes pénalités que face à un adversaire armé, soit -2 en Rapidité et en Attaque.

Blessures

Lorsqu'un animal est blessé, on effectue un test d'Endurance. Si ce test est manqué, l'animal est hors de combat et à la merci de son adversaire, qui peut l'achever d'un simple coup de grâce.

S'il n'est pas hors de combat, un animal blessé subit les mêmes pénalités qu'un personnage. Il tentera généralement de fuir, sauf s'il est piégé, affamé ou en train de défendre ses petits. Cette réaction de fuite ne vaut que pour les véritables blessures et non pour les simples coups.

Les animaux dotés de la capacité Rage Sauvage font exception à cette règle et se battront à mort malgré leurs blessures. En outre, ils peuvent, une fois blessés, entrer dans un état de furie qui les rend encore plus dangereux (voir p 47).

Une blessure mortelle sera toujours fatale à un animal, quelle que soit sa taille ou son état.

Autres Animaux

Ces règles n'ont pas pour vocation de refléter toute la diversité du règne animal et concernent principalement les bêtes féroces, c'est-à-dire les animaux les plus susceptibles d'attaquer les personnages au cours de leurs aventures.

Les animaux qui ne rentrent pas dans cette catégorie n'ont pas véritablement besoin d'être codifiés en termes de jeu ou peuvent être facilement définis en adaptant légèrement les règles données ci-dessus, comme l'illustrent les quelques exemples qui suivent...

Rats : A priori, un seul rat ne représente pas un véritable danger pour un aventurier. En termes de jeu, un large groupe de tels animaux pourra toutefois être considéré comme un adversaire unique, avec un score unique valable pour tous les traits reflétant la taille du groupe. Une « blessure grave » infligée à un tel adversaire représente tout simplement la mort ou la mise en fuite d'un nombre appréciable de vermines.

Serpents Venimeux : Un tel animal sera automatiquement tué ou mis hors de combat dès la première blessure... mais une attaque réussie placera sa victime en situation de péril mortel. On pourra utiliser des règles similaires pour les tarentules et autres bêtes du même genre.

Animaux Gigantesques : A priori, seul l'éléphant entre véritablement dans cette catégorie, mais rien n'empêche un meneur de jeu d'imaginer quelque « vallée perdue », au cœur de l'Afrique, abritant de terrifiants dinosaures. En termes de jeu, de tels mastodontes possèdent la capacité *Protection*, mais avec des effets doublés (malus de -4 pour viser un point faible) et peuvent attaquer tous les adversaires se trouvant à leur portée au cours du même assaut.

Chevaux : Les chevaux n'étant pas des bêtes féroces, ils n'ont pas besoin d'être codifiés en termes de jeu. Par simplicité, on considérera qu'un cheval ordinaire est mis hors de combat dès la première blessure, soit temporairement (auquel cas il pourra peut-être être soigné), soit définitivement (auquel cas il devra être achevé).

CRÉATURES MONSTRUEUSES

En règle générale, les Créatures Monstrueuses seront soumises aux mêmes règles de combat que les Bêtes Féroces.

La plupart d'entre elles possèdent en outre des pouvoirs spéciaux, susceptibles de les rendre encore plus dangereuses ou difficiles à vaincre.

Ainsi, un loup-garou capable d'adopter la forme d'un loup n'aura pas les mêmes caractéristiques qu'un loup ordinaire : il aura plus de Force, plus de Volonté et sera animé d'une terrible Rage Sauvage. En outre, une telle créature pourra, conformément aux croyances et aux légendes la concernant, n'être vulnérable qu'aux armes en argent ou investies d'un pouvoir particulier.

De même, une bête monstrueuse comme la Bête du Gévaudan pourra facilement être définie en termes de jeu comme un animal extrêmement dangereux, combinant la Force de l'ours avec l'Adresse et l'Instinct du lion, peut-être doté de pouvoirs surnaturels le rendant insaisissable ou invulnérable aux armes ordinaires.

Dans tous les cas, de telles créatures inspireront toujours la Terreur à ceux qui les rencontrent.

Un monstre doit être un adversaire aussi dangereux qu'inoubliable, aussi est-il préférable que le meneur de jeu conçoive de telles créatures au cas par cas, en fonction des besoins de son scénario, plutôt que de recourir à un bestiaire de créatures génériques.

Du reste, de telles créatures doivent rester rares, voire rarissimes, sous peine de banaliser leur existence aux yeux des personnages.

Là encore, les aventures de Kane constituent une précieuse référence pour le meneur de jeu. Au cours de ses pérégrinations (qui s'étalent sur plusieurs années), Solomon Kane ne rencontre que très exceptionnellement de telles créatures et, lorsque cela se produit, la rencontre est aussi dangereuse que terrifiante.

Ainsi, dans *Des Ailes dans la Nuit*, Kane se voit confronté à de sanguinaires créatures ailées qui sèment la terreur dans une vallée perdue d'Afrique. Sa rencontre avec ces créatures, qui sont en fait les descendantes des légendaires harpies combattues par Jason et les Argonautes, laissera notre héros marqué à vie, dans sa chair comme dans son âme : lorsque les harpies massaceront les indigènes qui l'ont recueilli et sauvé, Kane ne pourra empêcher le carnage et son esprit basculera dans la folie...

A titre d'exemple, trois Créatures Monstrueuses sont décrites ci-après : les Goules, les Habitants des Profondeurs et les Akaanas, les terribles harpies évoquées au paragraphe précédent.

Les Habitants des Profondeurs

Ces immondes hommes-poissons vivent dans les profondeurs de l'océan mais entretiennent des liens avec certains humains maléfiques ou dégénérés voués comme eux au culte de Dagon, le monstrueux dieu des abysses...

Force	9	Rapidité	6
Adresse	6	Attaque	8
Instinct	6	Endurance	10
Volonté	7		

Ces êtres sont dotés d'une résistance physique inhumaine, qui leur confère un bonus de +2 en Endurance et les rend également insensibles aux dommages à mains nues. Leurs griffes infligent les mêmes blessures que des armes blanches.

Au combat, ces êtres peuvent également tenter de saisir un adversaire (voir p 15) dans le but, par exemple d'emporter une victime sous l'eau dans le but de la noyer.

Les Goules

Les goules sont des morts-vivants qui hantent les nécropoles en ruine des déserts d'Afrique et du Moyen Orient. Nécrophages, elles se nourrissent ordinairement de cadavres mais apprécient particulièrement la chair humaine fraîche...

Physiquement, une goule ressemble à un être humain, mais sa peau est grise, ses yeux jaunâtres et ses ongles griffus. Certaines d'entre elles ont un faciès plus canin qu'humain...

A défaut d'une véritable intelligence, les goules possèdent une certaine ruse animale. Elles préfèrent attaquer par surprise, de préférence en groupe et toujours à la nuit tombée, car elles craignent la lumière du soleil qui, sans les brûler, les emplit de terreur.

Force	8	Adresse	6	Instinct	5
Rapidité	6	Attaque	7		

Les goules se battent en se jetant sur leurs victimes avec leurs crocs et leurs griffes, infligeant des dommages équivalents à ceux d'une arme blanche. Ces créatures peuvent également tenter d'immobiliser leurs adversaires comme un lutteur, afin de le dévorer vivant...

En tant que morts-vivants, ces créatures sont insensibles à toute émotion (autre que leur faim immonde), ainsi qu'aux effets des blessures. Une Goule ne possède donc ni Volonté ni Endurance et ne subit aucun effet si elle est blessée. Le seul moyen de détruire une Goule est donc de lui infliger une *blessure mortelle* ou de la brûler.

Les Akaanas

Ces terrifiants êtres ailés sont décrits en détail dans la nouvelle *Des Ailes dans la Nuit* :

« *La créature avait l'apparence d'un homme, d'une grandeur et d'une maigreur inhumaines, la tête était allongée, dépourvue de cheveux - celle d'un prédateur. Les oreilles étaient petites, rapprochées et singulièrement pointues. Les yeux étaient étroits et obliques, d'une couleur étrangement jaune. Le nez était fin et recourbé, comme le bec d'un oiseau de proie ; la bouche était une bavure longue et cruelle ; les lèvres minces et retroussées (...) découvraient des crocs de loup.*

Cette créature, nue et sans poil, par d'autres aspects, n'était pas très différente d'un être humain. Les épaules étaient larges et puissantes, le cou long et maigre. Les bras étaient longs et musclés ; le pouce placé à côté des doigts, à la façon des grands singes. Doigts et pouces étaient armés de puissantes serres crochues. Le torse était curieusement difforme : le sternum saillait comme la quille d'un navire, les côtes s'écartant et s'incurvant à partir de celui-ci. Les jambes étaient longues et puissantes, avec des pieds

énormes, préhensiles comme des mains. Les grands orteils étaient placés à l'opposé des autres doigts du pied, comme le pouce d'une main humaine. Les griffes sur les doigts du pied étaient simplement des ongles très longs.

Mais la particularité la plus étrange de cette singulière créature se trouvait sur son dos : deux grandes ailes, dont la forme était assez proche de celles d'un papillon de nuit. Leur structure était osseuse et leur texture dure comme du cuir. Elles saillaient de ses épaules, commençant juste en arrière et au-dessus de l'endroit où les bras s'articulaient aux épaules, et s'étendant vers les hanches étroites, à mi chemin. (...) L'envergure de ces ailes devait être de quelques dix-huit pieds, d'une extrémité à l'autre.

Il empoigna la créature, frissonnant involontairement au contact de cette peau huileuse, dure comme du cuir, et la souleva à demi. Le poids était un peu plus de la moitié de ce qu'aurait pesé un homme de la même taille... soit six pieds et demi. De toute évidence, la structure des os était particulière, proche de celle des oiseaux ; la chair se composait presque entièrement de muscles filandreux. »

Force	9	Rapidité	8
Adresse	9	Attaque	9
Instinct	7	Endurance	8
Volonté	7		

Les griffes et les crocs acérés de ces créatures infligent les mêmes blessures qu'une arme blanche. Un Akaana peut également essayer de saisir sa victime dans ses serres pour l'emporter dans les airs tout en l'attaquant avec ses crocs acérés. En termes de jeu, la situation est résolue exactement comme une attaque à mains nues destinée à maîtriser un adversaire.

A partir du moment où la proie de l'Akaana se retrouve emportée dans les airs, son sort est pratiquement scellé. L'Akaana peut continuer à attaquer sa victime avec un bonus de +2 en Attaque tout en l'emportant dans les airs. Selon les règles d'empoignade (p 15), la victime peut encore tenter de se dégager de l'étreinte de l'Akaana grâce à sa Force (voir p 15) ou l'attaquer (avec une pénalité de -2) pour tenter de le tuer ou de le mettre hors de combat.

Dans les deux cas, la créature ailée aura pris suffisamment de hauteur pendant la lutte pour que la « victoire » de sa proie se solde par une chute mortelle, sauf intervention providentielle du Destin, comme dans le cas de Kane :

« A travers une brume rouge, Kane vit les branches ondoyantes monter vertigineusement à sa rencontre... Il les sentit fouetter son visage et déchirer ses vêtements, tandis que, toujours prisonnier de la créature morte, il était précipité brutalement vers le sol, à travers le feuillage qui se dérobait à ses mains tendues en vain ; puis sa tête heurta violemment une grosse branche et un abîme infini de ténèbres l'engloutit. »

SPECTRES ET ESPRITS

« *Kane se battait avec ses bras, ses pieds et ses mains ; bientôt il se rendit compte que le spectre commençait à faiblir sous ses coups. Les rires effroyables se changèrent en cris de rage confondue. Car la seule arme de l'homme est le courage qui ne fait pas défaut devant les portes de l'Enfer ; contre lui, même les légions démoniaques sont impuissantes ! De cela, Kane ne savait rien ; il se rendait seulement compte que les griffes qui le déchiraient et le fouillaient semblaient s'affaiblir et hésiter, et qu'une lueur éperdue grandissait sans cesse au fond des horribles yeux... »*

Des Crânes dans les Etoiles

Certaines entités surnaturelles, comme les fantômes ou certains êtres démoniaques, sont invulnérables à tout dommage physique, ne possédant pas de véritable enveloppe matérielle, mais sont en revanche parfaitement capables de blesser ou de tuer un être humain, comme le montre l'extrait ci-dessus, dans lequel Solomon Kane est aux prises avec le spectre d'un dément.

En termes de jeu, de tels êtres possèdent une seule valeur chiffrée : la **Malignité**, laquelle est mesurée sur la même échelle que les Traits. Plus cette valeur de Malignité est élevée, plus l'esprit est dangereux, acharné et difficile à vaincre.

Lorsqu'une telle créature s'attaque à un mortel, celui-ci doit mettre à l'épreuve sa Volonté.

En cas d'échec, il subira une véritable blessure, exactement comme pour une attaque physique.

S'il réussit, en revanche, il sera capable de résister aux attaques de l'entité. Celle-ci devra alors tester sa Malignité.

Si le test est réussi, il renouvellera ses attaques dès l'assaut suivant mais perd tout de même 1 point de Malignité, sauf si la réussite est un double, auquel cas elle garde toute sa Malignité. En cas d'échec, l'esprit abandonne le combat.

Selon la nature et la puissance de l'entité, cet abandon pourra représenter soit une destruction permanente, soit une fuite temporaire (pour le reste de la scène en cours).

Comme pour les Créatures Monstrueuses, le meneur de jeu pourra décider de doter certaines de ces êtres de pouvoirs particuliers, en fonction des besoins de son histoire.

Certains talismans magiques (comme le fameux bâton-vaudou donné à Kane par le sorcier N'longa) peuvent conférer un bonus (de +1 ou +2) à la Volonté de leur porteur, agissant ainsi comme de véritables armes spirituelles.

VII : SORCIERS ET NÉCROMANTS

« N'longa s'était accroupi et traçait un motif étrange dans l'argile avec la pointe d'une dague. Kane l'observait, songeant avec quelle facilité il pourrait être submergé et mis en pièces par les vampires si, d'aventure, trois ou quatre de ces démons quittaient leurs cavernes à cet instant. Alors même que cette pensée effleurait son esprit, une ombre noire et terrifiante recouvrit l'homme-fétiche accroupi. »

Les Collines de la Mort

MAGIE NOIRE

Comme son titre l'indique, ce septième et dernier chapitre se propose d'étudier d'un peu plus près les sorciers, nécromants et autres détenteurs du Savoir Interdit.

Dans le monde de *Solomon Kane*, toute magie est, par essence, une magie noire. Il n'existe pas de magie « blanche » ou « grise » : pour acquérir ses pouvoirs, un sorcier est obligé de pactiser avec les Puissances des Ténèbres...

