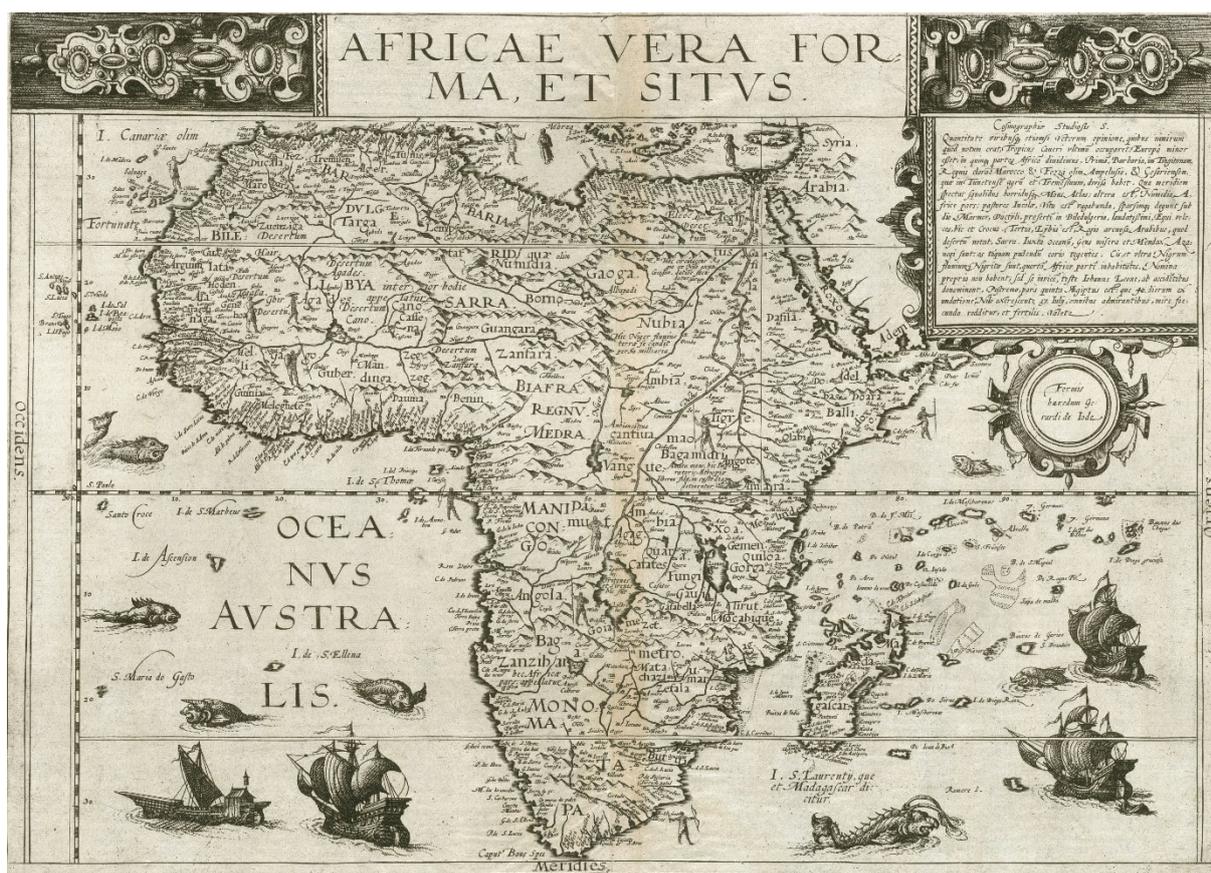


LE CONTINENT NOIR

Un Supplément pour le Jeu de Rôle SOLOMON KANE

Inspiré de l'Œuvre de Robert E. Howard



Olivier Legrand (2015)

LE CONTINENT NOIR

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

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

L'objectif de ce supplément n'est pas de proposer une description détaillée de l'Afrique des années 1580-1600 (l'époque de *Solomon Kane*), mais plutôt d'explorer les diverses possibilités offertes par l'Afrique en tant que cadre de jeu et d'aventures, dans l'univers à la fois héroïque et sombre de *Solomon Kane*. Mais avant de plonger dans cette Afrique de *sword & sorcery*, d'explorer ses jungles ténébreuses, ses cités perdues et ses antiques secrets, quelques brèves précisions géographiques et historiques s'imposent...

Sur le plan géographique, l'Afrique évoquée dans ce supplément (et dans les aventures de Solomon Kane écrites par Robert E. Howard) ne représente pas l'entièreté du continent africain, mais une partie de ce que l'on appelait autrefois « l'Afrique Noire » : l'Afrique de l'Ouest et sa fameuse « côte aux esclaves », c'est-à-dire la région par laquelle des aventuriers élisabéthains sont les plus susceptibles d'aborder le Continent Noir, avant de s'enfoncer ensuite dans l'intérieur des terres, en quête de quelque cité perdue ou *terra incognita*. On entre alors dans un territoire inexploré, un espace de pure aventure – une *sandbox*, en jargon rôlistique – où le meneur de jeu peut laisser libre cours à son imagination.

Sur le plan historique, l'Afrique du XVIème siècle reste aussi, à bien des égards, une « terre inconnue », pleine de zones d'ombre et de questions sans réponse. Ceci s'explique en partie par la rareté des documents écrits et par la tendance de nombreuses dynasties africaines à effacer de façon systématique l'héritage culturel (et, souvent, matériel) de leurs prédécesseurs. Ces réalités, combinées aux préjugés ethnocentristes et à l'essor du colonialisme, ont pu amener certains penseurs européens à voir l'Afrique comme une « terre sans histoire » - une vision que personne, aujourd'hui, ne songerait à défendre sérieusement mais qui a lourdement pesé sur les représentations de l'Afrique dans les fictions des XIXème et XXème siècles.

Enracinées dans la tradition de ces *jungle tales* dont le Tarzan de Burroughs fut le plus célèbre fleuron, les aventures africaines de Kane relèvent donc avant tout de l'imaginaire *pulp*, avec tout ce que cela suppose de stéréotypes et de clichés – et comme toutes les autres histoires mettant en scène le Puritain vengeur, elles n'utilisent

l'Histoire que comme toile de fond, pour laisser l'Aventure occuper le premier plan. L'Afrique évoquée dans ce supplément est donc avant tout un monde de jungles hostiles, de tribus primitives, de bêtes sauvages et de cités oubliées, où survivent antiques sortilèges et créatures de l'aube des temps, comme les vampires des *Collines des Morts* ou les Akaanas qu'affronte Kane dans *Des Ailes dans la Nuit*. Il a paru néanmoins intéressant d'ajouter à ces ingrédients quelques éléments historiques, afin d'élargir les horizons de ce supplément au-delà des sentiers parcourus en son temps par Robert E. Howard.

Chapitre I : L'Afrique de Kane

Le premier chapitre de ce supplément se propose donc d'explorer l'Afrique non sous un angle géographique ou historique, mais plutôt sous un angle thématique, en examinant les principaux dangers, personnages et motifs d'aventure que des héros sont susceptibles d'y rencontrer.

Chapitre II : Fragments d'Histoire

Contrepied historique du précédent, ce chapitre propose un rapide tour d'horizon de plusieurs royaumes et empires d'Afrique de l'Ouest et s'intéresse également à la possibilité de jouer des héros natifs du Continent Noir.

Chapitre III : Mystères d'Afrique

Ce dernier chapitre présente plusieurs idées de lieux, d'intrigues et d'ennemis autour desquelles le meneur de jeu pourra construire ses propres scénarios africains.

Annexe

Vous trouverez enfin, en annexe, un court essai intitulé *Solomon Kane et le Racisme : Une Etude en Noir et Blanc*, initialement paru dans le recueil *Echos de Cimmérie*, consacré à l'œuvre de Robert E. Howard. Cet article (qui sort quelque peu du cadre rôlistique de ce supplément) vise à replacer les aventures africaines de Kane dans le contexte littéraire et culturel de l'époque de leur écriture, avec recul mais sans complaisance.

Toutes les images utilisées dans ce supplément sont libres de droit (ou supposées l'être).

I : L'AFRIQUE DE KANE

L'évocation de l'Afrique dans les récits mettant en scène Solomon Kane fait intervenir un certain nombre de motifs récurrents, que le meneur de jeu pourra utiliser pour construire ses propres aventures africaines howardiennes. Ces différents éléments sont examinés en détail ci-dessous.



Jungles Sauvages

« L'âme de l'Afrique, disaient les tambours en battant ; l'esprit de la jungle ; le chant des dieux des ténèbres du Dehors (...) Les tambours grondaient et beuglaient tout cela – et bien d'autres choses encore ! – à Kane pendant qu'il se frayait un chemin dans la forêt. Dans un recoin secret de son âme, quelque chose vibra et leur répondit. Toi aussi tu appartiens à la nuit, chantaient les tambours ; en toi réside la force des ténèbres ; la force du primitif ; reviens vers nous, vers les premiers âges (...) »

Ombres Rouges

L'Afrique de *Solomon Kane*, c'est d'abord et avant tout la jungle, avec ses bêtes féroces (voir règles p 51) et cette atmosphère de sauvagerie primitive constamment évoquée dans les récits d'Howard – une atmosphère qui finit par imprégner et transformer le personnage de Kane, faisant remonter à la surface de son être des instincts guerriers primordiaux.

Le meneur de jeu désireux de restituer cet élément dans ses propres scénarios devra faire en sorte de présenter la jungle africaine non comme une simple zone de danger, mais bien comme un monde inconnu, à la fois inquiétant et fascinant, exerçant sur ceux qui l'explorent une forme de sortilège primal.

La jungle est le lieu où l'instinct règne en maître, ou ce qui est d'ordinaire enfoui sous le vernis de la civilisation remonte à la surface, à la manière d'une mémoire ancestrale oubliée et soudain triomphante.

Cette idée se retrouve également de façon à travers l'attitude des indigènes rencontrés par Kane lors de ses errances en Afrique : les tribus qui vivent à l'intérieur de la jungle sont plus « sauvages », plus dangereuses (et plus hostiles à l'homme blanc) que celles qui vivent à la lisière ou sur les berges des grands fleuves.

En termes de jeu, cette idée peut être reflétée par une différence de valeur au Combat (voir règles, p 39) ; le meneur de jeu pourra ainsi réserver les scores de Combat les plus élevés (7-8) aux tribus vivant au cœur de la jungle.

L'Appel de la Jungle

Le meneur de jeu qui souhaite restituer, en termes de jeu, l'idée de l'appel de la jungle tel qu'elle est évoquée ci-dessus pourra utiliser la règle optionnelle suivante, qui relie ce concept à celui de la *rage guerrière* détaillée dans les règles de base du jeu (p 18).

Lorsqu'il estime qu'un héros peut percevoir l'appel de la jungle, le meneur de jeu pourra demander au joueur de mettre à l'épreuve l'Instinct de son personnage.

Si l'épreuve est réussie, le héros pourra entrer en état de *rage guerrière* lors du prochain combat survenant au cours de l'aventure, sans avoir besoin pour cela d'être presque à court d'Endurance (3 ou moins) ou confronté à une créature monstrueuse.

Si le héros a réussi son épreuve d'Instinct mais qu'il ne souhaite *pas* céder à la *rage guerrière*, il ne pourra surmonter l'appel de la violence primitive qu'en réussissant une *prouesse* (-2) en Volonté.



Tribus Indigènes

« Le lac est appelé Nyayna ; ses îles portent le nom d'Iles de Ra, et l'île principale est Basti. Les membres de la caste dirigeante se nomment les Khabasti et les esclaves Masutos. »

L'Épervier de Basti

Clichés et Stéréotypes

La façon dont les récits d'Howard dépeignent les indigènes africains, typique de la littérature d'aventure de son époque n'est évidemment plus en accord avec les sensibilités modernes. Cette question, qui dépasse bien sûr largement le cadre d'un supplément de jeu de rôle, est examinée en détail dans l'essai reproduit en annexe de ce supplément (p 22) – mais mérite également d'être brièvement abordée dans le contexte de ce chapitre.

Comme l'immense majorité des auteurs *pulp* des années 1920-30, Howard ne se pose guère de questions sur le racisme et l'ethnocentrisme et décrit clairement les indigènes rencontrés par Kane comme des *sauvages* - un terme qui

n'est peut-être pas aussi méprisant qu'on pourrait le penser de prime abord de la part d'un auteur pour qui le *barbare* représentait une forme d'idéal supérieur à la *civilisation* et qui attribue souvent à ses propres héros (Kane compris) une *sauvagerie* emblématique de sa conception de l'Homme. Comme le montre la description du guerrier extraite de *La Lune des Crânes* ci-dessus, la condition de *sauvage* n'a pas, chez Howard, de valeur péjorative en soi.

Les Tribus du Fleuve

Par opposition aux tribus de la jungle évoquées ci-dessus, les tribus les plus pacifiques (ou les moins hostiles) rencontrées par Kane lors de ses périples sont désignées par l'appellation commune de « tribus du fleuve ». En termes de jeu, les indigènes de ces tribus pourront avoir une Valeur de 5-6, inférieure à celle des guerriers des tribus les plus dangereuses.

Cette désignation est également reliée à l'idée d'un « dialecte des tribus du fleuve » grâce auquel les voyageurs et les indigènes peuvent communiquer sans trop de problème - version locale de la « langue commune » présente dans d'innombrables jeux de rôle de *fantasy*, ainsi que l'illustrent les deux extraits suivants :

« Kane lui parla dans le dialecte du fleuve, un langage simple qu'il avait appris au cours de ses précédentes randonnées. Elle lui répondit lentement, en hésitant. Les tribus de l'intérieur du pays faisaient le commerce des esclaves et de l'ivoire avec les gens vivant au bord du fleuve et étaient familiers de leur jargon. »

Les Collines de la Mort

« Un homme surgit brusquement de derrière un gros rocher... un géant d'ébène sous la pâle clarté lunaire. La longue lame de sa lance d'argent brillait dans sa main et sa coiffure de plumes d'autruche ondoyait au-dessus de lui, telle une blanche nuée. Il leva sa lance en un salut respectueux et s'exprima dans le dialecte des tribus du fleuve. »

- Ce n'est pas le pays de l'homme blanc. Qui est mon frère blanc dans son kraal et pourquoi est-il venu au Pays des Crânes ? »

La Lune des Crânes

Comme dans les univers de *fantasy* possédant un langage commun, ce dialecte du fleuve pourra permettre aux aventuriers de recevoir ou de transmettre de précieuses informations, sans se retrouver constamment en butte à la barrière de la langue – sauf, bien sûr, lorsque le meneur de jeu l'estime nécessaire...

Esclaves & Négriers

« Plus d'une centaine d'indigènes, des jeunes hommes et des jeunes filles, cheminaient lentement sur la piste. Entièrement nus, ils étaient solidement attachés et reliés entre eux par de cruels instruments en bois ressemblant à des jougs. Ces jougs, rudimentaires et fort lourds, étaient passés autour de leurs cous et les enchaînaient deux par deux. Ils étaient reliés à leur tour par des fers aux autres jougs, formant ainsi une seule et longue file. Les négriers se composaient de quinze Arabes et de soixante-dix et quelques guerriers noirs, dont les armes et les parures compliquées indiquaient qu'ils appartenaient à une tribu de l'est... L'une de ses tribus soumises et converties à la religion de Mahomet par les Arabes conquérants, devenus leurs alliés. »

Des Bruits de Pas à l'Intérieur

Dans l'Afrique du XVIème siècle, les deux nations européennes les plus actives dans la traite des esclaves sont l'Espagne et le Portugal ; Hollandais, puis Français et Anglais ne s'investiront dans ce commerce lucratif que plus tard. Mais cette traite occidentale n'est que la plus récente, étant venue s'ajouter à deux autres, plus anciennes : celle pratiquée par les négriers arabes depuis plusieurs siècles et la traite intra-africaine, immémoriale. Loin de se concurrencer, ces trois traites se sont très vite alimentées l'une l'autre : à cette période, beaucoup de négriers européens font affaire avec des négriers arabes et tout le monde traite avec les marchands d'esclaves locaux.

Dans le contexte d'aventures situées en Afrique à l'époque de Kane, l'esclavage constitue donc un thème incontournable, qui peut apparaître sous diverses formes : à travers le commerce des esclaves ou, de façon plus diffuse, à travers l'omniprésence de rapports maître-esclave au sein des communautés humaines. La volonté d'échapper à cette servitude peut également constituer un puissant moteur dramatique, à l'échelle d'un individu ou d'un groupe.

Même lorsqu'il ne fait pas partie des thèmes ou des enjeux d'un scénario, l'esclavage pourra étendre son ombre sur les personnages, en affectant, par exemple, la façon dont ils seront vus par ceux qui croiseront leur route. Des aventuriers occidentaux voyageant en Afrique ont en effet de fortes chances d'être considérés *de facto* soit comme des négriers, soit comme des acheteurs potentiels, même si leur présence sur le Continent Noir obéit à une toute autre motivation. Quant aux autres étrangers qu'ils rencontreront sur leur chemin, ils ont toutes les chances d'être impliqués, d'une façon ou d'une autre, dans le commerce des esclaves.

Rois & Sorciers

« Bogonda était le nom de ce village, gouverné par Kuroba le chef et Goru le prêtre. »

Des Ailes dans la Nuit

Dans l'Afrique du monde de *Solomon Kane*, les tribus ont souvent à leur tête un roi et un sorcier – un partage du pouvoir qui entraîne souvent rivalités et intrigues. On rencontre notamment cette configuration dans *Ombres Rouges*, avec le sorcier N'Longa (que Kane rencontre alors pour la première fois) et le chef Songa, auquel N'Longa prétend se soumettre, jusqu'à ce qu'il puisse exercer contre lui une terrible vengeance.

On retrouve aussi cette rivalité entre chef-roi et prêtre-sorcier dans *L'Épervier de Basti*, où le boucanier anglais Jeremy Hawk a réussi à poser sur son front l'antique couronne de Basti, au grand dam du grand prêtre Agara, qui avait d'abord pactisé avec lui avant de conspirer sa perte. Dans les deux cas, le chef-roi sera finalement vaincu par le sorcier-prêtre. Une telle rivalité peut constituer un excellent ressort dramatique dans une aventure, à partir du moment où les héros savent la percevoir et l'exploiter. Au-delà de leur rivalité plus ou moins manifeste, ces deux figures méritent d'être étudiées d'un peu plus près, en tant que modèles de personnages-non-joueurs.



Dans la plupart des cas, le roi-chef règne en despote absolu sur son peuple. Son pouvoir est un pouvoir temporel, qui se mesure en termes de force guerrière (la sienne ou celle des guerriers qui lui obéissent). La cruauté des châtements infligés à ceux qui osent défier son autorité témoigne du caractère despotique et arbitraire de ce pouvoir.

A la force du roi-chef s'oppose la ruse du sorcier-prêtre. Par son statut et son existence même, ce personnage témoigne de la force des croyances de la tribu dans les puissances surnaturelles – que ces croyances recouvrent ou non un fond de vérité surnaturelle.

Le sorcier-prêtre peut donc être un véritable initié (comme N'Longa) ou un habile mystificateur, dénué de tout véritable savoir ou pouvoir magique, mais passé maître dans l'art de jouer sur les superstitions de son peuple. Même s'il accepte de se soumettre, en apparence, au pouvoir temporel du chef-roi, le sorcier-prêtre n'a généralement que mépris pour celui qu'il perçoit le plus souvent comme une brute arrogante et une menace potentielle pour ses propres privilèges.

Rien n'empêche, cela dit, le meneur de jeu d'aller à l'encontre de ces stéréotypes (en mettant par exemple en scène un chef-roi authentiquement honorable ou un prêtre-sorcier aussi sage que bienveillant) ou de les nuancer. Le cas de N'Longa prouve qu'un personnage conçu à partir d'un stéréotype caricatural peut ensuite évoluer dans une direction beaucoup plus complexe et originale.