Pour cette raison, l'étude des Arts Ténébreux doit rester l'apanage exclusif de quelques très rares personnages-non-joueurs : autoriser un joueur à incarner un sorcier irait complètement à l'encontre de l'ambiance des récits de Robert E. Howard, où la sorcellerie constitue précisément l'arme que le héros ne maîtrise pas et contre laquelle il ne peut se fier qu'à son courage...

CROYANCES

Avant d'explorer les ténébreux sentiers du Savoir Interdit, il n'est probablement pas inutile d'examiner brièvement ce que nous pourrions appeler la *fausse magie* – par opposition à la véritable sorcellerie évoquée dans ce chapitre.

Pour la majorité des Européens du XVIème siècle, la réalité de la magie est une certitude.

La plupart des gens du peuple, baignant dans l'ignorance et la superstition, croient fermement au sabbat des sorcières, au mauvais œil et aux maléfices en tous genres.

A l'autre bout de l'échelle sociale, les esprits les plus érudits, médecins, philosophes, hommes de science, s'intéressent à l'alchimie, à l'astrologie et aux autres sciences occultes ; confrontés aux mystères de la matière et de l'énergie, les savants de ce temps construisent de singulières théories parlant d'esprits élémentaires, de plan astral et de démons invisibles. Entre ces deux extrêmes existe une myriade de croyances et de pratiques liées, de près ou de loin, à la magie.

Dans le monde de *Solomon Kane*, ces diverses formes de magie n'ont, dans leur immense majorité, absolument aucun pouvoir : hors des antiques secrets du Savoir Interdit, tout ce qui est nommé *magie* ou *sorcellerie* n'est en réalité que superstition, science ou supercherie. Bien sûr, la plupart des gens de ce temps seraient de toute façon bien incapables de distinguer la « vraie » de la « fausse » magie.

En cette période troublée où le fanatisme fait rage et où les bûchers de l'Inquisition brûlent à travers toute l'Europe, un individu qui s'adonne à la pratique d'une quelconque forme de magie (réelle ou imaginaire) se doit d'entourer ses activités d'un certain secret, sous peine d'attirer sur lui l'attention des chasseurs de sorcières...

Et pendant que les foudres des inquisiteurs se déchaînent contre de malheureuses guérisseuses de village, les véritables initiés du Savoir Interdit continuent à pratiquer leurs arts indiscernables, se protégeant de la justice humaine par des moyens comme le chantage, la corruption, l'assassinat ou, au besoin, quelque intervention directe des forces ténébreuses...

SOLOMON & LES SORCIERS

Dans les aventures de Kane, la sorcellerie est souvent mentionnée, mais n'est presque jamais montrée. Chez Robert E. Howard, la sorcellerie est avant tout un élément d'atmosphère, dont la seule évocation suffit à glacer le sang dans les veines des hommes les plus braves. Sur ce plan, ses nouvelles ne nous fournissent donc que peu d'éléments concrets ou facilement exploitables dans le cadre d'un jeu rôle. Cette section se propose d'étudier ces éléments en détail...

La Main du Nécromant

La courte nouvelle intitulée *La Main Droite du Destin* évoque un « nécromant » nommé Roger Simeon « pratiquant les arts interdits et versé dans la magie noire ». Arrêté, emprisonné et condamné à mort, Simeon se tranche lui-même la main droite dans son cachot et, grâce à ses pouvoirs surnaturels, anime la main coupée

pour l'envoyer étrangler John Redly, l'homme qui a dénoncé Simeon aux autorités.

Après avoir vu de ses propres yeux la main tranchée étrangler Redly et ramper « *comme une chose arachnéenne* », Kane recueille le témoignage suivant concernant les derniers instants de Simeon :

« La nuit dernière, comme il était assis dans sa cellule, ressemblant à une grosse araignée noire, il appela l'un de ses gardes et, lui demandant une dernière faveur, pria le soldat de lui couper la main droite. Tout d'abord, l'homme refusa de le faire, mais craignant que Roger ne le maudisse, il sortit finalement son épée et lui coupa la main à la hauteur du poignet. Simeon la ramassa de sa main gauche et la lança de toutes ses forces à travers les barreaux de la fenêtre de son cachot, en prononçant des paroles incompréhensibles de magie impure. Les gardes étaient très effrayés mais Roger les rassura, leur disant qu'il haïssait seulement John Redly qui l'avait trahi. Il garrotta le moignon de son bras pour arrêter l'hémorragie ; tout le reste de la nuit, il resta assis comme un homme en transe. Parfois, il murmura quelque chose, tel un homme qui se parle à lui-même sans s'en rendre compte. 'A droite' chuchotait-il ou bien 'à gauche' ou encore 'tout droit, tout droit !'... »

Howard n'en dira pas plus sur ces « *arts interdits* » pratiqués par Simeon ni sur les pouvoirs que cette pratique pourrait lui avoir conférés. Nous pouvons néanmoins constater que ces pouvoirs ne l'ont pas empêché d'être arrêté, emprisonné et finalement exécuté. On est donc bien loin du sorcier à la *D & D*, avec à sa disposition des listes de sortilèges spectaculaires et tout un arsenal d'effets pyrotechniques.

Le Sorcier et le Sage

N'longa, le vieux sorcier africain appelé à devenir le mentor de Solomon Kane, occupe une place à part dans les aventures de notre héros et mérite d'être examiné ici avec attention, en tant que sorcier mais aussi en tant que personnage.

Les pouvoirs surnaturels de N'longa sont, pour Howard, indissociables de l'Afrique, que les récits de Kane présentent comme une terre d'antiques sortilèges, abritant les vestiges d'empires oubliés et de cités maudites. Aux yeux du narrateur comme aux yeux de Kane, il est clair que les pouvoirs du vieil homme-fétiche dépassent de loin ceux auxquels pourrait prétendre un sorcier originaire d'une contrée dite « *civilisée* » : dépositaire de secrets millénaires, N'longa est plus proche des racines même du Savoir Interdit. Sa magie est plus puissante précisément parce qu'elle est plus *primitive*, dans tous les sens du terme.

Dans *Ombres Rouges*, Kane le voit animer un cadavre par la seule force de sa volonté – un pur

acte de magie noire, qui permet néanmoins à Kane et au sorcier d'échapper à une mort certaine. Plus tard, encore hanté par cette terrifiante vision, Kane s'interroge sur l'origine des pouvoirs du mystérieux homme-fétiche :

« Dans quelque obscur recoin de la jungle et du fleuve, N'longa avait eu accès au Secret... le Secret permettant de contrôler la vie et la mort, de vaincre les entraves et les limites de la chair. Comment ce sombre savoir, engendré parmi les ombres menaçantes et maculées de sang de ce pays sinistre, avait-il été donné au sorcier ? Quel sacrifice innommable, quel rituel monstrueux avait pu aux Dieux Noirs... au point qu'ils avaient consenti à lui livrer le secret de cette magie ? »

Ce passage nous rappelle un fait capital : même s'il se montre bienveillant envers Kane, N'longa n'est pas un « *gentil magicien* » - son savoir est bien un *sombre savoir*... Dans un premier temps, d'ailleurs, le vieux sorcier africain semble faire preuve de l'orgueil caractéristique des détenteurs du Savoir Interdit (« *Puissante magie... moi, grand sorcier-fétiche !* ») mais peu à peu, au fil de leurs conversations, Kane finira par découvrir un être beaucoup plus complexe.

Dans *Les Collines de la Mort*, N'longa accepte de lui en révéler un peu plus sur l'origine et la nature de ses pouvoirs :

« Mon frère de sang (...), je suis si vieux que tu me traiterais de menteur si je te disais mon âge. Toute ma vie, j'ai pratiqué la magie. Au début je me suis assis près des puissants hommes-sorciers du sud et de l'ouest ; je les ai écoutés. Ensuite j'ai été l'esclave des Buckra et j'en ai appris encore un peu plus. Mon frère, comment pourrais-je te raconter toutes ces années en un instant et te faire comprendre par un mot ce qu'il m'a fallu tellement de temps pour apprendre ? (...) Quand je dors, mon esprit quitte mon corps et s'en va par-delà la jungle et les fleuves pour parler avec les esprits de mes amis endormis. Une puissante magie repose sur le bâton-vaudou que je t'ai donné... une magie issue de l'Ancien Pays qui attire mon esprit comme la magie de l'homme blanc attire le métal. »

En entendant ces paroles, Kane a alors « *presque l'impression de regarder au fond des yeux mystiques, au regard visionnaire, d'un prophète des anciens temps.* »

Pourachever de jeter le trouble chez Kane, le sorcier, dont l'esprit occupe temporairement le corps d'un jeune homme, ajoute enfin :

« Mon ami, tu songes uniquement aux mauvais esprits, mais si ma magie était toujours maléfique, ne prendrais-je pas ce corps jeune et beau, à la place du mien, vieux et ridé, pour le garder ? »

Le regard du sorcier retrouve alors sa « *lueur rusée, avec une sorte de gaieté reptilienne* »...

Il semble donc que la sagesse de N'longa et, sans aucun doute, le pouvoir protecteur du bâton-vaudou l'aient en partie préservé de l'influence corruptrice du Savoir Interdit. Sur ce point, le vieux sorcier africain représente la fameuse exception qui confirme la règle.

L'Autre George Banway

Arrêtons-nous enfin sur une des rares aventures apocryphes de Solomon Kane : *La Flamme de la Vengeance*, de John Pocsik.

Il s'agit en fait d'une version alternative d'une nouvelle d'Howard, *Les Epées de la Fraternité*, 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 (voir chapitre VI). La nouvelle de Pocsik reprend les protagonistes principaux et même des passages entiers du récit d'Howard, en y intégrant toutefois des éléments surnaturels totalement absents du texte original.*

Dans son récit, 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 jeu de rôle médiéval-fantastique traditionnel :

« Sir George recula et traça un triangle devant lui avec son index. Le cellier s'assombrit et un léger bourdonnement retentit avant même que le symbole fut 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 approche très dynamique de la sorcellerie 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 un détournement éhonté du texte d'Howard. Le résultat, cela dit, se laisse lire et déshonore sans doute moins la mémoire d'Howard que les « conaneries » commises par Sprague de Camp et compagnie.

LE SAVOIR INTERDIT

Dans les paragraphes qui suivent, le terme « Savoir Interdit » désigne la connaissance des secrets de la véritable sorcellerie. Ceux qui étudient ce Savoir sont appelés sorciers, nécromants ou adeptes des Arts Ténébreux ; ces trois termes devront être considérés comme synonymes et interchangeables.

Initiation aux Ténèbres

On ne devient pas sorcier par hasard. L'étude et la pratique des Arts Ténébreux exigent une forme de détermination particulière et exclut toute forme de dilettantisme. Mais la détermination seule ne suffit pas : encore faut-il avoir l'opportunité d'être initié au Savoir Interdit. Concrètement, cette initiation peut prendre trois formes principales.

La première façon est de rejoindre les rangs d'un culte ou d'un cercle d'adorateurs des puissances des ténèbres ; les maîtres de ce culte, dépositaires d'une tradition aussi ancienne qu'indiscutable, choisiront parmi leurs fidèles les plus dévoués ceux qui méritent d'accéder aux arcanes du Savoir Interdit.

La deuxième façon est de devenir l'élève d'un sorcier, la transmission du Savoir Interdit s'effectuant alors comme un véritable apprentissage. Encore faut-il trouver un nécromant désireux de partager ses secrets avec un disciple – au risque qu'un jour, l'élève ne finisse par dépasser le maître...

La troisième façon est de trouver un des rares Livres Maudits qui lèvent le voile sur les arcanes du Savoir Interdit – des Livres dont la lecture seule peut faire basculer dans la folie le plus solide des hommes. Cette méthode est la seule façon de se familiariser par soi-même avec les Arts Ténébreux...

L'Amé du Sorcier

Si le sorcier veut posséder une véritable forme de pouvoir, et non de simples connaissances théoriques, il va devoir passer un pacte avec les Puissances des Ténèbres. Concrètement, ce pacte ne prend pas la forme d'un contrat écrit présenté par le Diable et que le sorcier doit signer de son sang : de telles images relèvent du folklore et de la superstition.

Ce « pacte noir » (pour reprendre le titre d'un autre récit de Howard) est en fait un processus d'imprégnation psychique et surnaturel : l'accès au Savoir Interdit et la pratique de certains rites blasphematoires, rendent peu à peu l'adepte

perméable à l'influence corruptrice des Puissances des Ténèbres. Ces forces obscures et mystérieuses, liées au Mal le plus élémentaire, trouvent ainsi une voie d'accès vers notre monde, à travers la personne même du sorcier, marquant de leur empreinte son esprit, son âme et parfois même sa chair.

Celui qui s'engage sur le sentier du sombre savoir doit donc renoncer à sa santé mentale, mais aussi à une partie de sa propre humanité. C'est là tout le sens (et toute l'horreur) du pacte avec les ténèbres.

Nous venons donc de voir *comment* on devient un sorcier... mais une autre question se pose : *pourquoi* devient-on un sorcier ?

La réponse tient en quelques mots : *la soif de pouvoir*. Dans *Les Collines de la Mort*, Howard évoque « *la lueur avide* » qui brille dans les yeux de « *celui qui pratique la magie noire* ». Avidité, arrogance, obsession, cette soif de pouvoir peut prendre bien des formes. Dans certains cas, elle peut devenir une véritable folie des grandeurs, comme l'illustrent ces paroles du sorcier George Banway dans *La Flamme de la Vengeance* :

« *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.* »

On voit bien ici que la sorcellerie n'est pas un but en soi mais un moyen – particulièrement efficace – d'établir son pouvoir sur les choses et les gens. Seul un homme ou une femme désirant le pouvoir *plus que toute autre chose* est capable de pactiser avec les Puissances des Ténèbres, au risque d'y perdre son esprit, son âme ou sa vie...

Les Sorciers en Jeu

La connaissance du Savoir Interdit est conférée par une Fortune (Initié). Celle-ci peut refléter le résultat de longues années passées à étudier des grimoires maudits, l'enseignement d'un maître des Arts Ténébreux ou encore l'appartenance à quelque sinistre secte, famille ou confrérie détentrice de secrets oubliés. Dans tous les cas, cette Fortune nécessite une Volonté au moins Remarquable (8), afin de pouvoir affronter les indicibles révélations de cette initiation.

En termes de jeu, la Fortune *Initié* permet au sorcier d'accéder à un ou plusieurs Secrets. La connaissance d'un Secret confère au sorcier un certain nombre de pouvoirs (voir ci-après).

Le nombre de Secrets qu'un sorcier connaît est fixé par le meneur de jeu, en fonction du niveau de puissance qu'il souhaite attribuer au personnage. L'immense majorité des sorciers ne

maîtrise qu'un seul Secret ; seuls quelques magiciens de la puissance de N'longa peuvent espérer en connaître deux et seul un sorcier incroyablement vieux, résolu et dément pourrait en connaître trois.