Une autre possibilité intéressante consiste à introduire un troisième élément (forcément perturbateur) dans la lutte de pouvoir entre le chef-roi et le sorcier-prêtre, comme par exemple un ambitieux aventurier occidental, une séduisante sorcière, un prétendant au trône impatient de prendre le pouvoir ou un prêtre d'une foi rivale (l'époque de référence du jeu est également celle où l'Islam supplante définitivement les croyances animistes locales dans plusieurs contrées africaines).

Le Tombeau des Blancs

Enfin, il importe de remarquer que les aventures africaines de Kane ne donnent pas une image très flatteuse de l'homme blanc – et sont loin de le représenter en conquérant civilisateur ou en explorateur héroïque, comme tant de *jungle tales* de cette époque.

Si l'on excepte la jeune Marylin, classique demoiselle en détresse que Kane vient secourir dans *La Lune des Crânes*, les Européens que rencontre Kane au cours de ses aventures africaines sont des individus sans foi ni loi : dans *L'Épervier de Basti*, le boucanier Jeremy Hawk est un aventurier opportuniste, guidé par la soif de richesse ; dans *Ombres Rouges*, Le Loup est un meurtrier aussi cupide que cruel. Si Hawk est globalement beaucoup moins haïssable que Le Loup, l'un et l'autre partagent le même mépris pour les indigènes et les mêmes ruses de manipulateur :

« Seul je suis arrivé dans ce village et seul parmi les sauvages et les cannibales, j'ai gagné – un esclave à bord de mon navire m'avait enseigné les rudiments de leur langue – la confiance du Roi Songa et ai supplanté ce bouffon de N'Longa. »

Le Loup dans Ombres Rouges

« C'est ainsi que j'ai découvert un peuple inconnu sur ces îles – et une race curieuse et impie qui règne sur elles. Ils n'avaient encore jamais vu d'homme blanc. Dans ma jeunesse, j'avais fait partie d'une bande de voleurs ; ceux-ci dissimulaient leurs véritables activités en faisant des tours de bateleur et en jonglant. En vertu de mon adresse à ces tours d'escamotage, je fis très forte impression sur ces gens. Ils me prirent pour un dieu... »

Jeremy Hawk dans L'Épervier de Basti

Pour Le Loup comme pour Jeremy Hawk, du reste, l'Afrique s'avèrera être, selon la formule consacrée, « le tombeau de l'homme blanc », puisque ces deux personnages y trouveront tous les deux la mort, victimes de la même fatale erreur de jugement – avoir voulu croire qu'ils pourraient, chacun à sa manière, régner sur ce monde qui n'était pas le leur.

Quant à Kane lui-même, il est, là encore, un cas à part. Guidé par l'appel de l'inconnu et « la flamme bleue de la vengeance », il entretient avec l'Afrique un rapport complexe et ambivalent. Ses pérégrinations africaines auront sur lui un effet beaucoup plus profond que toutes ses autres aventures : elles l'affranchiront de nombre de ces certitudes, l'amèneront au bord de la folie (cf. *Des Ailes dans la Nuit*) et le transformeront à jamais – un changement que reflètent notamment son amitié avec N'Longa et le fait qu'il accepte de devenir le porteur du Bâton Vaudou, un talisman païen – lui, un Puritain anglais !

Sans doute est-ce en Afrique que Solomon Kane est enfin *devenu lui-même*, après avoir arpenté les plus sombres sentiers...

Cités Perdues

« Assurément, aucun homme blanc n'avait jamais vu cet endroit... ou n'avait survécu pour en parler ! Lorsqu'il était arrivé sur la Côte Occidentale, quelques mois auparavant, et qu'il faisait ses préparatifs avant de s'enfoncer à l'intérieur du pays, personne ne lui avait parlé d'une région comme celle-ci. Les quelques hommes blancs ayant une certaine connaissance de l'Afrique avec qui il s'était entretenu n'avaient jamais mentionné le Pays des Crânes ou la femme mystérieuse régnant sur celui-ci. »

La Lune des Crânes

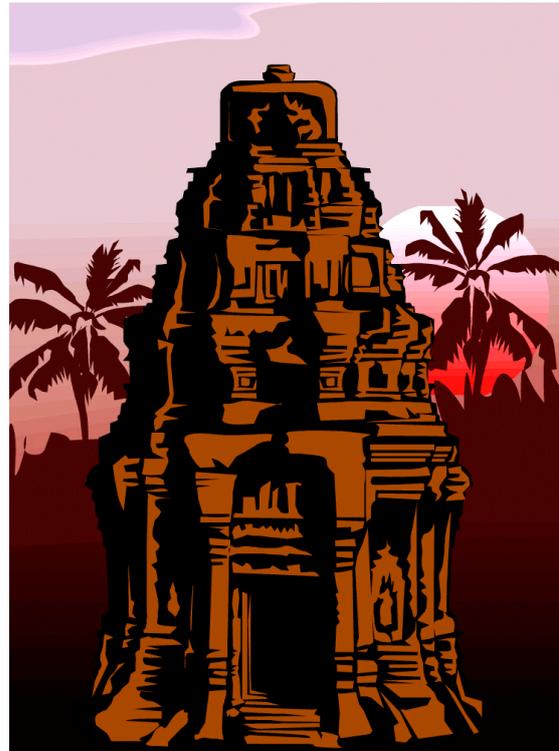
L'Afrique de Kane est également la terre des cités perdues – vestiges oubliés et décadents de civilisations disparues, comme l'Atlantide pour la cité Negari (*La Lune des Crânes*) et l'empire assyrien pour la cité de Ninn (*Les Enfants d'Assur*). A partir de ces deux modèles, rien n'empêche le meneur de jeu d'imaginer ses propres cités perdues, liées à d'autres cultures de l'Antiquité (comme Rome, Carthage ou le Royaume de Kush) ou à la survivance de peuples non-humains ou hybrides (comme les hommes-serpents ou le peuple chat décrits dans le supplément *Sombres Secrets*).

Là encore, comme dans le cas du couple roi / sorcier évoqué page précédente, il est possible de dégager un schéma narratif caractéristique de ce thème, qui constitue un véritable sous-genre du récit d'aventure :

Découverte : Lorsque le ou les héros arrivent dans la cité perdue, c'est souvent en tant que prisonniers, après avoir été capturés alors qu'ils étaient à la recherche de quelque chose (un trésor, une vengeance, une personne disparue etc.) - chose qu'ils vont évidemment finir par trouver dans la cité perdue.

Secrets : Cette cité, fondée durant l'Antiquité (Ninn) ou à une période encore plus reculée (Negari) est le plus souvent en proie à la décadence ou à des conflits intérieurs (lutte de pouvoir, guerre civile larvée entre clans rivaux etc.) ; dans les deux cas, l'ère de la splendeur et de la puissance appartient à un passé révolu et le déclin a déjà commencé, de façon plus ou moins flagrante ou insidieuse.

Chute : Dans la plupart des cas, les actions des héros entraîneront directement ou indirectement la chute du pouvoir en place, voire de la cité elle-même, qui rejoint alors définitivement l'oubli dans lequel le monde extérieur l'avait déjà reléguée...



Esthétiquement, la cité perdue est toujours imposante, mystérieuse et inquiétante, avec une architecture souvent cyclopéenne et des statues évoquant les ères pré-humaines de l'histoire du monde.

A bien des égards, de tels lieux constituent les endroits les plus frappants qu'un aventurier sera amené à découvrir au cours de son existence.

« Même dans les cours d'Europe, il n'avait pas contemplé une pareille grandeur. La salle et toute sa décoration, depuis les serpents sculptés s'enroulant autour des colonnes jusqu'aux dragons à peine visibles de la voûte plongée dans les ténèbres, avaient été conçues sur une gigantesque échelle. Sa splendeur avait quelque chose d'effrayant... elle semblait surchargée, démesurée, inhumaine par ses dimensions... donnant presque le vertige à celui qui la contemplait et se pénétrait de son importance et de sa grandeur. Kane tint pour assuré que cette salle était l'ouvrage des dieux et non des hommes ; à elle seule elle aurait fait paraître minuscules la plupart des châteaux qu'il avait connus en Europe. »

La Lune des Crânes

Hors du cycle de Kane, le thème de la cité perdue se retrouve dans plusieurs autres récits de Robert E. Howard – notamment dans la nouvelle de Conan *Les Clous Rouges*, une des plus remarquables aventures originales du Cimmérien - que rien n'empêcherait d'ailleurs de transposer, avec quelques ajustements, dans l'Afrique mystérieuse de *Solomon Kane*.

Cannibales & Morts Vivants

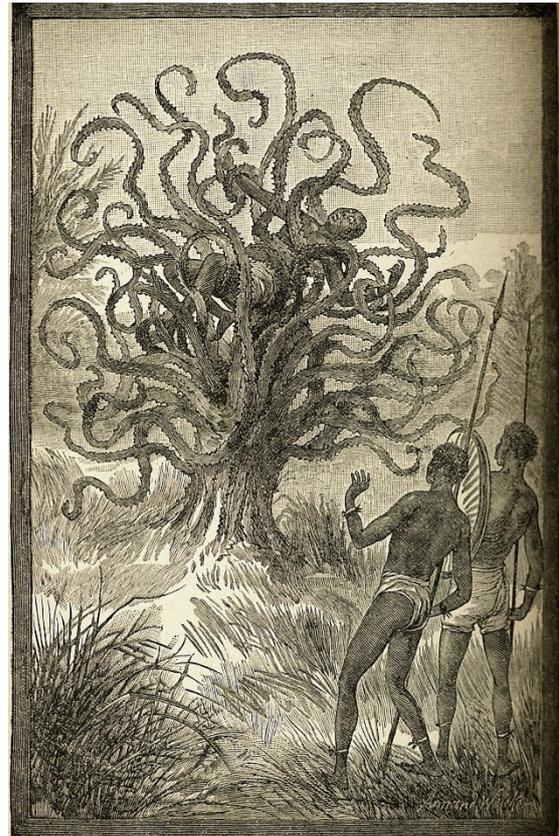
« Le souvenir de sa fuite éperdue était encore vivace dans l'esprit de Kane : hier seulement, il avait réalisé – trop tard – qu'il se trouvait dans une contrée de cannibales ; tout l'après-midi, au sein de la jungle dense et moite aux remugles infects, il avait rampé, couru, s'était caché, revenant sur ses pas et décrivant d'innombrables sinuosités, tours et détours, tandis que les féroces chasseurs se rapprochaient inexorablement de lui. »

Des Ailes dans la Nuit

Les tribus cannibales sont un cliché typique des *jungle stories* et les aventures africaines de Solomon Kane n'échappent pas à la règle (même si aucune d'entre elles ne tourne directement autour de ce thème). Lorsque les cannibales sont évoqués dans les nouvelles mettant en scène le Puritain Vengeur, ils sont toujours reliés à l'univers de la jungle et de ses profondeurs les plus sauvages, comme le montre l'extrait cité ci-dessus, qui met en avant le concept de *territoire cannibale*.

En termes de jeu, on peut donc considérer ces tribus comme les plus dangereuses de toutes, en conférant une Valeur de 8 aux hordes de Seconds Couteaux qui en sont issues. S'ils pourchassent volontiers les rares aventuriers qui s'égareront sur leur territoire de chasse, les cannibales constituent d'abord un danger permanent pour les tribus voisines, qui vivent dans la terreur de ces *mangeurs d'hommes* – à moins qu'elles ne décident d'allier leurs forces pour tenter d'éradiquer une fois pour toutes leur ennemi commun.

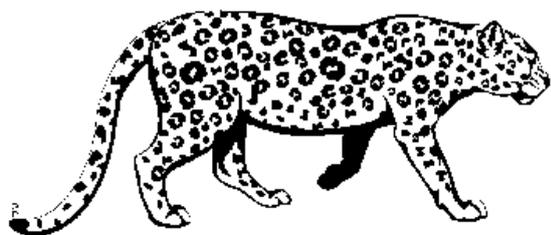
Dans l'Afrique fantastique de *Solomon Kane*, le cannibale occupe une niche proche de celle réservée aux vampires et autres morts-vivants. Ces deux types d'adversaires, l'un humain et l'autre surnaturel, incarnent en fait la même idée : les cannibales auxquels tente d'échapper Kane au début de *Des Ailes dans la Nuit* et les goules qu'il affronte dans *Les Collines de la Mort* sont, chacun à leur façon, des *monstres à forme humaine*, des êtres que leurs pratiques indicibles ont dénaturés et rendus *inhumains*, moralement (cannibale) ou littéralement (mort vivant). Tous deux sont des mangeurs de chair humaine et/ou des buveurs de sang – des *prédateurs* du genre humain, qui mettent en danger la survie de tous ceux qui croisent leur chemin ou pénètrent sur leur territoire maudit ; tous deux violent, par leur existence même, les règles sacrées de l'existence humaine (ses tabous, en quelque sorte) : on ne tue pas son frère humain pour le manger et nul n'est censé vivre au-delà de la Mort.



Horreurs Oubliées

Terre de mystères et d'anciennes survivances, l'Afrique de Kane possède sa part de créatures surnaturelles et monstrueuses, comme par exemple les Akaanas qu'affronte Kane dans *Des Ailes dans la Nuit* (voir règles de *Solomon Kane*) ou encore la terrifiante entité invisible des *Bruits de Pas à l'Intérieur* (détaillée dans le supplément *Le Mystère de Roanoke* sous le nom de Dévoreur).

De telles créatures sont souvent à l'origine de mythes humains – comme celui des Harpies pour les Akaanas ou les Démons enfermés par le roi-magicien biblique Salomon dans le cas du Dévoreur. Ce schéma peut être réutilisé pour créer d'autres Horreurs Oubliées, avec toujours une distorsion entre la créature et le mythe qu'elle a engendré ; ainsi, les Akaanas ne ressemblent pas *littéralement* à l'image traditionnelle des Harpies (hybrides de femmes et d'oiseaux de proie). Si vous décidez, par exemple, que les récits fictifs sur les arbres mangeurs d'hommes (voir l'illustration ci-dessus) cachent un terrifiant fond de vérité, il sera plus crédible de faire de cette créature non pas un arbre carnivore, mais une horreur tentaculaire pouvant, par sa forme, rappeler celle d'un arbre - et capable, contrairement à ce dernier, de se déplacer !



Faune Sauvage

Les animaux sauvages dangereux (panthères, lions, crocodiles etc.) constituent un élément essentiel de ces *jungle tales* dont s'inspirent les aventures africaines de Kane. Le livre de règles de *Solomon Kane* présente déjà (p 49) les traits chiffrés et les capacités spéciales de quelques animaux africains ; pour plus de commodité, ces profils ont été reproduits ci-dessous, avec en complément ceux de quelques autres bêtes sauvages du Continent Noir. Conformément à l'esprit du jeu, ce petit bestiaire met l'accent sur les animaux susceptibles d'attaquer les héros lors d'une aventure ou de les mettre directement en danger.

Crocodile (mangeur d'hommes)

Force	9	Rapidité	5/8 *
Adresse	2/8 *	Attaque	6/9 *
Instinct	8	Défense	3/6 *
Volonté	7	Endurance	8

Capacités : Amphibie, Crocs, Prédateur (dans l'eau uniquement), Protection.

Crocodile Géant

Force	12	Rapidité	5/8 *
Adresse	2/8 *	Attaque	7/10 *
Instinct	8	Défense	3 / 6 *
Volonté	8	Endurance	10

Capacités : Amphibie, Charge Mortelle ** (dans l'eau uniquement), Crocs, Prédateur (dans l'eau uniquement), Protection, Terreur.

* L'Adresse d'un crocodile est de 8 dans l'eau et de seulement 2 sur la terre ferme, ce qui affecte également ces valeurs de Rapidité et d'Attaque.

** Voir p 10 pour la description de cette nouvelle capacité.

Gorille Tueur

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

Capacités : Crocs, Etreinte, Rage Sauvage.

Hippopotame

Force	15	Rapidité	6
Adresse	4	Attaque	10
Instinct	8	Défense	4
Volonté	8	Endurance	12

Capacités : Amphibie, Charge Mortelle (sur terre et dans l'eau), Rage Sauvage (dans l'eau).

Hyène

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

Capacités : Crocs & Griffes, Prédateur.

Lion

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

Capacités : Crocs & Griffes, Prédateur, Rage Sauvage.

Panthère

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

Capacités : Crocs & Griffes, Prédateur, Rage Sauvage.

Rhinocéros

Force	15	Rapidité	6
Adresse	5	Attaque	10
Instinct	7	Défense	4
Volonté	8	Endurance	12

Capacités : Charge Mortelle *, Protection, Rage Sauvage.

** Voir p 10 pour la description de cette nouvelle capacité

Python Monstrueux

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

Capacités : Etreinte. *

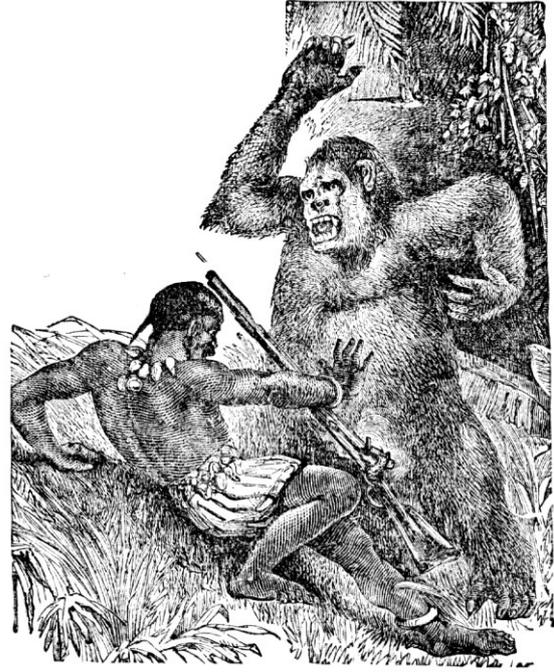
* Le python ne peut attaquer sa victime qu'une fois qu'il a étreinte (en lui imposant l'habituelle pénalité de -2 en Attaque et en Défense). Ce mode d'attaque le prive de Défense efficace au corps-à-corps. Les dégâts qu'il inflige sont équivalents à ceux d'une attaque à mains nues, son but étant de mettre sa proie hors de combat en l'étouffant, avant de la dévorer.

Eléphants d'Afrique

Comme l'indiquent les règles du jeu (p 49), l'éléphant d'Afrique constitue un cas à part, sa taille gigantesque le plaçant hors de l'échelle de valeurs utilisée pour les animaux plus proches de la taille humaine.

En termes de jeu, on peut considérer l'Endurance d'un éléphant comme illimitée ; en pratique, il ne pourra être tué que s'il reçoit deux blessures mortelles, voire trois pour les bêtes les plus massives.

Au corps-à-corps, on considèrera qu'un éléphant peut attaquer, lors du même assaut, tous les adversaires humains se trouvant à sa portée, en tentant de les piétiner, et sans avoir à effectuer de test d'attaque. Seul un test de Rapidité permettra d'échapper à ce *péril mortel* ; en cas d'échec, seule la dépense d'un point de Destin pourra sauver le personnage.



Nouvelles Capacités

Amphibie : Un animal doté de cette capacité peut respirer sans peine sous l'eau ; dans de nombreux cas, il est même souvent plus dangereux dans ce milieu que sur la terre ferme (voir les profils des crocodiles et des hippopotames).

Charge Mortelle : Avant même de combattre au corps-à-corps, l'animal doté de cette capacité peut placer jusqu'à trois adversaires à la fois en situation de *péril mortel* en les chargeant : seul un personnage réussissant une prouesse (-2) en Rapidité pourra esquiver cette attaque ; en cas d'échec, il sera *mortellement blessé* (piétiné, encorné, etc.), sauf s'il est sauvé par un point de Destin, auquel cas il sera tout de même *blessé*.

Règles Optionnelles

Viser pour Tuer

« Derrière elle, à quelques pas de distance, surgit un lion gigantesque, gagnant rapidement du terrain.