Concrètement, le nombre de Secrets connus par un sorcier dépend de l'importance du Pacte qu'il a passé avec les Puissances des Ténèbres. En termes de jeu, ceci est représenté par le sacrifice permanent d'un ou plusieurs points de Destin.

A la base, un sorcier dispose d'un capital de 3 points de Destin (ou 4 s'il possède la Fortune *Fils du Diable*) : chaque point sacrifié lui permettra d'accéder à la connaissance d'un Secret.

En pratique, ces points représentent le tribut que paie le sorcier aux Puissances des Ténèbres. Plus un sorcier a de pouvoir, moins il aura de points de Destin à sa disposition pour préserver sa vie au moment crucial : nul ne pactise impunément avec les Ténèbres et, tôt ou tard, celles-ci finissent par réclamer leur dû.

Les Puissances des Ténèbres

Quelle est la véritable nature de ces Puissances des Ténèbres avec lesquelles tout véritable sorcier doit pactiser pour obtenir ses pouvoirs ? Qui (ou que) sont exactement les « Dieux Noirs » qui ont livré à N'longa le secret de la vie et de la mort ? S'agit-il de démons, au sens traditionnel du terme, de divinités maléfiques oubliées, d'entités cosmiques étrangères à notre monde, analogues aux fameux Dieux Extérieurs imaginés par Lovecraft ?

Les arcanes du Savoir Interdit étant destinées à rester hors d'atteinte des personnages-joueurs, il nous semble préférable de ne pas trancher la question... Chaque meneur de jeu pourra, s'il le souhaite, élaborer sa propre explication ou, mieux encore, laisser ses joueurs (et leurs personnages) spéculer sur la véritable nature de ces Puissances. La vérité, quelle qu'elle soit, devra demeurer dans les ténèbres.

Chaque sorcier, du reste, possède sa propre version de cette vérité, qui peut varier en fonction de sa culture, de ses connaissances ou de son expérience : il est évident qu'un homme-fétiche africain ne percevra pas ces Puissances de la même façon qu'un nécromant italien ou qu'un mage ottoman. La vérité n'a peut-être qu'un seul visage, mais elle peut le dissimuler sous une infinité de masques...

Sur ce point, la nouvelle apocryphe *La Flamme de la Vengeance*, peut à nouveau nous apporter matière à réflexion. Voici ce que le vil George Banway y 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, apprends 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...

Anciens Mystères

Revenons quelques instants sur la main tranchée du nécromant Roger Simeon :

« Large et puissante, avec des doigts vigoureux, elle était presque entièrement recouverte d'une toison crépue, comme les poils d'un singe. Elle avait été sectionnée au poignet et était couverte de sang séché. Une fine bague en argent était passée à son index, un curieux bijou qui avait la forme d'un serpent lové sur lui-même... »

Cette bague en forme de serpent n'évoque-t-elle pas de façon troublante le dieu égyptien Set, présenté dans les aventures de Conan le Barbare comme la divinité de l'antique empire de Stygie et du Mal primordial ? Nous touchons là aux racines mêmes du Savoir Interdit.

Comme Solomon Kane aura l'occasion de le découvrir lors de ses pérégrinations dans les *terra incognita* du continent africain, ce Savoir est l'héritage d'anciennes civilisations oubliées, comme celles d'Atlantis, d'Acheron ou de Stygie, elles-mêmes dépositaires des secrets de peuples pré-humains, comme ces Hommes-Serpents qui régnerent jadis sur la Terre...

Au fil des millénaires, cet héritage s'est évidemment déformé, fragmenté et appauvri, de sorte qu'il ne représente plus, à l'époque de Kane, qu'une part infime de ce qu'il était autrefois – mais même cette part infime peut suffire à attirer, à séduire et à corrompre ceux qui cherchent la puissance par la connaissance.

On retrouve ce lien avec l'Egypte antique et les civilisations disparues dans *Des Bruits de Pas à l'Intérieur*, où un vieil érudit arabe évoque le « bâton-vaudou » donné à Kane par N'longa :

« Ce bâton est plus vieux que le monde ! Il renferme une magie très puissante ! Je l'ai lu dans les livres anciens aux reliures de fer et Mahomet lui-même –

que la paix soit sur lui ! – a parlé de ce bâton, usant d'allégories et de paraboles ! Tu vois la tête de chat gravée sur son bois ? C'est la tête d'une déesse de l'antique Egypte ! Il y a des millénaires, avant que Mahomet n'enseigne la vérité aux hommes, avant même la construction de Jérusalem, les prêtres de Bast présentaient ce bâton sacré aux fidèles qui se prosternaient et chantaient devant lui ! Avec lui Musa [Moïse] accomplit des prodiges devant Pharaon et lorsque les Yahudi [les Hébreux] s'enfuirent d'Egypte, ils l'emportèrent avec eux. Durant des siècles, il a été le sceptre d'Israël et de Judée ; avec lui Sulieman ben Daoud [le roi Salomon] chassa les jeteurs de sorts et les magiciens, enferma les esprits [démon] et les génies malfaits ! Regarde ! A nouveau dans les mains d'un Sulieman nous trouvons l'antique bâton ! »

De même que la bague de Simeon évoquait le dieu-serpent Set, la tête de félin sculptée à l'extrémité du bâton de N'longa pourrait bien représenter la mystérieuse déesse égyptienne Bastet... Mais là encore, la vérité demeure masquée : dans un autre passage, Howard laisse entendre que cette tête de félin avait sans doute, autrefois, une forme différente...

LES ARTS TÉNÉBREUX

Cette section décrit trois Secrets. D'autres Secrets pourront être imaginés par le meneur de jeu, selon les besoins de sa chronique.

Le Secret de l'Esprit

Ce Secret permet au sorcier de projeter son esprit hors de son corps. Pour ce faire, il doit être plongé dans une profonde transe ou, tout simplement, endormi. Une fois que l'esprit a quitté le corps, celui-ci est sans vie, plongé dans une profonde catalepsie ayant toutes les caractéristiques de la mort. L'esprit peut ainsi demeurer hors de son corps durant un nombre d'heures égal, au maximum, à la Volonté du sorcier ; une fois le corps réintégré, le sorcier devra se reposer durant un nombre d'heures égal à la durée de l'expérience.

Tant qu'il reste hors de son corps, l'esprit du sorcier peut entrer en communication télépathique avec l'esprit de n'importe quelle personne de sa connaissance, si celle-ci est endormie ou en transe. A son réveil, la personne contactée se rappellera avoir rêvé du sorcier et pourra même se souvenir des moindres détails de leur conversation onirique.

Si le sorcier connaît également le Secret de la Chair, il peut combiner ces deux enseignements pour permettre à son esprit désincarné de prendre possession d'un autre corps que le sien – qu'il s'agisse du corps d'un autre être humain,

du corps d'un animal... ou même d'un cadavre. Ces trois cas de figure sont examinés ci-dessous.

Dans tous les cas, cette possession ne peut s'étendre au-delà d'un nombre d'heures égal à la Volonté du sorcier. En outre, pour que le sorcier puisse projeter son esprit dans un autre corps, celui-ci doit impérativement être situé dans son champ de vision.

Pour que la possession d'un être humain soit possible, la victime doit être sans connaissance : endormie, évanouie, droguée etc. Il faut également que la Volonté du sorcier soit supérieure à celle de la victime pour que le transfert d'esprit soit possible. Si tel est le cas, l'esprit du sorcier occupe alors le corps de sa victime comme s'il s'agissait du sien.

Quant à l'esprit de la victime, il est envoyé dans une « *nébuleuse contrée* » située au-delà des limites de la conscience humaine. Lorsque le sortilège prend fin, chaque esprit réintègre son corps : la victime n'aura aucun souvenir de l'expérience, tout au plus l'impression d'avoir fait un rêve étrange...

Dans *Les Collines de la Mort*, N'longa utilise ce pouvoir pour prendre possession du corps d'un jeune homme endormi, auprès duquel se trouve Solomon Kane. Le pouvoir de N'longa opère de très loin car le bâton-vaudou qu'il a confié à Kane lui permet de communiquer avec l'esprit de ce dernier, quelle que soit la distance qui les sépare : en plaçant le bâton sur le corps du jeune homme, suivant les instructions de N'longa, Kane permet au sortilège d'opérer aussi sûrement que si le sorcier était penché au chevet du dormeur...

Si, alors qu'il occupe ce corps qui n'est pas le sien, le sorcier est blessé et qu'il se retrouve hors de combat, le sort sera immédiatement rompu.

Il en ira de même en cas de dommages mortels : le sorcier réintègre aussitôt son corps, mais restera inconscient pour 1d6 heures, sauf s'il réussit un test de Volonté... Le propriétaire du corps usurpé, quant à lui, est bel et bien mort.

Lorsqu'il habite un autre corps que le sien, le sorcier conserve ses propres valeurs de Volonté et d'Instinct mais utilise la Force et l'Adresse de son hôte. Ses traits dérivés devront donc être recalculés en conséquence.

Le sorcier conserve également les savoirs et les talents que lui confèrent ses Fortunes.

Les animaux sont beaucoup plus faciles à posséder –parce qu'ils ne possèdent pas cette *âme* qui fait de l'être humain ce qu'il est.

L'esprit du sorcier peut prendre possession du corps d'un animal que celui-ci soit endormi ou non. Sa Volonté doit cependant être strictement supérieure à la Volonté de l'animal. Il sera donc plus facile de projeter son esprit dans le corps d'un oiseau que dans celui d'un fauve.

En termes de jeu, le sorcier ne substitue aucune de ses valeurs de traits à celles de l'animal, contrairement à ce qui se passe pour un être humain ; il peut ainsi bénéficier de l'Instinct et des sens de sa nouvelle enveloppe corporelle.

Sa Volonté prend tout de même le pas sur les instincts de l'animal, que le sorcier peut ainsi faire agir à sa guise.

La possession d'un cadavre suit les mêmes règles que celle d'un être vivant, à quelques exceptions près. La mort ne doit pas remonter à un nombre d'heures supérieur à la Volonté du sorcier.

En outre, un cadavre animé est pratiquement insensible aux dégâts physiques et n'aura jamais besoin de tester son Endurance (mais pourra être détruit par une blessure mortelle), comme les Goules décrites au chapitre précédent.

Les Voleurs de Corps

Il existe une dernière utilisation possible du transfert d'esprit, la seule qui peut outrepasser les limites de temps données ci-dessus. Un sorcier possédant ce pouvoir peut décider de quitter *définitivement* son corps pour s'emparer tout aussi définitivement d'une autre enveloppe charnelle... Un sorcier sentant sa fin approcher pourra ainsi abandonner son enveloppe charnelle pour prendre possession d'un nouveau corps en parfaite santé.

Pour réussir ce transfert suprême, le sorcier doit réussir un test de Volonté au moment fatidique. Si ce test est manqué, l'esprit quitte tout de même le corps mais demeurera à jamais désincarné, car le sorcier a lui-même rompu le lien vital qui reliait son esprit au corps qu'il occupait. En d'autres termes, un échec signifie la mort. Si le test est réussi, le sorcier prend possession de son nouveau corps et commence une nouvelle vie... L'esprit de la victime, quant à lui, est totalement détruit.

Un voleur de corps peut donc, en théorie, vivre des siècles, voire davantage, en passant d'une enveloppe charnelle à une autre. En agissant ainsi, il voudrait définitivement son âme aux Puissances des Ténèbres – ce que le sage N'longa se refuse à faire dans *Les Collines de la Mort*, alors qu'il en a l'opportunité.

Le Secret de la Chair

Contrairement à ce que son nom peut laisser supposer, ce Secret ne concerne pas le corps, mais le pouvoir de l'esprit sur la chair, c'est à dire sur les êtres vivants. Le sorcier qui connaît ce Secret est capable, par la seule force de sa Volonté, de dominer humains et animaux.

En braquant son regard dans les yeux d'un humain ou d'un animal, le sorcier peut le figer sur place. Ce pouvoir n'opère que si la Volonté du sorcier est supérieure à celle de sa victime. Si tel est le cas, cette dernière restera totalement incapable d'agir tant que le regard du sorcier demeurera fixé sur elle.

Une fois sa victime fascinée, le sorcier peut l'appeler à lui, d'un simple mot. La victime, totalement subjuguée, avance alors vers lui, y compris si cela doit la mettre en danger.

Ce Secret confère également au sorcier la connaissance des « *maitres mots* » auxquels obéissent « *bêtes sauvages et oiseaux* » (dixit N'longa dans *Les Collines de la Mort*).

Concrètement, le sorcier est capable d'appeler à lui un groupe d'animaux sauvages d'une même espèce susceptible de se trouver dans les parages immédiats (soit, par exemple, une nuée de corbeaux ou une meute de loups).

L'appel exige une incantation de plusieurs minutes, au terme de laquelle les animaux appelés commenceront à converger vers le sorcier. A partir de là, ils se comporteront en fonction de leurs instincts, le sorcier n'ayant aucun contrôle direct sur eux. Celui-ci peut volontairement limiter le nombre d'animaux susceptibles de répondre à son appel ; il peut ainsi appeler un seul animal, voire un animal en particulier, si cela sert ses desseins.

Enfin, le Secret de la Chair peut être combiné au Secret de l'Esprit (voir ci-dessus).

Le Secret de la Vie

Ce Secret est généralement connu de ceux qui étudient la nécromancie ; on peut le découvrir dans les pages de certains grimoires impies, comme le sinistre *Liber Nefarius*. Ses effets sont fort simples : il enseigne au sorcier la manière de prolonger sa vie au-delà des limites naturelles de l'existence mortelle.

Il existe en fait deux versions de ce Secret : une version dite *nécromantique* (pratiquée par la plupart des Initiés qui connaissent ce Secret) et une version dite *primitive* (presque oubliée, sauf de quelques rares sorciers comme N'longa).

Version Primitive

Dans sa version primitive, ce Secret confère une longévité anormale et ralentit le vieillissement, sans toutefois l'arrêter. L'étendue exacte de cette longévité et le rythme de ce vieillissement sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu, mais il n'est pas interdit de penser que N'longa soit âgé de deux ou trois siècles, voire davantage, tout en ayant simplement l'air d'un homme très vieux.

La façon dont ce Secret opère demeure un total mystère – libre au meneur de jeu d'imaginer ces détails s'il le souhaite.

Version Nécromantique

Cette version du Secret de la Vie a des effets plus puissants que la version primitive. Elle nécessite également de plus grands sacrifices envers les Puissances des Ténèbres, le nécromant devant se livrer à toutes sortes de rites impies, incluant notamment des actes réguliers de nécrophagie, impliquant de préférence des cadavres frais. Tant qu'il observe de telles pratiques, le sorcier est préservé de toute maladie et cesse de vieillir. Il peut toutefois toujours être tué, que ce soit par les armes, les flammes ou (comme dans le cas de Roger Simeon) la corde.