La jeune fille tomba aux pieds de Kane, avec des sanglots plaintifs et resta prostrée à terre, s'accrochant aux chevilles de l'Anglais. Celui-ci lâcha le bâton-vaudou, porta son mousquet à l'épaule et visa calmement la féroce tête féline qui s'approchait à chaque instant un peu plus. Crack ! La jeune fille poussa un cri et s'affaissa, face contre terre. Le gigantesque félin bondit sauvagement dans les airs pour retomber et rester sans mouvement sur le sol. »

La Colline des Morts

Dans *Solomon Kane*, il est impossible, pour un *Bretteur Accompli*, de tenter de porter une *botte meurtrière* à un animal – en toute logique, les techniques d'escrime d'un maître d'armes s'appliquant aux adversaires humains. La seule façon, en dehors d'un *coup de maître*, de tuer net un animal est donc d'être un *Tireur d'Elite* et de réussir un *tir mortel*.

Le meneur de jeu pourra décider d'étendre la possibilité de *viser pour tuer* (avec les mêmes restrictions et les mêmes effets que pour un *tir mortel* de *Tireur d'Elite*) aux personnages dotés d'une solide expérience de chasseur, c'est-à-dire possédant la Fortune *Coureur des Bois*, lorsqu'ils utilisent une arme de tir pour viser un animal sauvage (comme Kane avec son mousquet dans le passage cité ci-dessus).

Un tel tir constitue toujours un *exploit* (-4) en Adresse et ne bénéficie pas du bonus de +2 octroyé aux authentiques *Tireurs d'Elite*. Les chances de succès restent donc assez minces.

A priori, un héros ne pourra bénéficier de cette possibilité que contre les bêtes sauvages natives de son continent ou d'une contrée qu'il connaît bien, sauf s'il possède (en plus de *Coureur des Bois*) la Fortune *Grand Voyageur*, auquel cas son expérience de chasseur s'appliquera à toutes les espèces de bêtes sauvages (exception faite, bien entendu, des créatures surnaturelles et autres monstres inconnus).

Traques

« Le souvenir de sa fuite éperdue était encore vivace dans l'esprit de Kane : hier seulement, il avait réalisé – trop tard – qu'il se trouvait dans une contrée de cannibales ; tout l'après-midi, au sein de la jungle dense et moite aux remugles infects, il avait rampé, couru, s'était caché, revenant sur ses pas et décrivant d'innombrables, sinuosités, tours et détours, tandis que les féroces chasseurs se rapprochaient inexorablement de lui. Plus la nuit était tombée; il avait atteint et traversé la prairie, sous le couvert des ténèbres. »

Des Ailes dans la Nuit

Des aventures situées en Afrique peuvent donner aux héros de nombreuses occasions de traquer une bête sauvage ou un adversaire à travers les étendues sauvages – ou, à l'inverse, d'être eux-mêmes traqués par de redoutables poursuivants, comme Kane dans l'extrait cité ci-dessus. Dans de telles situations, on pourra utiliser le système optionnel détaillé ci-après.

Une traque n'est pas une simple course-poursuite : dans une traque, le fugitif essaie d'échapper au poursuivant par tous les moyens (et non pas uniquement en courant le plus vite possible) : la dissimulation et la ruse y tiennent un rôle au moins aussi important que la vitesse de déplacement. Concrètement, les traits pouvant être mis à l'épreuve dans une traque sont l'Adresse (agilité, mobilité etc.), l'Instinct (ruse, vigilance etc.) et l'Endurance (énergie, résistance à la fatigue etc.).

Le fugitif et le poursuivant commencent par tester chacun leur Adresse. Si le fugitif réussit et que le poursuivant échoue, il parvient à échapper au poursuivant. Si le fugitif échoue et que le poursuivant réussit, ce dernier parvient à rattraper le fugitif.

Si les deux réussissent ou échouent, la traque se poursuit. Le fugitif et le poursuivant effectuent alors chacun un test d'Instinct. Les résultats sont interprétés de la même façon que pour les tests d'Adresse ci-dessus. En cas de statu quo (deux réussites ou deux échecs), on effectue alors une troisième épreuve, basée sur l'Endurance – dont les résultats sont, là encore, interprétés de la même façon.

Si les épreuves d'Endurance ne parviennent pas à départager le fugitif et le poursuivant, on effectue alors une nouvelle séquence de tests, dans le même ordre : d'abord l'Adresse puis, si nécessaire, l'Instinct, et enfin, si nécessaire, l'Endurance.

La durée d'une traque varie considérablement, suivant la situation ou le terrain, mais aussi du nombre de tests effectués : ainsi, une traque qui prend fin dès le premier test d'Adresse n'aura sans doute duré que quelques minutes, alors qu'une traque atteignant le stade des tests d'Endurance s'étendra sur plusieurs heures.

Si le fugitif ou le poursuivant possède la Fortune *Coureur des Bois* et qu'il se trouve dans un environnement approprié (forêt, jungle, savane etc.), il reçoit un bonus de +2 sur ses tests d'Adresse et d'Instinct.

En fonction du terrain, le meneur de jeu pourra faire du test d'Adresse une épreuve (0), une prouesse (-2) voire un exploit (-4). Ainsi, un paysage montagneux, qui rend difficile les déplacements rapides, pourra imposer une pénalité de -2 sur les tests d'Adresse du fugitif et du poursuivant. A noter que les animaux sauvages, parfaitement adaptés à leur milieu, ne subissent jamais de telles pénalités. En outre, si le poursuivant est un animal avec la capacité spéciale *Prédateur*, les tests d'Instinct des fugitifs subiront une pénalité de -2.

Lorsqu'une traque implique un groupe de fugitifs ou de poursuivants et que ce groupe agit de concert, sans se séparer, les tests d'Adresse et d'Endurance devront utiliser la valeur la plus faible du groupe, mais les tests d'Instinct pourront utiliser la valeur la plus élevée. Un personnage manquant d'Adresse ou d'Endurance aura donc tendance à ralentir ses compagnons, tandis qu'un personnage avec un Instinct élevé pourra guider le groupe de façon plus efficace.

Si la traque implique des Seconds Couteaux, on utilisera la Valeur de ces derniers pour les trois types de tests (Adresse, Instinct et Endurance).

Exemple : *Dans les profondeurs de la jungle, Kane (Adresse 10, Instinct 9 et Endurance 11) est pourchassé par un groupe de féroces cannibales (Valeur 8). Il teste d'abord son Adresse, avec un bonus de +2 car il possède la Fortune Coureur des Bois ; il réussit ce premier test, sans surprise. On teste alors la Valeur de ses poursuivants : là encore, le test est réussi. La traque va donc se poursuivre, mais c'est désormais l'Instinct qui entre en jeu. Là encore, son expérience de Coureur des Bois avantage notre héros, qui réussit sans problème cette nouvelle épreuve... mais ses poursuivants également ! Kane va donc devoir mettre à l'épreuve son Endurance. Il passe cette troisième épreuve avec succès – contrairement à ses poursuivants ! Le Puritain parvient donc à semer les cannibales - mais uniquement grâce à son Endurance, au bout de plusieurs heures.*

II : FRAGMENTS D'HISTOIRE

Ce chapitre s'intéresse à l'Afrique de l'Ouest des années 1580-1600, la période de référence de Solomon Kane, en proposant quelques points de repère historiques au meneur de jeu.



La Côte de Guinée

La Côte de Guinée fut le lieu privilégié des échanges commerciaux entre les puissances européennes et les royaumes du littoral ouest de l'Afrique. Vaste région littorale qui s'étend du Cap Vert au Mont Cameroun, sur plus de 3000 kilomètres, elle englobe notamment les fameuses Côtes de l'Or, de l'Ivoire et des Esclaves, dont les noms parlent d'eux-mêmes.

Economiquement, l'accès à la Côte de Guinée permit aux Européens de pouvoir commercer directement avec les royaumes africains, sans devoir passer par la Côte des Barbaresques, dont les ports étaient alors contrôlés par des vassaux de l'empire ottoman ou par des potentats locaux. Les premiers établissements commerciaux européens sur la Côte de Guinée furent fondés par les Portugais, dans les années 1440, soit un siècle-et-demi avant la période de référence de *Solomon Kane*.

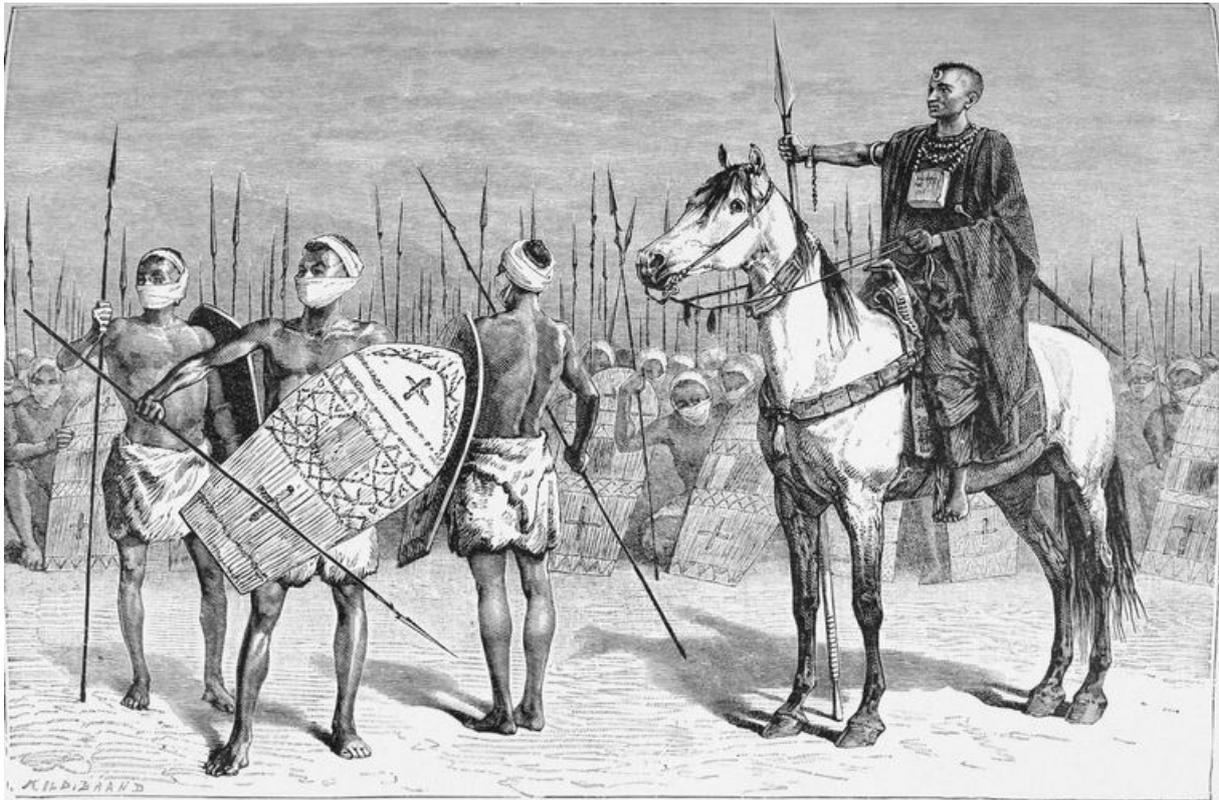
Le nom « Guinée » provient probablement de la ville de Djenné, située à l'intérieur des terres et d'où partaient de nombreuses caravanes qui suivaient les rives du Niger.

Le Royaume de Kanem

Le royaume de Kanem, également appelé Bornou ou Kanem-Bornou, occupait ce qui est aujourd'hui la région nord-est du Nigeria.

Héritier d'un puissant empire fondé plusieurs siècles auparavant par la dynastie Sayfawa, il s'étendait alors jusque sur les territoires actuels du Tchad, du Niger et du Cameroun.

À l'époque de référence du jeu, le Kanem est à l'apogée de sa puissance, sous le règne du sultan Ali Ibn Idris, célèbre pour ses conquêtes militaires, ses réformes et son zèle religieux.



Contrairement à l'Afrique de l'Ouest, la région n'est pas riche en or, mais constitue une des principales routes commerciales ouvrant vers l'Afrique du Nord et la Méditerranée. De nombreuses marchandises sont expédiées vers le nord : ivoire, coton, plumes d'autruche, peaux - mais la denrée d'exportation la plus importante reste les esclaves. Les importations, quant à elles, incluent les chevaux, le sel, la soie, le verre, le cuivre et les précieux mousquets dont le sultan a équipé une partie de son armée, avec l'aide des Ottomans.

Le Royaume d'Oyo

Dirigé par un souverain portant le titre d'Alaafin, le royaume d'Oyo s'étendait sur le nord et l'ouest de l'actuel Nigeria. Sa fondation par le grand peuple Yoruba date selon toute vraisemblance du XIV^{ème} siècle. Sa capitale était connue sous le nom d'Oyo-Ile ; dotée d'un impressionnant mur d'enceinte, elle abritait en son centre le palais de l'Alaafin, ainsi qu'un grand marché.

Fort de sa puissance guerrière, l'Oyo étend ses frontières jusqu'à ce qu'il se heurte aux armées du royaume voisin de Nupe. Vers 1535, celles-ci mettent à sac la capitale et occupent le royaume, contraignant sa dynastie royale à s'exiler dans l'état voisin de Borgou, jusqu'aux premières années du XVII^{ème} siècle.

Royaumes ou Empires ?

Selon les sources consultées, la plupart des nations évoquées ici sont désignées en tant que *royaumes* ou *empires* - une distinction qui, dans le contexte de ce supplément, importe peu. Les informations présentées dans ce chapitre concernent avant tout la période de référence du jeu (1580-1600) et ont surtout pour but de donner au meneur de jeu quelques points de repère sur l'Afrique historique de cette époque.

Les lecteurs désireux d'en savoir davantage sur la culture et l'histoire de ces royaumes pourront consulter avec profit différents sites web et encyclopédies en ligne, en gardant à l'esprit que les informations disponibles sont, souvent fragmentaires et contradictoires.

A partir de 1610, l'Oyo retrouve sa puissance perdue et renoue avec l'expansion, posant les bases d'un vaste empire Yoruba.

A l'époque de référence du jeu, le royaume d'Oyo se trouve à une période charnière ; s'il n'est plus que l'ombre de sa puissance passée, sa renaissance est toute proche... Un tel contexte peut donner lieu à toutes sortes d'aventures et d'intrigues, sur fond de luttes de pouvoir et de reconquête.

Le Royaume du Bénin

Aussi appelé Ubinu (dont « Bénin » serait la déformation portugaise), ce royaume se situait au sud-ouest de l'actuel Nigeria, sur la côte occidentale de l'Afrique.

Dirigé par un roi sacré portant le titre d'Oba, il fut un des rares grands royaumes de cette région à se développer hors de toute influence islamique. L'Ubinu était déjà un riche et puissant royaume lorsque furent établis les premiers contacts avec des Européens – en l'occurrence des navigateurs portugais, dans la seconde moitié du XV^{ème} siècle.

Des échanges diplomatiques et commerciaux se mettent rapidement en place avec le Portugal : d'un côté, des épices, des peaux et de l'ivoire ; de l'autre, des produits manufacturés, dont des armes à feu qui joueront un rôle majeur dans l'expansion militaire du royaume. Les Anglais établissent également des échanges commerciaux avec le Bénin, à partir de 1553.

La première moitié du XVI^{ème} siècle marque l'apogée du royaume d'Ubinu, avec le long règne de l'Oba Esigie, qui est également le premier souverain à permettre la construction d'églises catholiques sur son territoire par des missionnaires portugais.

Le Royaume du Dahomey

Créé vers 1600, le royaume du Dahomey se situe à l'ouest du puissant royaume d'Oyo et aurait pour fondateur un prince venu d'Allada, une région du Bénin. Il est situé sur le plateau d'Abomey (nom qui était aussi, selon certaines hypothèses, le nom originel du royaume), une région relativement pauvre en ressources naturelles, comparée à ses puissants voisins.

La tradition fait remonter la fondation du Dahomey à une querelle de succession entre deux (ou, selon certaines sources, trois) princes d'Allada, issus d'un même lignage royal. Contraint à quitter Allada, l'un d'eux, nommé Dakodonu, s'établit par la force sur le plateau d'Abomey, réunissant sous son autorité les différentes tribus locales.

Le fait que ce royaume soit fondé à l'époque de référence du jeu lui donne un intérêt particulier ; le meneur de jeu pourrait, par exemple, impliquer les héros dans sa fondation ou dans des événements causés par les luttes de pouvoir des princes d'Allada...



Un autre élément digne d'intérêt, dans le contexte d'un jeu comme *Solomon Kane*, est l'existence des *femmes-rasoirs* du Dahomey, redoutables amazones guerrières entraînées au maniement d'impressionnants tranchoirs à deux mains (mais aussi du mousquet !). A l'origine formées pour chasser l'éléphant pendant que les hommes de leurs tribus étaient partis à la guerre, les femmes-rasoirs devinrent une garde d'élite attachée à la protection personnelle du roi, puis, à leur apogée, une force combattante de 4000 guerrières. Si leur apparition remonte, semble-t-il, aux années 1640, le monde de *Solomon Kane* peut très certainement les accueillir avec quelques décennies d'avance – ou faire de ces guerrières redoutées les héritières d'une « sororité » plus ancienne - ou, pourquoi pas, des amazones de quelque cité perdue, oubliée par l'Histoire...

Les Femmes-Rasoirs en Jeu

Une guerrière avec la Fortune *Femme Rasoir* reçoit un bonus de +2 en Rapidité, Attaque et Défense lorsqu'elle manie son tranchoir (en plus du bonus d'Attaque de +2 attribué aux armes à deux mains). Elle peut, en outre, tenter de décapiter un adversaire, selon les mêmes règles qu'un bretteur portant une *botte mortelle* (normalement exclue avec une arme à deux mains).

Le Royaume de Ouidah

Aussi appelé *Ajuda* par les Portugais, le Ouidah (aussi orthographié « Whydah ») est un exemple de ces royaumes africains sur lesquels on sait aujourd'hui fort peu de choses.

Situé sur la Côte des Esclaves, il constituait visiblement une source d'approvisionnement substantielle dans le commerce des êtres humains ; il aurait exporté plusieurs milliers d'esclaves par mois, grâce à une classe de « collecteurs » versant de généreux tributs au souverain local, dans un climat où brigandage et corruption étaient monnaie courante.

Une des rares sources historiques disponibles sur le Ouidah est le récit d'un Européen ayant visité sa capitale éponyme vers 1690 ; ce témoignage, s'il doit évidemment être pris avec un certain recul, comporte certains éléments présentant, dans le contexte d'un jeu comme *Solomon Kane*, un intérêt tout particulier.

Selon cette source, le roi du Ouidah, richissime despote, était considéré comme *immortel* : il ne mangeait jamais en public et la couleur rouge était strictement réservée à la famille royale... Lorsque (malgré sa réputation d'immortalité) le roi venait à mourir, sa succession donnait lieu à des périodes de chaos et de pillage...

Toujours selon ce témoignage, la polygamie constituait la norme (certains pères ayant engendré plus de 200 enfants) et les croyances religieuses s'organisaient autour de trois objets de dévotion, sous la tutelle des prêtres et des prêtresses, qui formaient une puissante élite locale : la mer, certains arbres et *une espèce particulière de serpent*...

L'Empire Songhaï

L'empire Songhaï tire son nom de celui de son ethnie dirigeante, les Songhaï. Il disparaît en 1591, c'est-à-dire durant la période de référence de *Solomon Kane*.

Né de l'effondrement de l'empire du Mali, à la fin du XIV^{ème} siècle, l'empire Songhaï fut, à son apogée, un des plus vastes et plus puissants états africains. Durant les XV^{ème} et XVI^{ème} siècles, il domina l'ouest du Sahel, avec Gao pour capitale. Sa puissance était également renforcée par deux autres grandes cités : Djenné (voir la section sur la Côte de Guinée ci-dessus) et Tombouctou, conquises dans la seconde moitié du XV^{ème} siècle.

La première moitié du XVI^{ème} siècle marque le début du déclin de l'empire, en proie à des luttes de pouvoir internes – mais après une période de relative stabilité politique et de victoires militaires sous le règne d'Askia Daoud (1549-1583), l'empire Songhaï se dirige vers la fin de son histoire.