Tout adepte de cette version du Secret de la Vie reçoit un des *stigmates* suivants :

Apparence Bestiale : La physionomie du sorcier a quelque chose d'étrangement animal, qui suscite un malaise certain chez ceux qui le rencontrent. Ce stigmate se traduit par divers petits détails : mains particulièrement velues, ongles griffus, sourcils anormalement fournis se rejoignant au dessus du nez etc.

Main Déformée : Une des mains du sorcier ressemble à une serre racornie et ne peut être utilisée pour des opérations manuelles délicates. En termes de jeu, s'il doit utiliser cette main, son Adresse effective sera de 4.

Pâleur Cadavérique : La peau du sorcier est pâle, froide et parcheminée comme celle d'un mort. Ce stigmate limite considérablement la vie sociale du nécromant, l'obligeant le plus souvent à vivre en reclus, loin des curiosités que pourrait susciter son apparence.

Odeur de Mort : Il émane de la personne du sorcier une subtile mais persistante odeur de décomposition, qui peut être décelée grâce à un test d'Instinct. Les animaux qui perçoivent cette odeur feront tout pour fuir la présence du personnage et montreront des signes évidents de panique ; les humains, quant à eux, seront pris d'une indéfinissable sensation de malaise.

Regard de Mort: Le regard du sorcier est anormalement fixe ou perçant ; la plupart de ceux qui croisent son regard détournent immédiatement les yeux et les esprits superstitieux (fort nombreux en ces temps obscurs) ne manqueront pas de reconnaître en lui un porteur du mauvais oeil.

C'est également grâce à ce Secret que le nécromant Roger Simeon a pu accomplir sa terrible vengeance... Pour exécuter ce sortilège, le sorcier doit trancher sa main (la droite s'il est droitier, la gauche s'il est gaucher) puis réciter une incantation. Il peut alors guider sa main coupée par la seule force de sa pensée : celle-ci se déplace furtivement, à la manière d'une araignée, et obéit à toutes les instructions que lui transmet le sorcier plongé en transe.

Tout se passe comme si le regard du sorcier accompagnait la main dans ses déplacements : il peut donc voir ce qui se trouve autour d'elle et la faire agir en conséquence. En dehors de l'effroi que son apparition peut engendrer (voir p 11), cette main rampante peut étrangler un homme (et tout spécialement un homme allongé ou endormi) avec une force surhumaine.

La victime pourra repérer la main avant qu'il ne soit trop tard en réussissant un test d'Instinct (à -2 en cas de ténèbres épaisse ou -4 si la victime est endormie). Si ce test est manqué, la main peut ramper librement jusqu'à la gorge de sa victime : celle-ci peut alors s'en saisir ou la projeter au loin, au prix d'un exploit de Force.

Le Secret des Sphères

Ce Secret est inspiré des pouvoirs attribués à Sir George Banway dans *La Flamme Bleue de la Vengeance* de John Poczik. 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 connaissance de sortilèges aux effets immédiats et redoutables, 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. Cette valeur reflète le temps d'incantation nécessaire : plus un sortilège est puissant, plus ce temps d'incantation est long. 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* ».

Main de Fer

(Rapidité = 10)

Ce sortilège est celui qu'utilise George Banway pour débarrasser Kane de son pistolet. Pour le lancer, le sorcier doit tracer un symbole triangulaire dans l'air, ce qui ne lui prend que 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. Pour le lancer, 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 être utilisé pour détruire la lame d'une arme mais peut aussi permettre de pulvériser les chaînes les plus solides...

Force Invisible

(Rapidité = 6)

Ce sort est celui qu'utilise 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.

Pour lancer ce sortilège, le sorcier récite une brève incantation (« *Norte nulada, Iameshta* ») tout en traçant dans l'air un motif géométrique complexe. La victime désignée est alors frappée de plein fouet et projetée en arrière par une masse invisible, qui le met hors de combat pour le reste de la scène en cours, 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 ne lui est 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

Force	7	Rapidité	7
Adresse	7	Endurance	8
Instinct	7	Attaque	7
Volonté	9	Défense	5

Fortunes : Aristocrate, Initié.

Secrets : Secret des Sphères.

Armes : Rapière, dague.

Points de Destin : 2

Cette version de Sir George diffère évidemment de celle donnée au chapitre VI, basée sur la nouvelle originale *Les Epées de la Fraternité*.

Roger Simeon, Nécromant Anglais

Force	6	Rapidité	7
Adresse	6	Endurance	8
Instinct	7	Attaque	6
Volonté	9	Défense	-

Fortune : Initié.

Secrets : Secret de la Vie (nécromantique).

Points de Destin : 2

Le profil de ce personnage peut servir de modèle pour d'autres personnages du même type.

N'longa, Puissant Homme-Fétiche

Force	5	Rapidité	7
Adresse	5	Endurance	8
Instinct	9	Attaque	5
Volonté	10	Défense	-

Fortunes : Initié.

Secrets : Secret de la Chair, Secret de l'Esprit, Secret de la Vie (version primitive).

Points de Destin : 1

N'longa est également le gardien du bâton-vaudou (qui lui a conféré un point de Destin de plus); pour plus de détails sur cet ancien et puissant talisman, voir p 30 et 55.

BUTS & FAIBLESSES

Les règles optionnelles sur les Buts et les Faiblesses Héroïques peuvent également s'appliquer aux Ennemis Majeurs – et les sorciers ne font pas exception à la règle... mais les adeptes des arts ténébreux ne sauraient évidemment se satisfaire de motivations aussi terrestres que le Désir de Gloire, l'Appât du Gain ou l'Appel de l'Aventure. La Soif de Vengeance constitue sans nul doute la seule motivation décrite au chapitre V pouvant aisément être appliquée à un sorcier... Voici trois autres motivations possibles, avec leurs points faibles.

Rêves de Domination

Ces sorciers voient dans leurs pouvoirs le moyen d'acquérir une forme plus terrestre de puissance. En d'autres termes, ils sont guidés par la soif de pouvoir la plus classique – comme le George Banway de *La Flamme Bleue de la Vengeance*, lorsqu'il affirme que ses pouvoirs feront peut-être de lui, un jour, « *le maître de toute l'Angleterre* ».

Le point faible associé à cette motivation est la **Démesure**, mélange d'arrogance et de folie des grandeurs susceptible de faire agir le sorcier de manière irréfléchie dès que le pouvoir temporel qu'il possède semble menacé – ou dès qu'il croit discerner l'opportunité d'accroître ce pouvoir.

Attrait de l'Indicible

Les sorciers qui suivent ce but sont obsédés par l'étude des arts ténébreux. Ils cherchent le Savoir – et, selon la formule consacrée, « le Savoir est le Pouvoir ». Il ne s'agit pas ici de pouvoir temporel mais de pouvoir surnaturel – sur les hommes, les autres créatures et les lois mêmes de l'univers.

Le point faible associé à ce but est la **Tentation**, la soif de posséder toujours plus de connaissances interdites, de livres maudits et d'artefacts anciens. Ce point faible peut faire agir le sorcier de manière irréfléchie face à l'opportunité d'approfondir leur savoir occulte – à travers, par exemple, un livre, un artefact ou la promesse de sombres révélations.

Adoration du Mal

Les sorciers guidés par ce but ont voué leur vie à servir les Puissances des Ténèbres, sous la forme de quelque ancienne et obscène divinité. Ils sont presque toujours à la tête de cultes innommables et peuvent être vus comme l'équivalent infernal de fanatiques religieux.

Le point faible de ces sorciers est leur **Dévotion**, susceptible de les faire agir de manière irréfléchie lorsque les « lieux sacrés » de leur culte sont profanés, que leurs rituels infernaux sont troublés ou, bien sûr, que leur « dieu » se trouve menacé par quelque intrusion extérieure.

Appendice n°1

AMAZONES ET FEMMES D'ÉPÉE

Aventurières et Héroïnes dans le Monde de *Solomon Kane*

« *Ses sœurs sont penchées sur leurs métiers à tisser
Et rongent leurs miettes de pain rassis
Mais elle lance son cheval au galop, revêtue de soie et d'acier,
Pour suivre les tambours de ses rêves.* »

Robert E. Howard, *La Ballade d'Agnès la Noire*

Cet article (initialement paru dans le webzine [Jeux d'Ombres](#) sous une forme légèrement différente) s'intéresse aux rôles que peuvent occuper des personnages-joueurs féminins dans le monde brutal et ténébreux de Solomon Kane – un monde où, si l'on écoute la voix de l'Histoire, les femmes n'avaient que rarement leur mot à dire. Mais Solomon Kane n'est pas un jeu pour historiens et l'inclusion d'héroïnes capables de manier l'épée fait partie de ces libertés qu'un meneur de jeu doit savoir s'autoriser, conformément à l'esprit des récits des récits d'aventure en général - et des nouvelles de Robert E. Howard en particulier.

Agnès la Noire

Robert E. Howard est surtout célèbre pour ses *héros* ; il est même régulièrement taxé de machisme ou de sexismes, les comics de Conan le Barbare ayant popularisé l'image du surhomme viril à la musculature de culturiste, brandissant une arme phallique tandis qu'une femme se prélasse à ses pieds, dans une attitude lascive, soumise ou craintive. La réalité est en fait beaucoup plus complexe : certes, les nouvelles d'Howard étaient teintées de sexismes, mais beaucoup moins que la grande majorité des récits d'aventure publiés dans les pulps des années 30 (ou même longtemps après).

Du reste, ceux qui sont si prompts à condamner Howard au nom du « politiquement correct » ignorent généralement que le créateur de Conan et de Solomon Kane a également donné vie à une extraordinaire héroïne, dont la fougue et la bravoure dépassent souvent celles des hommes qu'elle rencontre au cours de ses aventures : l'impétueuse Agnès de Chastillon, plus connue des lecteurs américains d'Howard sous le nom de « Dark Agnes ». Le portrait de cette « femme d'épée » permet de définir les grands traits de l'héroïne howardienne et peut également être utilisé par le meneur de jeu (et les éventuelles joueuses) comme source d'inspiration, voire comme modèle de personnages.

Comme la plupart des héroïnes d'aventure, Agnès est belle. Mais il est intéressant de remarquer qu'Howard s'attarde fort peu à détailler ses attraits physiques et pour cause : les aventures d'Agnès sont racontées à la première personne, par l'héroïne elle-même – un choix inattendu, qui permet à Howard d'éviter les « complaisances anatomiques » si répandues dans les récits d'aventure de l'époque et, surtout, de faire parler Agnès avec sa propre voix, la voix d'une femme épaise d'indépendance et de liberté, qui n'hésite pas à dégainer son épée pour se faire respecter... On est là bien loin des stéréotypes faciles précédemment évoqués.

Il existe trois nouvelles mettant en scène le personnage d'Agnès de Chastillon : *Agnès la Noire*, *Des Epées pour la France* et *La Maîtresse de la Mort* (ce dernier récit ayant été achevé par Gerald W. Page). Elles se déroulent en France et, bien que l'auteur ne donne jamais de dates ni d'autres indices historiques précis, se situent manifestement pendant la Renaissance, sans doute au début du XVI^e siècle, sous le règne de François Ier... soit quelques générations avant l'époque de Solomon Kane, donc.

Du reste, tout comme les aventures de Kane, ces récits ne sont pas exempts d'anachronismes romanesques ; comme toujours chez Howard, l'Histoire doit s'effacer devant l'Aventure.

Agnès est originaire du village de La Fère, situé quelque part en Normandie. Elle est la fille d'un ancien mercenaire des Grandes Compagnies, qui veut l'obliger à épouser contre son gré un homme qu'elle déteste. Désespérée, Agnès finit par s'enfuir comme une bête traquée, non sans avoir poignardé au préalable le soudard qui devait devenir son mari... Après une nuit passée dans une sombre forêt, elle rencontre un aventurier nommé Etienne Villiers, qui se montre assez chevaleresque pour lui porter secours, lui prêter des vêtements masculins et lui proposer de faire route en sa compagnie.

Cette rencontre sera le point de départ d'une existence placée sous le signe du danger et de l'aventure – une existence au cours de laquelle Agnès sera plus d'une fois obligée de défendre son honneur de femme à la pointe de l'épée... comme le montre bien la citation suivante :

« - Fou ! Devrai-je tuer la moitié des hommes de France pour leur apprendre le respect ? Regarde bien ! Je porte ces vêtements parce que ce sont les habits et les instruments de mon métier, et non pour attirer l'attention des hommes. Je bois, je me bats et je vis comme un homme... »

Bien vite, Agnès comprend qu'elle ne pourra conserver sa liberté qu'en restant seule maîtresse de sa propre vie, ce qui exclut toute histoire d'amour ou tout attachement sentimental – une prise de conscience digne du féminisme le plus radical et qui contraste totalement avec les clichés réducteurs dans lesquels on a trop longtemps enfermé Howard. Le monde dans lequel évolue Agnès est un monde d'hommes, dans lequel il n'y a tout simplement pas de place pour une femme libre.

Pour s'affranchir de toutes les contraintes liées à son sexe, Agnès devra donc renoncer à sa féminité. Ne pouvant à la fois être *femme* et être *libre*, elle choisira d'être libre, devenant une véritable vierge guerrière – mais une vierge guerrière à la Howard, sauvage, sombre et tourmentée. Rien à voir avec Jeanne d'Arc !

Ce n'est d'ailleurs pas à la Pucelle d'Orléans que les compagnons d'armes d'Agnès la comparent mais à une certaine « *Margot la Sombre d'Avignon* », figure manifestement inventée de toutes pièces par Howard et dans laquelle nous devons probablement voir l'archétype de cette « maîtresse de la mort » dont Agnès deviendra, elle aussi, l'incarnation.

On ne peut qu'être surpris, à la lecture des aventures d'Agnès la Noire, par la finesse psychologique avec laquelle Howard dépeint ce personnage de femme d'épée, y compris dans ses contradictions et ses ambiguïtés - comme en témoigne ce passage où Agnès se trouve amenée

à secourir la belle Françoise de Foix, maîtresse du roi victime de ténébreuses machinations.

Dans un récit d'aventure classique, les damoiselles en détresse sont secourues par des héros chevaleresques, qui peuvent ainsi prouver leur vaillance et leur virilité, en opposition à la grâce et à la fragilité de la « faible femme »... mais lorsque le sauveur est une femme, la scène prend une toute autre tournure :

« - Relève-toi, jeune fille, dis-je avec embarras (pour quelque obscure raison, je me sentais honteuse). Ne t'agenouille pas ainsi devant moi. Je ferai tout mon possible pour t'aider. J'ignore tout des intrigues de cour et ce que tu as dit bourdonne dans mon crâne jusqu'à me donner le vertige, mais tout ce que nous pourrons faire, nous le ferons !