En 1590, le sultan du Maroc Ahmed el-Mansour, désireux de faire main basse sur les richesses des Songhaï (mines de sel, routes commerciales etc.), profite d'une nouvelle période de troubles pour lancer son armée à la conquête de l'empire. Celui-ci s'effondre après la catastrophique défaite de Tondibi, en 1591.

Le dernier empereur songhaï, Askia Ishaq II, était parvenu au pouvoir trois ans plus tôt, au terme d'une longue lutte...

Les Lançados

Arrêtons-nous enfin sur le cas des **lançados** portugais, personnages caractéristiques de cette période de l'histoire des échanges entre Europe et Afrique. Le mot « lançados » (littéralement « *ceux qu'on a jetés* ») désigne des aventuriers et colons d'origine portugaise, établis sur la côte ouest de l'Afrique ou dans les îles du Cap Vert. Parmi les lançados se trouvaient notamment des Juifs convertis qui fuyaient les persécutions de l'Inquisition portugaise contre ceux qu'elle ne considérait pas comme de « vrais » chrétiens.

Afin de s'établir au sein des communautés natives, beaucoup de lançados prirent pour épouses ou pour concubines des Africaines issues des familles locales les plus puissantes. Les enfants issus de ces unions jouèrent souvent le rôle d'intermédiaires entre les négociants ou les aventuriers européens et les populations locales.

Bientôt, les lançados se trouvèrent à la tête de vastes réseaux de contrebande d'armes, d'épices et, dans certains cas, d'esclaves. Tout ceci ne manqua pas d'irriter la couronne du Portugal, que les trafics des lançados, libres de toute taxe, privaient d'une source de revenus substantiels.

Au fil des générations, les lançados devinrent bientôt d'indispensables intermédiaires pour qui voulait commercer sur la Côte de Guinée et le restèrent bien après le déclin du Portugal en tant que puissance coloniale...

Héros Africains

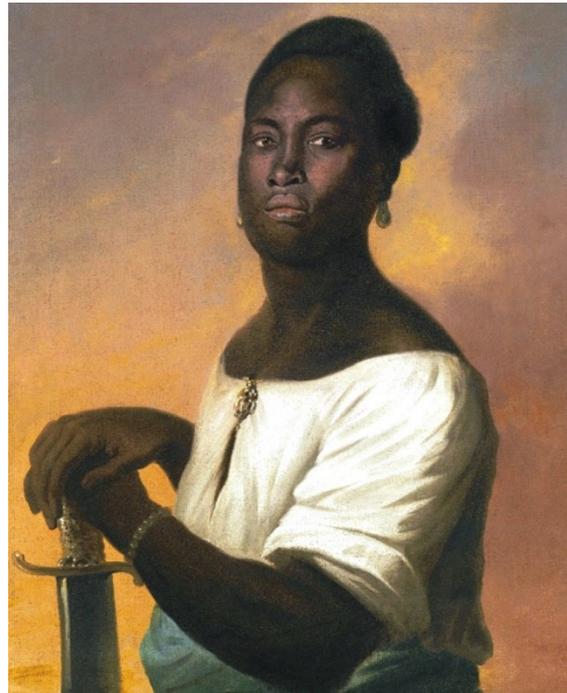
Au XVIème siècle, le terme « Maure » (qui désigne à l'origine un peuple berbère bien précis) est communément utilisé en Europe pour désigner aussi bien les Arabes et les Berbères que les Africains à la peau noire ou les métis. En référence à Othello, le célèbre « Maure de Venise », ce terme sera surtout utilisé dans ce supplément pour désigner les aventuriers africains évoluant dans le monde chrétien (comme Othello, illustre capitaine au service de Venise) ou issus du Nord de l'Afrique, par opposition à l'Afrique noire (subsaharienne).

Les héros originaires d'Afrique noire, quant à eux, pourront être issus d'un des nombreux royaumes ou empires africains de cette période, comme le royaume de Kanem ou l'empire Songhaï ou, pourquoi pas, d'un de ces royaumes oubliés emblématiques de l'Afrique de *Solomon Kane*. En termes de jeu, il n'y a aucune différence entre ces deux types de personnages; comme pour tous les autres héros, leurs Fortunes devront évidemment refléter le profil et le vécu du personnage.

Sur le plan religieux, un héros africain pourra être chrétien, musulman ou fidèle à des croyances animistes traditionnelles. Ce dernier choix peut être particulièrement intéressant dans le contexte du XVIème siècle, une période charnière de transition religieuse (et donc, forcément, politique) dans de nombreuses contrées africaines entre différentes croyances ancestrales et la religion musulmane. Un personnage issu d'un monde révolu, dernier porteur des croyances et de la mémoire de ses ancêtres, serait tout à fait à sa place dans un jeu comme *Solomon Kane*.

Dans un contexte comme celui du XVIème siècle, un aventurier à la peau noire devra s'attendre à être vu avec défiance, voire avec hostilité (ou, au mieux, avec curiosité) lorsqu'il voyage hors d'Afrique.

Un personnage métis constitue également un choix particulièrement approprié à la vocation d'aventurier : à une époque où le métissage était, dans le monde blanc comme dans le monde noir, souvent synonyme d'exclusion sociale, le « sang-mêlé » est, par définition et par excellence, un *personnage à part*.



Fortunes Additionnelles

Les héros africains ont, en fonction de leur archétype et de leur parcours, accès à toutes les Fortunes décrites dans les règles de *Solomon Kane*. A cela pourront s'ajouter les versions africaines des Fortunes déjà décrites dans *Le Mystère de Roanoke* :

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

Guerrier Infatigable : Cette Fortune est la même que *Vétéran Aguerri*, mais avec une appellation convenant mieux aux diverses cultures de l'Afrique du XVIème siècle.

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

III : MYSTÈRES D'AFRIQUE

Après les sources howardiennes et les sources historiques, ce dernier chapitre vous présente quelques éléments de background autour desquels le meneur de jeu pourra bâtir ses propres intrigues : royaumes perdus, horreurs oubliées et autres anciens mystères du Continent Noir...

Les Hommes Léopards

Présente dans de nombreuses œuvres de fiction, la secte ou société secrète des Hommes Léopards constitue également une réalité historique avérée, que le meneur de jeu pourra facilement intégrer dans le monde de Solomon Kane. Si les premiers témoignages concernant leurs meurtres rituels remontent au début du XXème siècle, dans le contexte colonial du Congo Belge, il n'est pas interdit de supposer que leur existence soit beaucoup plus ancienne. Selon toute vraisemblance, la société secrète des Hommes Léopards (aussi appelés Aniotas ou Aniototo) plonge en effet ses racines dans une forme particulière de zoolâtrie totémique, le Mambela. Il semble d'ailleurs que des sectes similaires, mais vouées à d'autres animaux, aient existé dans d'autres régions d'Afrique : hommes-lions, hommes-gorilles, hommes-hyènes, hommes-crocodiles...

Active dans l'ouest de l'Afrique, notamment en Sierra Leone, en Côte d'Ivoire et au Nigeria, la secte secrète des Hommes Léopards pratiquait l'assassinat rituel et, selon toute vraisemblance, le cannibalisme (censé conférer à ses adeptes une vigueur surhumaine). Costumés de peaux de léopards, équipés d'armes rappelant des griffes et des crocs de félin, ses membres agissaient le plus souvent sous le couvert de la nuit, de sorte que leurs victimes paraissaient avoir succombé à l'attaque d'un léopard, mais il semble évident que ce mode opératoire n'avait pas la dissimulation comme seul mobile et constituait aussi une forme de signature rituelle parfaitement reconnaissable pour ceux qui connaissaient l'existence des Aniotas...

Au vu des informations dont nous disposons, il est difficile d'établir avec précision le mobile exact de ces meurtres rituels, mais la mystique des Aniotas semble s'être structurée autour de trois axes fondamentaux : puissance (pouvoir politique, force animale etc.), secret (initiation, rites cannibales, déguisements animaux etc.) et terreur (exercée sur les populations locales et les ennemis de la secte, les Aniotas s'érigeant ainsi en « vengeurs », voire en « justiciers »).



On ne choisissait pas de devenir un Aniototo : les futurs initiés étaient désignés par les anciens de la confrérie et ne pouvaient se soustraire à leur commandement, qui avait visiblement la force d'une contrainte magique.

Afin de prouver leur valeur et leur volonté, les jeunes candidats à l'initiation devaient tuer un de leurs proches (homme, femme ou enfant), en simulant de leur mieux une attaque de léopard. Ils abandonnaient ensuite leur famille et se rendaient dans un lieu reculé, le plus souvent au cœur de la jungle, où ils subissaient une longue et impitoyable initiation, destinée à faire d'eux de véritables Hommes Léopards (et des assassins accomplis) ; ils apprenaient notamment à utiliser les fameuses armes de la secte, à imiter parfaitement les cris du léopard et à se mouvoir aussi furtivement que lui : symboliquement, ils *devenaient* des léopards. La mort attendait bien évidemment ceux qui ne s'avéraient pas être à la hauteur des épreuves imposées par cette métamorphose.

Dans le contexte d'un récit d'aventure ou d'un jeu de rôle comme *Solomon Kane*, les Aniotos peuvent donc facilement être mis en scène comme une secte secrète d'assassins exerçant son pouvoir par la terreur, pratiquant des meurtres rituels et des cérémonies cannibales, et poursuivant d'une impitoyable vengeance ceux qui osent défier leur pouvoir...

Homme Léopard (Assassin)

Cette version de l'Homme Léopard en fait un adversaire majeur, sans pouvoirs surnaturels mais avec de redoutables talents d'assassin. Les membres les moins importants de la secte pourront être traités comme des Seconds Couteaux (avec une Valeur allant jusqu'à 9).

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Aniota *

Coureur des Bois

Combat : Griffes de Léopard

Rapidité 9, Attaque 9, Défense 7

** Cette Fortune confère la connaissance des divers rites Aniotas, ainsi que de leurs armes spéciales. Elle justifie également l'Adresse et l'Instinct très élevés du personnage (9).*

Homme Léopard (Sorcier)

S'il est physiquement moins redoutable que le précédent, ce type d'Homme Léopard (un « ancien » ou un « sage » de la secte) reste un adversaire très dangereux et possède en outre d'authentiques pouvoirs surnaturels.