Avec un sanglot elle se releva, puis passa ses bras délicats autour de mon cou et m'embrassa sur les lèvres... ce qui me rendit encore plus confuse. Autant que je m'en souvienne, c'était la première fois que quelqu'un m'embrassait !

- Partons, dis-je avec rudesse. Nous perdons du temps inutilement.

Etienne aida la jeune femme à se mettre en salle et sauta derrière elle ; je montai le grand cheval noir. »

Ici, c'est Agnès elle-même qui est manifestement troublée par le caractère incertain de sa propre identité sexuelle ; on est décidément bien loin des clichés complaisants des *pulp*s de l'époque, dans lesquels les scènes à connotation saphique se limitent presque toujours au stéréotype de la cruelle dominatrice « torturant » une frêle captive soumise, jusqu'à l'intervention salvatrice du héros viril triomphant. On trouve du reste de telles scènes ailleurs chez Howard, mais il est intéressant de constater que cet auteur savait aussi bien briser les clichés que les utiliser...

Sonya la Rouge

Le nom de Sonya la Rouge (ou plutôt de *Red Sonja* avec un j) est généralement associé à un personnage d'amazone rousse seulement vêtue d'un ridicule bikini métallique, maniant l'épée aux côtés de Conan le Barbare. D'abord apparue dans les pages des comics consacrés au célèbre Cimmérien, elle eut droit pendant un temps à sa propre série et fut même l'héroïne d'un film fort oubliable, sorti en VF sous le titre de *Kalidor*.

Mais la véritable Sonya la Rouge (avec un y), celle qui fut créée par Howard lui-même, n'a absolument rien à voir avec Conan, puisque l'unique nouvelle qui la met en scène (*The Shadow of the Vulture*, traduit en vf sous le titre *Sonya la Rouge*) se déroule au XVIème siècle,

lors du siège de Vienne par les armées turques – ce qui fait presque d'elle une contemporaine de Solomon Kane...

« C'était une jeune femme, habillée d'une incroyable façon (...) grande, magnifiquement faite et puissamment bâtie, bien qu'élancée. De sous un casque d'acier s'échappaient des cheveux rebelles qui tombaient sur ses épaules massives en une cascade d'or roux étincelant au soleil. De hautes bottes en cuir de Cordoue lui arrivaient à mi-cuisses, lesquelles étaient prises dans un pantalon ample. Elle portait une fine cuirasse annelée, de fabrication turque, rentrée dans son pantalon. Sa taille fine était enserrée par une large ceinture de soie verte, dans laquelle étaient glissés une paire de pistolets et une dague, d'où pendait un long sabre de Hongrie. Une cape écarlate était négligemment jetée sur ses épaules. »

Ainsi apparaît Sonya la Rouge, alias Sonya de Rogatino, sur les remparts de Vienne assiégés par les troupes de Soliman le Magnifique.

Elle y combat les armées ottomanes avec la fougue d'une déesse des batailles, sous les yeux médusés (et admiratifs) du chevalier Gottfried von Kalmbach, qui deviendra, dans la suite du récit, son compagnon d'armes et (peut-être ?) son compagnon tout court...

Si elle partage certains points communs avec Agnès de Chastillon (à commencer par la couleur de leurs chevelures), Sonya la Rouge se distingue de sa cousine française par une âme moins tourmentée et par un tempérament encore plus flamboyant. Son histoire est, du reste, fort différente – même si Howard ne nous en livre que les contours imprécis.

On sait fort peu de choses de cette Sonya de Rogatino, en dehors du fait qu'elle est Russe et qu'elle est très vraisemblablement la soeur (et peut-être même la soeur jumelle) d'une des concubines du Grand Turc :

« (...) la jeune Russe aux cheveux roux, Khurrem la Joyeuse, que l'Europe connaissait sous le nom de Roxelana ; des marchands d'esclaves l'avaient enlevée dans la maison de son père, à Rogatino, et elle était devenue la favorite du harem du sultan. »

Nous n'en saurons pas beaucoup plus, et l'on se prend à regretter que Robert E. Howard n'ait pas développé son récit sous forme de roman ou de série de nouvelles – la lecture de cette nouvelle est en tout cas fortement recommandée, ne serait-ce que pour sa formidable évocation du siège de Vienne, où l'on retrouve le souffle épique des meilleurs récits howardiens.

A plusieurs reprises, le narrateur laisse entendre que Sonya déteste sa soeur, dont elle est en quelque sorte l'antithèse vivante : à Roxelana, la

Sonya la Rouge, Amazone Rousse

Force	7	Rapidité	9
Adresse	10	Endurance	8
Instinct	8	Attaque	9
Volonté	9	Défense	7

Fortunes : Bretteur Accompli, Tireur d'Elite, Cavalier des Steppes.

Epée : Rapidité 11, Attaque 11, Défense 9

Dague : Rapidité 9, Attaque 9, Défense 7

Pistolet : Rapidité 11, Tir 12

Points de Destin : 3

Cette version des caractéristiques de Sonya de Rogatino a été élaborée à partir de l'unique nouvelle la mettant en scène. Ses valeurs et ses Fortunes font d'elle l'équivalent d'un héros nouvellement créé. La Fortune *Cavalier des Steppes* lui a été attribuée de façon quelque peu intuitive, en vertu de ses origines russes.

belle captive devenue maîtresse (dans tous les sens du terme) d'un des plus puissants hommes de ce monde s'oppose Sonya la Rouge, farouche et indomptable. D'un côté, l'hétaïre ; de l'autre, l'amazone.

Roxelana la séductrice, avec son univers d'intrigues, d'illusions et de caprices, incarne très exactement ce que sa soeur Sonya a refusé (et refuse toujours) d'être.

Dans *Agnès la Noire*, c'était la soeur aînée d'Agnès qui lui conseillait de s'enfuir ou de se suicider avant de devenir comme elle, brisée par une vie d'esclavage domestique et les maternités successives. Dans les deux cas, on retrouve l'idée d'une construction en opposition, d'une rupture brutale, du refus d'une destinée toute tracée placée sous le signe de la soumission. Dans les deux cas, la notion de « femme libérée » prend toute sa signification.

L'Héroïne selon Howard

Cette idée de rupture devra se retrouver dans le background de toute héroïne créée pour le jeu *Solomon Kane*.

S'il existe une multitude de bonnes raisons susceptibles de diriger un homme du XVIème siècle vers une vie d'aventure et de danger, de telles opportunités sont, pour les femmes de cet temps, aussi exceptionnelles qu'anormales.

En d'autres termes, une héroïne, dans *Solomon Kane* doit obligatoirement avoir suivi un parcours atypique, marqué par un événement fondateur suffisamment extraordinaire pour expliquer qu'elle ait pu s'affranchir du carcan des traditions et devenir une amazone comme Agnès la Noire ou Sonya la Rouge, capable de se défendre sans l'aide d'un homme et, par-dessus tout, seule maîtresse de sa destinée.

Bien sûr, cet événement fondateur ne suffit pas, à lui seul, à tout expliquer ; pour qu'il ait pu être le catalyseur de l'émancipation de notre héroïne, il faut que cette dernière possède un tempérament de feu ou un caractère d'acier.

Dans le cas d'Agnès comme dans celui de Sonya, cet événement intervient avant que le mariage ne vienne enfermer l'héroïne dans le rôle d'une épouse soumise aux obligations de la vie domestique. En d'autres termes, le mariage est, pour une héroïne, totalement incompatible avec une vie d'aventurière, cette existence supposant une indépendance et une liberté qu'aucune femme mariée de l'époque ne pourrait posséder.

La vie d'une héroïne a donc fatallement bifurqué avant cette étape fatidique... ou peut-être après, une jeune veuve pouvant plus facilement échapper au poids des conventions – toujours, cela dit, à la suite de circonstances tout à fait exceptionnelles. Dans les deux cas, l'événement fondateur constitue une *rupture* irrémédiable avec le lot commun des femmes de l'époque.

Comme de nombreux héros masculins, de telles héroïnes peuvent également être guidées par la « flamme de la vengeance », la perte d'un ou de plusieurs êtres chers pouvant fort bien constituer le catalyseur de cette rupture avec la destinée féminine commune.

A cela peut s'ajouter la notion de sauvagerie innée, de violence instinctive caractéristique des héros howardiens : Sonya comme Agnès sont de véritables louves, animées du même instinct guerrier que leurs homologues masculins.

Voici ce qu'un robuste lansquenet dit de Sonya :

« - *Cette fille est un vrai démon ! Sacrebleu, elle fait rouler sous la table le buveur le plus coriace et jure mieux qu'un Espagnol ! Elle n'est pas la lumière de l'amour pour un homme ! Taillader, pourfendre et donner la mort, voilà ce qui lui plaît !* »

Chez Agnès de Chastillon, cette dimension est encore accentuée par le thème de l'hérité : fille d'un ancien mercenaire s'étant jadis livré à de nombreux pillages, elle est convaincue que son écorcheur de père lui a légué cette « brume

rouge » qui occulte parfois son esprit pour faire d'elle une redoutable tueuse.

Certes, l'aventurier Guiscard de Clisson lui a enseigné l'art du combat, mais il est évident que les fulgurants progrès d'Agnès reflètent avant tout sa nature sauvage et indomptable :

« *Cette semaine avait été bien remplie. Chaque jour, plusieurs heures durant, Guiscard m'avait appris l'art de l'escrime. Lui-même était considéré comme la plus fine lame de France, et il affirmait n'avoir jamais rencontré un élève aussi doué que moi. J'appris toutes les finesse et les ruses de cet art, comme si j'étais née pour cela ; ma rapidité de mouvement et mes attaques foudroyantes amenaient souvent des jurons stupéfaits sur ses lèvres. Pour le reste, il m'avait appris à tirer sur des cibles, au pistolet et à l'arquebuse, montré de nombreuses prises mortelles et des assauts efficaces pour le combat au corps à corps. Jamais un débutant n'eut un maître plus compétent ; et jamais un maître n'eut un élève aussi impatient d'apprendre tout ce qui avait trait à ce métier.* »

Traits et Fortunes

En termes de jeu, de telles dispositions peuvent être reflétées par des valeurs particulièrement élevées en Instinct et en Adresse.

Quant au tempérament de feu ou au caractère d'acier des héroïnes « à la Howard », il correspond évidemment à une Volonté hors du commun. La Force risque donc, chez une héroïne, d'être moins élevée que les trois autres traits, tout en restant supérieure à la moyenne.

La quasi-totalité des Fortunes décrites dans *Solomon Kane* correspondent à des attributions ou à des occupations masculines. Dans le cas des aventurières, il est déconseillé de féminiser les appellations de la plupart de ces Fortunes, cette féminisation pouvant parfois produire un résultat peu heureux voire équivoque (« *tireuse d'élite* », « *coureuse des bois* » etc). En outre, le fait de conserver l'appellation masculine ne fera que renforcer l'idée qu'une héroïne dans un monde d'hommes reste une exception, qui sort du cadre du langage comme elle sort du cadre de la société. Des phrases comme « *Elisabeth a l'habileté d'un Bretteur Accompli* » ou « *Ysabel manie le pistolet comme un Tireur d'Elite* » n'en deviennent alors que plus signifiantes.

Quant à la Fortune *Femme Fatale* (équivalent féminin de *Grand Séducteur*), elle est plutôt emblématique de femmes comme Roxelana, la lascive sœur de Sonya. Les aventurières de R.E. Howard sont elles aussi des « femmes fatales », mais dans tout un autre sens !

Appendice n°2

LES CHIENS DE MER

(Initialement paru dans **Les Songes d'Oberon** n°1, webzine de [La Cour d'Oberon](#))

L'HISTOIRE ET L'AVENTURE

« *Tes souvenirs remontent à loin, Ben Allardine... tu me connaissais avant que la Fraternité des boucaniers ne devienne une bande sanguinaire de pirates et d'assassins. J'ai eu affaire avec ton ancien capitaine, comme nous nous en souvenons tous les deux... sur l'Île de la Tortue, puis au large du cap Horn...* »

Les Epées de la Fraternité

Pirates et boucaniers font partie intégrante de l'univers de Solomon Kane. Ils sont au centre des *Epées de la Fraternité*, une des plus célèbres nouvelles mettant en scène le Puritain vengeur, et sont également évoqués dans d'autres nouvelles. Sur ce sujet comme sur beaucoup d'autres, Howard préfera la licence dramatique à l'exactitude historique, quitte à commettre au passage quelques anachronismes...

Qu'importe ! Dans le monde de Solomon Kane, l'Histoire n'est qu'une toile de fond, et c'est l'Aventure qui occupe le devant de la scène.

L'image traditionnelle du pirate, popularisée par les films de cape et d'épée ou par des romans comme *L'Île au Trésor*, doit beaucoup aux flibustiers des Antilles, les fameux Frères de la Côte, lesquels ne commencent véritablement à faire parler d'eux que dans les années 1630-1640, soit un bon demi-siècle après la période durant laquelle les aventures de Solomon Kane sont censées se dérouler.

A l'époque de Kane (les années 1570 à 1600), pirates et corsaires sévissent déjà depuis longtemps dans l'Atlantique, que ce soit aux abords des côtes européennes ou en haute mer. C'est à ces précurseurs, et tout particulièrement aux fameux *chiens de mer* anglais, que cet article est consacré.

En Europe comme ailleurs, la piraterie est, semble-t-il, aussi ancienne que la navigation elle-même... Il existe ainsi une véritable piraterie traditionnelle, fortement ancrée chez les populations côtières, notamment en Bretagne et en Cornouailles ; elle peut être le fait de pêcheurs devenant, à l'occasion, naufrageurs

mais peut également être dirigée par quelque seigneur local, un peu à la façon des barons-brigands du moyen-âge.

Ainsi, au XVIème siècle, au Pays de Galles et en Cornouailles, il existe de véritables réseaux de piraterie, soutenus et parfois même organisés par la petite noblesse locale. On trouve trace de cette réalité dans la nouvelle *Les Epées de la Fraternité*, où Kane affronte une bande de redoutables écumeurs des mers ayant partie liée avec un gentilhomme dévoyé du Devonshire, qui leur offre asile et protection sur ses terres.

La piraterie va connaître un développement spectaculaire dès le XVIème siècle, à partir du moment où les Européens prennent conscience des formidables profits engendrés par le commerce des épices et de l'or du Nouveau Monde, commerce sur lequel, dans un premier temps, l'Espagne exerce un monopole quasi-total. Certains états encouragent alors de façon plus ou moins officielle la pratique de la « course », c'est à dire la capture et le pillage de navires marchands espagnols revenant des Amériques, chargés de richesse.

C'est ce mot, « course », qui est à l'origine de « corsaire » mais, en pratique, il est impossible d'effectuer une distinction marquée entre les corsaires « légaux », mandatés par un état, et les pirates opérant hors-la-loi. « Course » est donc, le plus souvent, synonyme de « piraterie ».

LES PIRATES DE SA MAJESTÉ

« *Quoi ? Aurais-tu oublié le bon vieux temps, lorsque nous harcelions les Espagnols des Açores jusqu'à la Mer des Caraïbes et dans l'autre sens ? Coutelas et canonnade ! Par les os de tous les saints, rouge fut notre activité ! Tu n'as tout de même pas oublié Jeremy Hawk !* »

L'Epervier de Basti

Rapidement, la piraterie va devenir une véritable forme de guerre entre l'Espagne et ses ennemis, à commencer par l'Angleterre. Résolue à briser la toute-puissance de l'Espagne, la reine Elisabeth Ière va encourager de façon active la

conduite d'expéditions dirigées contre les navires espagnols croisant dans l'Atlantique.

L'organisation et le commandement de ces expéditions vont être confiées à ce que la langue anglaise de cette époque nomme des *privateers*, terme généralement traduit par corsaires mais qui correspond davantage à indépendant, voire à franc-tireur.

Qui sont ces fameux *privateers*? La plupart d'entre eux sont des nobles qui possèdent leurs propres navires ; d'autres sont plutôt des « *gentilshommes de fortune* », des aventuriers ambitieux recrutés par l'aristocratie anglaise en vertu de leur expérience maritime ou guerrière. Même lorsque le navire n'est pas commandé par un aristocrate, son propriétaire est presque toujours un membre de la noblesse.

En pratique, c'est l'ensemble de ces *privateers* qui forme l'ossature de la marine de guerre anglaise. On est donc encore bien loin de Barbe Noire ou de Long John Silver.

En réaction, en 1568, l'Espagne instaure un blocus maritime concernant le commerce des métaux précieux, blocus que seules les flottes les mieux armées peuvent espérer forcer.

On assiste alors à une escalade du conflit, qui se transforme bientôt en une guerre maritime à grande échelle. Afin de permettre à sa marine de guerre de recruter un maximum d'hommes, la reine Elisabeth fait gracier tous les pirates. En 1582, la marine de guerre anglaise est forte d'environ quinze mille hommes ; en 1603, à la mort de la souveraine, leur nombre sera estimé à plus de cinquante mille !

Les expéditions des corsaires élisabéthains sont mises sur pied comme de véritables opérations commerciales (des *ventures*, diraient les Anglais), impliquant souvent plusieurs associés regroupés autour de l'investisseur principal...

Dans tous les cas, ces opérations se déroulent avec l'accord, officiel ou tacite, de la Couronne. Leur organisation est, là encore, assez différente de l'image que nous nous faisons des attaques de pirates. Les navires des *privateers*, généralement plus petits que ceux qui seront utilisés par les flibustiers du XVII^e siècle, opèrent le plus souvent en flottilles de quatre ou cinq bâtiments, dont les capitaines agissent de façon (plus ou moins) concertée.

Les autres différences les plus remarquables concernent principalement l'après-expédition. A cette époque, l'Espagne est la seule nation à posséder des colonies dans les Caraïbes. Il n'y existe à cette époque aucun « port de pirates » (comme la fameuse Ile de la Tortue) susceptible

d'accueillir de façon durable nos francs-tireurs : chaque expédition implique donc, tôt ou tard, un retour vers les côtes anglaises, voyage qui s'avère souvent bien plus périlleux qu'à l'aller.

Quant au partage du butin, il se fait d'abord entre les gentilshommes et leurs associés (investisseurs, capitaines etc.) puis, ensuite, entre les hommes d'équipage – on est donc bien loin des fameuses méthodes de partage égalitaire qui seront en usage, plus tard, chez les Frères de la Côte et les pirates des Caraïbes.

Après la guerre, nombre de ces marins, sans emploi, se livreront aux pillages des navires dans les ports anglais, pour s'embarquer finalement à bord de navires pirates.

Il existe donc bel et bien, dès cette époque, une véritable « fraternité » des pirates anglais, forte de plusieurs navires et, selon toute probabilité, de plus d'un millier d'hommes : c'est à cette Fraternité, antérieure à celle (beaucoup plus célèbre) des Frères de la Côte que la citation placée au début de cet article fait allusion.

Peu à peu, les pirates anglais s'éloignent des rivages européens, afin d'échapper à la marine de leur pays, pour gagner les cieux plus propices des Antilles... où l'or des Amériques est, littéralement, à portée de main. Comme l'observe un des hommes de l'Epervier des Mers dans *Les Epées de la Fraternité* :

« *Les beaux jours de la Fraternité tirent à leur fin sous ces climats. Les Caraïbes sont plus sûres pour nous...* »

L'AIGLE DES MERS

Drake leur fit face à tous, tel un lion blessé, avec sa tête léonine rejetée en arrière :

« *Oseriez-vous braver ma parole de loi, et dire que ce traître ne doit pas mourir ?* »

Et ses capitaines n'osèrent pas affronter son regard, et chaque homme retint sa langue.

La Tache Sombre

Le plus célèbre de ces corsaires anglais est sans aucun doute Sir Francis Drake, qui fut tour à tour pirate, explorateur, gentilhomme et amiral.

Né vers 1542 dans le Devonshire, Drake débute très tôt sa carrière de marin. En 1567, âge d'une vingtaine d'années, il participe à une expédition de Sir John Hawkins, son cousin, vers l'Afrique, dans le but d'y acheter des esclaves et diverses marchandises et de les revendre ensuite dans les colonies du Nouveau Monde.

Au large de Veracruz, leur flotte est attaquée par les Espagnols, qui capturent ou envoient par le fond presque tous leurs navires. Drake et Hawkins parviendront néanmoins à s'échapper de justesse, non sans avoir assisté au terrible supplice de plusieurs de leurs compagnons.

Dès lors, Drake va vouer une haine farouche aux Espagnols et n'aura de cesse de guerroyer contre eux.

Dans les années qui suivent, Drake et ses hommes mènent plusieurs campagnes de pillage contre les colonies espagnoles d'Amérique.

C'est là qu'il commence à se forger une solide réputation de guerrier, de navigateur et de meneur d'hommes. Bientôt, les Espagnols le surnomment *El Draque* - le dragon.

En 1577, il s'embarque pour un tour du monde, une circumnavigation, comme en disait alors. C'est un exploit insensé, qu'aucun marin anglais n'a réussi jusqu'alors... Pour mettre toutes les chances de son côté, il n'hésite pas à faire enlever un pilote portugais - qui sera ensuite débarqué sur un rivage, une fois le Pacifique atteint. Au cours de ce périlleux voyage, Drake devra mater une tentative de mutinerie - un épisode qu'Howard raconte dans le court récit en vers *La Tache Sombre* et sur lequel il n'est pas inutile de s'attarder.

La circumnavigation de Drake n'était pas qu'un voyage d'exploration et devait également servir de prétexte à diverses attaques contre les possessions espagnoles - ce que Drake ne révéla qu'à ses plus proches compagnons de voyage, dont un certain Sir Thomas Doughty. Ce dernier en avisa secrètement Lord Burleigh, un des hauts personnages du royaume et l'ennemi personnel de Drake. Furieux de ne pas avoir été mis dans la confidence, et redoutant peut-être que les initiatives privées de Drake ne finissent par déclencher une guerre totale entre l'Angleterre et l'Espagne, Burleigh usa de toute son influence pour empêcher l'expédition - en vain. En dernier recours, il persuada Doughty de tout mettre en oeuvre pour la faire échouer.

Une fois les navires parvenus en haute mer, Doughty tenta d'inciter l'équipage à se mutiner contre Drake, sans succès. Aux abords du détroit de Magellan, l'expédition jeta l'ancre dans la baie de Saint-Julian, à l'endroit même où Magellan avait lui-même réprimé une mutinerie de ses propres hommes. Bien décidé à faire un exemple, Drake fit mettre Doughty aux arrêts et organisa un rapide tribunal, composé d'un jury de douze hommes et placé sous son autorité. Accusé de trahison et de mutinerie, Doughty fut promptement décapité. Justice était faite.

Revenons à Drake et à sa circumnavigation. Lorsqu'il franchit le détroit de Magellan (situé entre l'extrémité australe de l'Amérique du Sud et la Terre de Feu), son navire est déporté par le vent jusqu'à 57 degrés sud, ce qui lui permet de supputer l'existence d'un passage au sud du fameux détroit - il s'agit du futur Cap Horn...

Remontant vers le Nord, Drake en profite pour piller les colonies espagnoles situées sur la côte ouest des Amériques. A son retour en Angleterre, trois ans après son départ, il sera accueilli de façon triomphale et anobli par la reine Elisabeth, qui fait de lui *Sir Francis Drake*.

En 1585, il commande de nouvelles expéditions contre les colonies espagnoles. Manquant de peu un énorme convoi d'or, il met à sac les ports de Saint Domingue, Carthagène et Sainte Augustine. En 1587, alors que l'Invincible Armada se prépare à lancer sa colossale offensive contre l'Angleterre, il attaque par surprise le port de Cadix. Par cette incroyable action d'éclat, menée sans l'assentiment de la reine, Drake parvient à s'emparer de l'or des Indes Espagnoles mais aussi à détruire une partie appréciable de la flotte ennemie, y compris de nombreux navires en construction.

Pour les Espagnols, ce dernier exploit de Drake constitue une véritable déclaration de guerre. En 1588, bien décidé à vaincre une fois pour toutes, Philippe II lance son Invincible Armada à l'assaut des côtes anglaises.

Au cours de la titanique bataille qui s'ensuit, Drake, promu vice-amiral de la flotte, se distingue aux côtés d'autres marins illustres, comme John Hawkins et Martin Frobisher, en parvenant notamment à capturer le vaisseau amiral des Espagnols : lorsque le capitaine de ce navire apprend que son adversaire n'est autre que le terrible El Draque, il décide de se rendre immédiatement et sans condition...

Celui que ses compatriotes surnomment l'Aigle des Mers meurt en 1596, emporté par la maladie, alors qu'il mène une nouvelle campagne de pillage contre les colonies espagnoles du Nouveau Monde.

Comme on le voit, la limite qui sépare le corsaire du pirate, ou le gentilhomme de l'aventurier, est, à l'époque, fort ténue.

Dans *La Tache Sombre*, Howard dépeint un Drake despote et cruel, qui se retranche derrière « *sa parole de loi* » pour assouvir ses rancunes personnelles : c'est ce que Solomon Kane, qui sert alors sous ses ordres, lui fait remarquer, n'hésitant pas à défier son autorité devant ses hommes.

Mis aux arrêts et emprisonné « *dans une cale inféctée* », Kane parvient à s'évader et se glisse dans la cabine de Drake pour le menacer de sa dague – sans le tuer mais pour lui signifier qu'il aurait pu le faire, s'il l'avait voulu. Il ne fait aucun doute qu'après un tel coup d'éclat, Kane a prestement quitté l'équipage de Drake pour devenir un aventurier indépendant... mais il retrouvera la marine de Sa Majesté quelques années plus tard, lorsqu'il servira sous les ordres d'un autre célèbre aventurier anglais au service de la reine Elisabeth, Sir Richard Grenville.

GRENVILLE ET LE REVENGE

« *Une lueur apparut dans les yeux froid de Kane, telle une ombre passant sur la surface d'un lac gelé.*

~ *Je me souviens, mais nous n'étions pas à bord du même navire. Je me trouvais avec Sir Richard Grenville. Tu faisais voile avec John Bellefonte.*

~ *En vérité ! s'écria Hawk, avec un juron. (...) Mais Sir Richard est au fond de l'océan et Bellefonte en Enfer... »*

L'Epervier de Basti

Issu d'une famille de la gentry de Cornouailles, Richard Grenville voit le jour en 1542 et fait ses premières armes en Hongrie, en 1566, où il combat les troupes turques.

En 1577, il devient sheriff de Cornouailles, poste de haute responsabilité qui lui ouvrira la voie de l'anoblissement, pour services rendus à la Couronne – en pratique, il contribua fortement à la mise au pas de nobles catholiques locaux opposés à la Reine Elisabeth.

Il connaît néanmoins, à cette époque, quelques déconvenues – notamment lorsque la Reine lui refuse l'autorisation d'organiser un voyage de circumnavigation, honneur qu'elle réservera à Francis Drake. Mais Grenville n'abandonne pas pour autant ses ambitieux projets maritimes.

En 1585, il commande le premier voyage vers la fameuse île de Roanoake, située au large des côtes de l'actuelle Virginie, île qui est alors pressentie pour devenir la première colonie anglaise du Nouveau Monde.

En 1587, il participe activement à la défense des côtes anglaises contre les vaisseaux espagnols, en Cornouailles et dans le Devon. Après la défaite de l'Invincible Armada, de 1588 à 1590, il contribuera également à mater la révolte qui gronde dans le comté de Munster, en Irlande.

Mais la menace espagnole est encore vive ; il importe donc d'empêcher Philippe de reconstruire une Armada capable de lancer une nouvelle attaque contre l'Angleterre. C'est dans ce contexte qu'en 1591, Sir Richard s'embarque à bord du *Revenge* pour intercepter les navires espagnols croisant entre les Açores et l'Espagne... mais il tombe dans une embuscade et se retrouve face à une quinzaine de vaisseaux espagnols lourdement armés.

La bataille qui s'ensuivra durera une quinzaine d'heures. Mortellement blessé, Grenville tentera de faire exploser son navire plutôt que de subir le déshonneur de se rendre aux Espagnols ; il en sera empêché par ses officiers et mourra à bord d'un navire ennemi...

Cette bataille épique est évoquée par Robert E. Howard dans le superbe poème *Solomon Kane's Homecoming* :

« *Sir Richard Grenville était assis là-bas ; dans la fumée et les flammes il quitta ce monde,*

Nous étions à un contre cinquante-trois, pourtant nous leurs rendions coup pour coup.

De l'aube écarlate jusqu'à l'aube écarlate, nous avons tenu tête aux Espagnols.

Les morts jonchaient nos ponts, nos mâts avaient été emportés par les boulets.

Nous les avons repoussé de nos lames brisées, écarlates furent bientôt les vagues ;

La mort grondait dans la fumée des canons lorsque Richard Grenville trépassa.

Nous aurions dû faire sauter le navire et nous enfoncez dans les flots. »

Si Drake et Grenville sont les seuls chiens de mer historiques mentionnés dans les aventures de Kane, l'Angleterre élisabéthaine eut à son service beaucoup d'autres écumeurs des mers aux noms fameux, comme **Sir John Hawkins**, qui fut tour à tour négrier, pirate, armateur et amiral, **Sir Martin Frobisher**, dont la destinée fluctua de succès en infortunes, jusqu'à sa mort au siège de Crozon, aux côtés des Huguenots français, ou encore le célèbre **Sir Walter Raleigh**, homme de mer, de guerre et d'intrigue, qui fut un des personnages les plus puissants d'Angleterre, avant emprisonné et finalement pendu, sous le règne de Jacques Ier.

Tous ces hommes, par leurs exploits et leurs exactions, contribuèrent à faire de l'Angleterre la première puissance maritime d'Europe – et tous, sur terre ou sur mer, participèrent à la prodigieuse défaite de l'Invincible Armada espagnole, écrivant ainsi une des pages les plus glorieuses de l'Histoire de l'Angleterre.

LA DÉFAITE DE L'ARMADA

Afin de mettre un terme aux incessantes attaques des pirates anglais contre ses navires marchands ainsi qu'au soutien militaire qu'apporte l'Angleterre aux rebelles protestants des Pays-Bas, Philippe II décide, en 1588, de lancer sa flotte à l'assaut des côtes anglaises. Le nom espagnol de cette flotte est « *la felicissima armada* », que l'on pourrait traduire par « la flotte la plus favorisée par la fortune » - un nom qui dut, après coup, paraître bien ironique, au regard du désastre qu'elle allait subir...

Le plan d'invasion est simple : le Duc de Parme, qui commande les forces espagnoles des Pays Bas (alors placés sous la domination de l'Espagne), doit rassembler une force d'invasion sur la côte néerlandaise de la mer du Nord.

Or, les navires transportant ces troupes ne peuvent espérer atteindre les côtes anglaises que s'ils sont escortés par les lourds vaisseaux de guerre de l'Armada.

Mais, dès le départ, ce plan comporte une faille incroyable : suite au décès du grand amiral Santa Cruz, survenu deux ans plus tôt, Philippe II a confié le commandement de son Armada au Duc de Medina Sidonia, un aristocrate s'étant illustré par ses exploits militaires, mais sans la moindre expérience de la mer.

Medina Sidonia lui-même tente de convaincre son souverain d'accorder cet honneur à un homme plus qualifié mais le monarque, aveuglé par son arrogance, refuse de revenir sur sa décision. Il commet alors une erreur dont il est loin d'imaginer les conséquences...

A la fin du mois de Mai 1588, l'Armada, forte d'environ 130 navires et de 30 000 hommes (dont près de 20 000 soldats), part de Lisbonne (alors sous contrôle espagnol), voguant vers la Manche. La flotte anglaise, quant à elle, totalise environ 200 navires et 15 000 hommes ; c'est une flotte composite, rassemblant des navires de guerre royaux, des navires marchands et des vaisseaux de *privateers*.

Le 29 Juillet, au large des côtes françaises, l'Armada essuie une première défaite face à une partie de la flotte anglaise ; deux jours plus tard, un autre affrontement entre navires anglais et espagnols, non loin des côtes de Cornouailles, se solde à nouveau par une victoire de l'Angleterre.

Le 4 Août, les Anglais remportent une troisième bataille, cette fois-ci près des côtes du Dorset.

Ces premiers affrontements, s'ils ne causent pas de pertes décisives dans les rangs des Espagnols,

permettent aux Anglais de capturer des prisonniers qui leur livreront des informations cruciales sur l'Armada, son commandement et son artillerie. Dans la nuit du 7 au 8 Août, les Anglais font dériver vers les navires espagnols, ancrés à Calais, des barques remplies d'explosifs et de matières inflammables : cette ruse prend les Espagnols par surprise, semant un chaos indescriptible dans leurs rangs.

Dès le lendemain, au large de Gravelines, débute l'engagement final. Affaiblie mais surtout désorganisée, l'Armada subit pendant des heures la canonnade anglaise, sans pouvoir riposter de manière efficace ni parvenir à se mettre en position d'abordage – ce qui, compte tenu de la supériorité manifeste de leurs troupes, leur aurait sans aucun doute permis d'infléchir le cours des événements...

L'Espagne avait les meilleurs soldats, mais les Anglais avaient les meilleurs canons.

Prise sous un feu incessant, l'Armada tente de se dégager, mais un vent venu du sud se met à souffler, poussant les navires espagnols vers le nord, c'est à dire vers l'ennemi.

Incapable de rallier les côtes hollandaises ni de regrouper la centaine de navires qui lui reste, Medina Sidonia décide de regagner l'Espagne par la seule route qui s'offre à lui, c'est-à-dire en contournant l'Ecosse puis l'Irlande...

Mais le sort s'acharne sur la *felicissima armada* : de terribles tempêtes jettent de nombreux navires sur les côtes d'Irlande, où les rescapés seront promptement massacrés. La défaite est totale, irrémédiable, historique.

Il s'en fallut de peu, cependant, pour que la victoire anglaise ne se transforme en débâcle : au terme de la dernière bataille, on s'aperçut que les réserves de munitions du royaume étaient pratiquement épuisées. Privés de leurs fameux canons, les vaisseaux anglais n'auraient plus été en mesure de tenir les navires espagnols à distance, s'ils étaient revenus...

L'affrontement aurait alors très certainement tourné à l'avantage des troupes espagnoles, à la fois plus nombreuses et plus aguerries.

Quant aux troupes du Duc de Parme, si elles avaient pu débarquer, elles seraient sans doute venues rapidement à bout des défenses côtières anglaises... Mais les navires espagnols ne revinrent jamais, et les troupes du Duc ne passèrent jamais la Manche.

Dieu, le Destin ou peut-être le Diable, était décidément du côté des Anglais...

JOUER UN CHIEN DE MER

Par les yeux de Satan, nous avons vécu comme des rois dans les îles, attaquant et pillant les navires marchands et les galions chargés de trésors. Puis a surgi un navire de guerre espagnol qui nous a cruellement harcelés. Un boulet de canon a envoyé Bellefonte rejoindre son maître, le Démon ; quant à moi, étant le second, je suis devenu capitaine. Mais un coquin de Français nommé La Costa n'était pas de cet avis... ma foi, je l'ai fait pendre à la grande vergue ; ensuite nous avons filé vers le sud... »

L'Epervier de Basti

Dans *Solomon Kane*, tout aventurier anglais possédant la Fortune *Navigateur Chevonné* peut faire partie (ou avoir fait partie) des chiens de mer de Sa Majesté la reine Elisabeth. D'autres Fortunes, comme Aristocrate, Grand Voyageur ou Meneur d'Hommes peuvent s'avérer fort utiles mais ne sont pas indispensables.

L'Expérience de la Mer

La Fortune *Navigateur Chevonné* confère à votre personnage une grande expérience de la mer, qu'il peut être intéressant de quantifier, sous la forme d'un score pouvant être utilisé comme un trait secondaire en cours de jeu.

Concrètement, l'Expérience de la Mer d'un héros avec la Fortune *Navigateur Chevonné* est égale à la moyenne de son Instinct et de sa Volonté (arrondir les éventuelles fractions en faveur du personnage). Sir Richard Grenville comme Sir Francis Drake, grâce à leur caractéristiques élevées, ont tous les deux une Expérience de la Mer de 10.

En cours de jeu, la valeur d'Expérience de la Mer d'un navigateur pourra éventuellement être testée pour lui permettre d'anticiper, d'éviter ou d'affronter les diverses formes d'adversité et de danger qu'un vaisseau peut rencontrer sur l'océan : tempêtes, vents contraires, passages difficiles, récifs périlleux etc.

Alliés et Rivaux

Il peut également être intéressant de doter votre chien de mer d'un allié et d'un rival célèbres au sein de la turbulente marine de Sa Majesté.

L'allié représente un illustre personnage, auprès (ou sous les ordres) duquel l'aventurier a eu l'honneur de naviguer et, probablement, de combattre. Pour connaître son identité, lancez un dé (d6) et consultez la table suivante :

Alliés et Rivaux

1 = Sir Francis Drake

2 = Sir Richard Grenville

3 = Sir John Hawkins

4 = Sir Martin Frobisher

5 = Sir Walter Raleigh

6 = Au choix du joueur

Les rivalités étaient très fréquentes dans les rangs des *privateers* élisabéthains, que ce soit pour des questions d'honneur, de gloire ou d'or, et votre aventurier n'échappe pas à la règle

Pour connaître l'identité de l'illustre chien de mer dont il s'est attiré l'inimitié, procédez de la même façon que pour l'allié. Si vous obtenez le même nom, pas besoin de relancer le dé : un tel résultat indique que l'allié d'hier est devenu un ennemi, suite à quelque sérieux contentieux.

Voici comment chacun de ces illustres individus est susceptible d'être perçu par ses alliés, mais aussi par ses rivaux :

DRAKE

Alliés : Intrépide, audacieux, meneur d'hommes.

Rivaux : Cruel, despotique, rancunier.

GRENVILLE

Alliés : Vaillant, loyal, toujours fidèle à sa parole.

Rivaux : Orgueilleux, impulsif, obstiné.

HAWKINS

Alliés : Pratique, ingénieux, plein de ressources.

Rivaux : Cupide, manipulateur, opportuniste.

FROBISHER

Alliés : Déterminé, patient, navigateur hors pair

Rivaux : Entêté, aigri, malchanceux.

RALEIGH

Alliés : Ambitieux, visionnaire, homme d'esprit.

Rivaux : Vaniteux, arriviste, beau parleur.

CARAVELLES ET GALIONS

Navires Elisabéthains

La plupart des navires de cette époque sont dotés de trois ou quatre mâts, avec des voiles carrées et triangulaires (dites *voiles latines*). Les voiles carrées prennent plus de vent, ce qui permet au navire d'avancer plus rapidement ; les voiles latines, en revanche, peuvent permettre à un navire de voyager contre le vent, ce qui le rend beaucoup plus manœuvrable.

En combinant les deux types de voiles, les navires de l'ère élisabéthaine sont donc à la fois relativement rapides et faciles à manœuvrer. Il existe, déjà à cette époque, de nombreux types de navires, possédant chacun ses particularités, ses avantages et ses points faibles.

Dans le cadre d'un jeu de rôle comme *Solomon Kane*, on peut ranger les vaisseaux capables d'affronter les rigueurs de l'océan atlantique en deux grandes catégories : les navires marchands et les navires de guerre.

Navires Marchands

Les navires marchands sont conçus pour transporter d'importantes cargaisons. A cause du danger constant que représentent les pirates, la plupart possèdent au moins quelques canons, destinés à un usage défensif. En temps de guerre, le nombre de ces pièces peut augmenter considérablement.

C'est dans cette catégorie que l'on trouve les caravelles, navires à la silhouette élancée, surtout utilisés par les Portugais et les Espagnols, mais aussi des navires beaucoup plus massifs. De manière générale, plus un navire marchand est volumineux, plus sa capacité de transport est importante et moins il est facile à manœuvrer.

Navires de Guerre

Le vaisseau de guerre le plus puissant et le plus emblématique de cette époque est le galion. La particularité du galion est de pouvoir transporter des canons lourds (jusqu'à soixante par vaisseau !), lui permettant d'attaquer les navires ennemis à grande distance. Véritable citadelle flottante, il reste néanmoins plus rapide que les navires marchands les plus lourds.

Les galions anglais, plus agiles et mieux armés que les galions espagnols, jouèrent un rôle décisif dans la victoire de 1588 contre l'Armada (voir ci-dessus). Le fameux *Revenge*, qui fut commandé par Drake puis par Grenville, était un navire de ce type.

L'équipage d'un galion tourne généralement autour de 250 hommes, le strict minimum étant égal à un dixième de ce chiffre.

Les Navires en Jeu

En termes de jeu, un navire est défini par quatre caractéristiques chiffrées :

Sa **Puissance de Feu**, qui dépend directement du nombre et de la qualité de ses canons.

Sa **Résistance**, qui reflète la résistance et la robustesse de sa coque.

Sa **Vitesse**, qui dépend à la fois de sa taille, de sa silhouette et de sa voilure.

Son **Agilité**, qui représente la facilité avec laquelle il peut être manœuvré.

Ces caractéristiques interviennent en cas de combat entre deux navires (voir page suivante). Elles sont alors testées sur 2d6, exactement comme les traits d'un personnage.

Navire Marchand Typique

Puissance de Feu	5 *	Vitesse	7
Résistance	7	Agilité	7

* Ceci suppose que le navire possède des canons.

Un navire d'une qualité exceptionnelle pourra bénéficier d'un +1 en Résistance, en Vitesse ou en Agilité, à la discrétion du meneur de jeu.

Lorsqu'un navire marchand est reconvertis en vaisseau de guerre, sa Puissance de Feu et sa Résistance peuvent être augmentées en baissant son Agilité ou sa Vitesse. On peut, par exemple, faire monter la Puissance de Feu à 7 (+2) en faisant descendre la Vitesse et l'Agilité à 6. Ce rééquilibrage ne peut entraîner aucune valeur au-dessous de 5 ou au-dessus de 10.

Vaisseau de Guerre Typique

Puissance de Feu	8	Vitesse	6
Résistance	9	Agilité	6

Là encore, un navire exceptionnel (comme le fameux *Revenge*) pourra bénéficier d'un +1 dans une ou plusieurs de ses valeurs.

On peut également décider d'augmenter la Puissance de Feu de +1 ou de +2, au détriment de la Vitesse ou de l'Agilité, voire des deux à la fois, avec les mêmes limites que ci-dessus. A l'inverse, il est possible de réduire la Puissance de Feu pour améliorer la Vitesse ou l'Agilité.

RÈGLES DE COMBAT NAVAL

« Nous nous sommes battus durant une demi-journée. Après les avoir battus et repoussés, nous avons constaté que nous n'avions presque plus de poudre ; la moitié de nos hommes étaient morts et le bateau était sur le point de se dégager des récifs pour s'enfoncer sous nos pieds et couler dans l'océan... »

L'Epervier de Basti

Les règles suivantes permettent de gérer, de façon simplifiée et dynamique, les affrontements pouvant survenir, sur mer, entre navires ennemis. Un engagement entre deux navires peut passer par trois phases successives : la poursuite, la canonnade et l'abordage.

La Poursuite

Le navire attaqué peut tenter d'échapper à son assaillant, afin de se mettre hors de portée de ses canons. Pour cela, il doit réussir un test de Vitesse. Si le test est manqué, son adversaire peut utiliser ses canons : on passe alors à la phase suivante. Si le test est réussi, le navire assaillant doit, lui aussi, tester sa Vitesse. S'il manque ce test, le navire fugitif réussit à se mettre définitivement hors de portée.

La Canonnade

A partir du moment où les navires sont à portée de tir, ils peuvent échanger des coups de canon. L'initiative dépend de la manœuvrabilité du navire : le vaisseau avec l'Agilité la plus élevée peut tirer le premier. On teste alors sa Puissance de Feu. Si le test est réussi, le navire adverse subit de sérieux dommages ; si le test est manqué, les dommages infligés restent sans conséquence notable.

Un navire qui subit de sérieux dommages doit effectuer un test de Résistance. Si ce test est réussi, le navire « tient bon », malgré les dommages subis ; sa Résistance est néanmoins mise à rude épreuve et baisse d'un point. Si

le test de Résistance est manqué, le navire perd non seulement un point de Résistance mais aussi un point dans toutes ses autres caractéristiques d'un point (Vitesse, Agilité et Puissance de Feu).

En outre, chaque fois qu'un navire manque un test de Résistance, le moral de l'équipage est, lui aussi, mis à rude épreuve : sa Combativité (voir ci-dessous) baisse elle aussi d'un point.

Un navire dont la Résistance atteint zéro est envoyé par le fond.

L'Abordage

Un navire à portée de canon peut tenter de venir à l'abordage. Pour ce faire, il doit réussir un test d'Agilité. Le navire attaqué, de son côté, peut tenter d'échapper à l'abordage en réussissant un test similaire. Si le test de l'assaillant est réussi et que celui du navire attaqué est manqué, l'abordage peut avoir lieu : les combats qui s'ensuivent peuvent alors être réglés selon les règles données ci-dessous pour les affrontements au corps à corps.

Les corps à corps qui surviennent en cas d'abordage sont de sanglantes et chaotiques mêlées, qui n'ont pas grand chose à voir avec les combats singuliers traités dans les règles de *Solomon Kane*. Pour ce type d'affrontement, on estimera qu'un assaut ne représente pas quelques secondes, mais plusieurs minutes d'action frénétique et meurtrière.

A l'intérieur d'un assaut, il est nécessaire de distinguer le sort de la masse des combattants (personnages-non-joueurs) et celui des héros (c'est à dire des personnages-joueurs) qui s'y trouvent impliqués.

Un assaut de corps à corps entre deux groupes de combattants peut être résolu comme un assaut de combat singulier très simplifié, utilisant un seul jet de dés.

Chaque groupe possède une valeur globale de Combativité. Lors de l'assaut, on teste sur 2d6 la Combativité des deux camps : si un camp réussit ce test mais que l'autre le manque, il remporte l'assaut : dans ce cas, la Combativité du perdant baisse d'un point.

Si les deux camps réussissent ou manquent tous les deux leurs tests, la situation reste indécise.

Pour vaincre définitivement l'ennemi, il faut amener sa valeur de Combativité à 1, ce qui rend impossible la poursuite du combat.

La Combativité du groupe dépend avant tout de son degré d'entraînement militaire. En pratique, ce score est, à la base, égale à la Valeur des PNJ de second plan qui la composent (voir p 17)

Simples marins	5
Combattants de fortune (ex : pirates)	6
Combattants entraînés (ex : soldats anglais)	7
Combattants d'élite (ex : soldats espagnols)	8

Cette valeur de base peut ensuite être modifiée par divers facteurs, détaillés ci-après.

Troupes

Très supérieures en nombre à l'ennemi	+1
Bien mieux équipées que l'ennemi	+1
Commandées par un Meneur d'Hommes	+2

Si les troupes sont commandées par l'Aigle des Mers (Drake) ou par tout autre capitaine possédant une Fortune reflétant une réputation comparable, la Combativité de l'ennemi pourra être diminuée d'un point.

Les Héros dans la Tourmente

Lorsqu'un héros se trouve à l'intérieur d'un navire qui subit des dommages graves (test de Résistance manqué) à cause de la canonnade, on effectue un test de feu avec la Puissance de Feu de l'ennemi, afin de déterminer la façon dont les choses ont tourné pour le personnage.

Ce test est résolu comme un test d'attaque : selon son résultat, le personnage pourra être (à peu près) indemne, blessé ou mortellement blessé, un résultat qui pourra être atténué en dépensant un point de Destin, selon les règles habituelles. Si le personnage est blessé, il devra mettre son Endurance à l'épreuve, là encore selon les règles habituelles (voir chapitre III).

A l'issue de chaque assaut de corps à corps, tout personnage-joueur engagé dans la bataille doit également effectuer un test de bataille

La valeur de ce test de bataille dépend de l'évolution du combat :

Situation Incertaine	8
Assaut remporté par l'ennemi	10
Assaut remporté par le camp du héros	6

Ce test de bataille devra lui aussi être interprété comme un test d'attaque, avec les mêmes effets et les mêmes conséquences que ci-dessus.

Ce test reflétant une mêlée généralisée, les héros n'auront pas droit au test de Défense habituel.

Une fois ce test effectué, si le personnage est encore en état de combattre, il peut tenter (mais ce n'est pas une obligation) de faire preuve d'héroïsme. On doit alors effectuer un deuxième test de bataille, selon les mêmes règles et avec les mêmes conséquences que le premier.

Si le personnage est encore en état de combattre après ce second test (grâce à son Endurance) la bravoure dont il a fait preuve a une chance

d'influer de façon directe sur le déroulement de l'affrontement : concrètement, la Combativité de son camp recevra un bonus de +1 à l'assaut suivant. Plusieurs héros peuvent augmenter la Combativité de leurs compagnons d'armes en faisant montre d'un courage exceptionnel.

Dans ce type d'affrontement, où un personnage peut être assailli de toutes parts, les combattants équipés d'une cuirasse ne bénéficient pas d'une protection totale contre les blessures, mais la valeur de leur test de bataille sera tout de même diminuée de 2. Cet ajustement s'applique au test de bataille effectué à chaque assaut de corps à corps mais pas au second test effectué en cas de conduite héroïque (ni d'ailleurs au test de feu).

L'Endurance des combattants, qui permet de résister aux effets des blessures, joue donc ici un rôle crucial : les qualités les plus susceptibles de venir en aide à un héros lors d'une bataille de ce type sont donc la Force et la Volonté... ainsi, bien sûr, que le Destin.

Vrais et Faux Anachronismes

La citation qui ouvre cet article mentionne le Cap Horn et l'Île de la Tortue.

La référence à l'Île de la Tortue (Tortuga), découverte dans les années 1630, n'est pas un anachronisme d'Howard mais bien une erreur de traduction : en effet, le texte original parle de « the Tortugas », au pluriel, nom qui désigne un groupe d'îles situées au large de la Floride, sans rapport avec l'Île de la Tortue (située au nord ouest d'Haïti et également connue sous le nom d'Hispaniola). Or, ces îles Tortugas, découvertes dès 1513 par l'explorateur Ponce de Leon, furent utilisées, dès les années 1560, par les boucaniers élisabéthains (dont le fameux John Hawkins, le cousin et associé de Drake !) comme lieu de ravitaillement (la faune y étant abondante) mais aussi comme refuge temporaire... Il n'y a donc pas ici de véritable anachronisme.

L'allusion au Cap Horn est, en revanche, un indiscutable anachronisme : même si Solomon Kane pouvait connaître l'existence de ce cap, ayant accompagné Francis Drake lors de sa circumnavigation, le nom « Horn » ne lui fut donné qu'en 1616, date à laquelle le cap fut officiellement découvert et franchi par des marins néerlandais partis du port de Hoorn. Historiquement, Kane aurait donc dû parler du détroit de Magellan.

Ceci étant dit, le monde de Kane appartient davantage à l'Aventure qu'à l'Histoire !

Appendice n°3

LE RETOUR DE KANE

Cet appendice s'adresse aux joueurs et meneurs de jeu connaissant la deuxième édition du jeu. Il détaille les différentes additions et modifications apportées aux règles dans cette troisième et ultime mouture.

Chapitre I : De Chair et de Sang

La Fortune de **Maître d'Armes** a été rebaptisée Bretteur Accompli. Ses effets ont été légèrement redéfinis et ne concernent désormais que les épées, armes de prédilection des héros.

Sauf dans quelques rares cas (armes à deux mains etc), les **scores d'Attaque et de Défense** ne sont plus modifiés par les armes utilisées : voir les notes sur le chapitre III pour plus de détails.

Chapitre II : Exploits et Périls

Les notions de **prouesse** et d'**exploit**, déjà inscrites en filigrane dans les précédentes versions du jeu, sont désormais définies de façon plus explicite, tout comme le bonus de +2 pouvant être conféré par une Fortune.

La règle sur **les réussites et les échecs automatiques** a été rajoutée. A titre indicatif, une valeur de 2 sur 2d6 équivaut à moins de 3% de chances, ce qui correspond également au risque d'échec d'une valeur de 11.

Les effets des **blessures** ont été modifiés : seules les pertes d'Endurance sont immédiates, les autres Traits n'étant affectés qu'après coup.

Les règles sur **les périls** (flammes, chutes etc) ont été entièrement refondues. La notion de « niveau de danger », trop abstraite, a été remplacée par des « jets de sauvegarde » basés sur la Rapidité.

Les règles sur la **perception** et la discréption ont été légèrement remaniées pour être en conformité avec les changements apportés aux Seconds Couteaux (voir chapitre suivant).

Chapitre III : Rapières et Pistolets

Dans les versions antérieures du jeu, chaque type d'**armes blanches** recevait des ajustements d'Attaque et de Parade, qui pouvaient encore être modifiés en cas de différence d'allonge entre les adversaires. Ces divers ajustements alourdissaient quelque peu le déroulement des combats, sans finalement apporter grand-chose de plus au jeu. Ils ont donc été supprimés, afin de rendre les combats encore plus fluides.

En outre, les divers modificateurs d'armes ont été remplacés par un traitement plus simple et plus descriptif des différentes armes (voir p 14).

Les « réussites doubles » sur des tests d'Attaque portent désormais le nom plus élégant de **coups de maître**. Un héros peut également obtenir un tel résultat en dépensant 1 point de Destin suite à une attaque réussie (voir p 18).

Les combats **contre plusieurs** ennemis ont été simplifiés afin de permettre aux héros de pouvoir se défendre efficacement contre des hordes d'ennemis. Cette modification n'a pas pour but de rendre les combats plus réalistes, mais plus héroïques, plus spectaculaires et plus simples à gérer dans le feu de l'action.

Les règles sur le **combat à cheval** ont été rajoutées et les règles sur le **combat à mains nues** ont été à la fois remaniées et développées.

Les « adversaires mineurs » sont désormais appelés **Seconds Couteaux** – et les règles qui régissent leurs actions ont été simplifiées, afin de réduire au strict minimum les jets de dés les impliquant. Privés de tests de Défense, les Seconds Couteaux ne peuvent réussir de coup de maître et sont automatiquement hors de combat dès la première blessure.

Enfin, les règles sur la **Fureur Guerrière** ont été refondues et clarifiées.

Chapitre V : Héros et Périples

Les règles sur **la réputation et les Fortunes**, peu utiles, ont été supprimées et remplacées par une approche plus narrative de ce sujet.

Les caractéristiques des différentes incarnations de **Solomon Kane** ont été légèrement remaniées pour les rendre conformes aux changements apportés aux règles (armes etc).

Ce chapitre contient également des précisions supplémentaires sur les **points de Destin** ainsi que la description de quelques **nouvelles Fortunes** et des règles optionnelles entièrement inédites sur les **Faiblesses Héroïques**.

Chapitre VI : Ennemis et Compagnie

Voir ci-dessus concernant les Seconds Couteaux.

Les points de Destin des **Ennemis Majeurs** et autres personnages-non-joueurs de premier plan sont désormais soumis à des restrictions qui reflètent plus nettement la différence de statut narratif entre ces personnages et les héros incarnés par les joueurs (voir p 38-40).

Vous trouverez également la description de deux **nouvelles Fortunes** réservées aux Ennemis (Fils du Diable et Assassin).

Les caractéristiques des personnages décrits dans la **Galerie de Portraits** ont été légèrement remaniées afin de prendre en compte les modifications de règles sur les armes etc.

Les changements les plus importants concernent Jack Hollinster et Sir George Banway, désormais tous deux dotés de la Fortune *Bretteur Accompli*, afin de mieux coller à leur description dans la nouvelle *Les Epées de la Fraternité*.

La Galerie de Portraits comprend aussi quelques **nouveaux personnages**.

Quatre d'entre eux sont tirés des aventures de Kane en Afrique : Jeremy Hawk, Gulka le Tueur de Gorilles, le cheikh Hassim ben Saïd et, bien sûr, Nakari, la « reine-vampire » de Negari. A cela s'ajoutent Francis Drake et Sir Richard Grenville, deux grands personnages historiques évoqués dans les aventures de Solomon Kane.

Les règles sur les **Bêtes Féroces** ont été largement remaniées et étoffées, afin de mieux restituer le danger, la sauvagerie et le côté spectaculaire des combats contre les animaux dans les nouvelles de Robert E. Howard. Une bête sauvage est donc désormais beaucoup plus dangereuse qu'un Second Couteau, conformément à l'esprit du jeu.

La section sur les **Créatures Monstrueuses** a, elle aussi, été remaniée et développée ; elle contient notamment une description détaillée des Akaanas, les terribles harpies affrontées par Solomon Kane dans *Des Ailes dans la Nuit*.

Chapitre VII : Sorciers et Nécromants

Le contenu de ce dernier chapitre reprend celui du mini-supplément intitulé *Magie Noire*, sous une forme très légèrement modifiée.

La Troisième Edition Révisée (2008)

Publiée en Août 2007, la troisième édition du jeu a été légèrement modifiée début 2008.

Si vous avez téléchargé une version du jeu ne comportant pas cet encadré, deux changements ont été apportés aux règles.

Premièrement, les pertes de Rapidité dues aux blessures et autres dommages ne sont désormais prises en compte qu'après le combat, une fois la tension retombée. Ce changement rend les effets des blessures plus faciles à gérer dans le feu de l'action ; désormais, le seul effet immédiat d'une blessure sur un héros ou un adversaire de premier plan est de réduire son Endurance.

Deuxièmement, les effets de la fureur guerrière ont été modifiés afin d'être plus simples à gérer pour le joueur et de permettre à un personnage en état de fureur de véritablement combattre jusqu'à l'épuisement de ses forces.

Si vous avez déjà imprimé le PDF des règles, il est évidemment inutile de le ré-imprimer entièrement. Seules trois pages ont été modifiées : 8, 15 et 17.

La Fin du Voyage ?

Courant dans le vent comme une meute furieuse, aboyaient les chiens de l'océan.

Solomon Kane se leva à nouveau et attacha sa lame espagnole.

Dans ses yeux étranges et froids une lueur vagabonde brillait, entêtée et aveugle.

Et Solomon prit congé des gens pour s'en aller dans la nuit.

Une lune sauvage chevauchait les nuages blancs et fougueux, les vagues aux crêtes blanches battaient avec fureur,

Lorsque Solomon Kane repartit à nouveau et personne ne connaissait sa route.

Ils l'aperçurent se découplant sur la lune, où des nuages se dissipaient sur le faîte de la colline.

Et ils entendirent un appel étrange dont les échos sifflaient et se mêlaient au vent.

R. E. Howard, Solomon Kane's Homecoming

Olivier Legrand, Août 2007