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Aniota

Coureur des Bois

Initié

Secrets

Secret de l'Esprit

Combat : Griffes de Léopard

Rapidité 8, Attaque 7, Défense 6

Mais un meneur de jeu souhaitant explorer le versant surnaturel du jeu pourrait également donner une interprétation plus littérale à l'initiation et à la « métamorphose » des Hommes Léopards, en faisant de ces derniers les héritiers d'une race hybride oubliée, entre les loups garous et le peuple chat détaillées dans le supplément *Sombre Savoir*.

Les plus puissants des Aniotas avaient en outre la réputation d'être capables de projeter leur esprit dans le corps d'un léopard – un pouvoir qui, en termes de jeu, recoupe très exactement le Secret de l'Esprit décrit au chapitre VI des règles de *Solomon Kane*.

La Cité Perdue de Xamud

Ce lieu, imaginé spécialement pour les besoins de ce supplément, illustre le thème classique de la cité perdue, en y mêlant le souvenir de l'antique Carthage, dont la puissance s'étendait jadis sur tout le nord de l'Afrique.

Située quelque part au nord de l'Afrique occidentale, au sud du Sahara, la cité perdue de Xamud fut fondée par des colons phéniciens carthaginois, à la fin du Vème siècle avant J-C. A cette époque, Carthage, dont l'influence s'exerçait principalement sur la côte nord de l'Afrique, chercha à conquérir une partie de l'arrière-pays, afin de consolider et d'étendre son pouvoir à l'intérieur des terres.

Avec le temps, Carthage, accaparée par ses guerres contre Rome, parut oublier Xamud – et lorsque Carthage fut détruite après la victoire finale des Romains (146 avant J-C), Xamud avait déjà cessé tout contact avec sa cité-mère depuis plus d'un siècle. Et contrairement à la glorieuse Carthage, l'obscur Xamud ne tomba jamais. A l'époque de référence du jeu, la cité oubliée est donc vieille d'un peu plus de deux mille ans. Deux mille ans de secrets, de conflits et d'intrigues, sous le regard de pierre des terribles dieux de Carthage – la mystérieuse Tanit, Baal Hammon le Saturne africain et Moloch le dévoreur de nouveau-nés...

Mais s'ils restent fidèles aux dieux de leurs ancêtres, les habitants de Xamud se sont, en deux millénaires, quelque peu éloignés de leur héritage carthaginois; leur culture constitue un mélange unique d'antiques traditions phéniciennes et de coutumes empruntées aux tribus locales. La population de la cité est globalement scindée en deux grands groupes : d'un côté, une aristocratie décadente, de souche phénicienne, fière de ses racines et

rongée par des siècles la consanguinité ; de l'autre, une plèbe à la peau plus sombre, aux ancêtres Dogons et Berbères. Xamud vit en autarcie, tenant sous son joug de nombreuses tribus locales, qui lui versent de lourds tributs en nature (bétail, nourriture etc.), en matières précieuses (or, ivoire, pierreries etc.), en esclaves et en victimes sacrificielles.

En théorie, la cité est dirigée par un collège de trois suffètes (titre donné aux magistrats de l'antique Carthage, équivalents aux consuls romains) issus de l'aristocratie et élus par cette dernière, mais le véritable pouvoir est entre les mains d'un autre triumvirat, celui des prêtres : la grande prêtresse de Tanit, le grand prêtre de Baal Hammon et celui de Moloch.

Ce dernier est obsédé par la décadence de Xamud et la perspective de sa chute imminente. Dans les fumées noires de l'autel-charnier de son dieu monstrueux, il a reçu la vision de la cité livrée aux flammes, ses temples profanés et ses palais détruits... La prêtresse de Tanit, quant à elle, a eu une autre vision : celle de « Romains » (Européens), curieusement accoutrés et munis d'armes étranges (rapières, pistolets...) et destinés à *régner* sur Xamud. Quant au grand prêtre de Baal Hammon, homme pragmatique et ambitieux, il n'a reçu aucune vision ou révélation de la part de son dieu mais saura exploiter avec habileté toute situation pouvant lui permettre d'accroître son pouvoir personnel ou d'évincer ses rivaux.

Lorsque, pour une raison ou pour une autre (exploration, traque d'un ennemi, capture, recherche de quelque mythique trésor...), les héros franchiront les portes de Xamud, ils se trouveront ainsi malgré eux pris dans le jeu des prophéties et des luttes de pouvoir, au cœur de la dernière cité carthaginoise du monde...

Le Trésor de Gondana

Cet élément, spécialement imaginé pour ce supplément, mêle le thème du royaume oublié et celui du trésor gardé par un démon. Comme pour Xamud, la localisation du royaume de Gondana est laissée à l'appréciation du meneur de jeu.

Le Gondana est un petit royaume, perdu au milieu des vastes jungles et n'ayant pratiquement aucun contact avec le monde extérieur ; les tribus et les nations voisines conservent toutefois des légendes évoquant « le royaume doré de Gondana », où les colonnes des palais et les idoles des temples seraient faites d'or massif et où le métal précieux coulerait à flots.



Mais ce qui ressemble à une version africaine de l'Eldorado des conquistadors espagnols n'est pas un mythe : le Gondana existe bel et bien, mais son or est protégé par de terribles gardiens, issus du fond des âges...

Dirigé par une reine issue d'une longue lignée de souveraines, le royaume de Gondana est organisé autour de la ville du même nom – une capitale qui, de prime abord, ne semble guère différer d'autres cités africaines comme Gao ou Djenné (voir chapitre II). Les voyageurs qui espèrent y trouver des palais ou des statues en or massif s'apercevront bien vite qu'il y a une différence entre les légendes et la réalité...

Il existe néanmoins un fond de vérité aux vagues récits sur « le royaume doré ». Il y a bien longtemps, le Gondana exploitait d'abondantes mines d'or – mais ces mines sont désormais taries, à moins que leur localisation ne soit tout simplement tombée dans l'oubli.

Les vestiges les plus notables de cette splendeur passée sont l'impressionnant trésor royal, entreposé depuis des siècles dans des salles souterraines situées sous le palais royal et, surtout, l'idole qui se trouve à l'intérieur de ce qui ressemble à un temple primitif – une statue en or massif de huit pieds de haut, représentant un être monstrueux à la silhouette simiesque et bossue, dont le faciès grotesque et reptilien évoque un étrange hybride de serpent et de crapaud.



En dépit des apparences, cette idole n'est pas le dieu de Gondana, pas plus que le bâtiment qui l'abrite n'est un temple. Les gens de Gondana ont pour divinité suprême le ciel-père (dont l'épouse sacrée n'est autre que leur reine) et célèbrent tous leurs rites religieux en plein air, sous la conduite d'un grand prêtre dont le culte n'a rien à voir avec la mystérieuse statue d'or.

Cette « statue », que les habitants de Gondana appellent « Celui-qui-attend » est en réalité le gardien surnaturel de l'or du royaume – un gardien qui fut *appelé*, en des temps reculés, par une des premières reines de Gondana, adepte des arts ténébreux.

Quant au « temple », il s'agit en réalité du mausolée de cette souveraine dont le nom même a été oublié, mais que Celui-qui-attend continue à veiller dans la mort... car cette « statue » est *vivante*, ou plus exactement animée par une sorcellerie antique dont le secret s'est perdu.

Quiconque tente de s'emparer du trésor de Gondana (ou de profaner le tombeau de la reine oubliée) provoque inmanquablement le réveil de Celui-qui-attend : l'or dont il semble fait se mue alors en une substance d'outre-monde et le colosse monstrueux quitte son piédestal pour traquer inexorablement les profanateur. Son corps d'ombre, tantôt aussi solide que le métal, tantôt aussi intangible que la brume, le rend invulnérable aux armes humaines ainsi qu'aux éléments naturels... mais tout à fait capable de broyer ses victimes entre ses bras herculéens. Mû par une volonté aveugle de détruire, il tuera également tous ceux qui se trouvent sur son passage...

Une fois sa tâche achevée, Celui-qui-attend regagne le mausolée et reprend sa place sur son piédestal, redevenant une immobile et grotesque idole d'or.

La seule façon de vaincre Celui-qui-attend serait de briser le sortilège qui l'anime, en détruisant par le feu les restes momifiés de sa maîtresse - ce qui ne peut être tenté sans animer la statue. Si les restes de l'ancienne reine étaient anéantis par les flammes, alors la monstrueuse créature tomberait en poussière, retournant au néant d'outre-monde qu'elle n'aurait jamais dû quitter.

La plupart des habitants de Gondana, à commencer par sa reine et son grand prêtre, vivent l'existence de Celui-qui-attend comme une terrible malédiction héritée du passé, dont ils seraient ravis d'être délivrés – mais si le meneur de jeu souhaite compliquer un peu la situation, il peut décider qu'il existe, au sein de la population locale, une confrérie secrète d'adorateurs de Celui-qui-attend, dont le but pourrait même être de remplacer la reine actuelle par l'un des leurs, adepte des arts ténébreux et dépositaire des secrets censément oubliés de l'antique reine-sorcière...

Celui-qui-attend

Force	12	Rapidité	5
Adresse	3	Attaque	8
Instinct	7	Endurance	*
Volonté	8	Effroi	-2

Capacités spéciales

Etreinte

Invulnérabilité*

* Celui-qui-attend est invulnérable à toutes formes de dégâts physiques (blessures, brûlures etc.) ; même un *coup mortel* n'aura, sur lui, aucun effet.

La tactique habituelle de la créature est de saisir un adversaire entre ses deux bras (voir règles, p 16) pour le broyer (grâce à sa capacité d'Etreinte, voir règles p 50). Sa force surhumaine impose une pénalité de -2 aux tests de Force ou de Physique destinés à se dégager de son etreinte. Le seul « point faible » de Celui-qui-attend est son manque d'agilité et la lenteur de ses réflexes, reflétés par ses valeurs d'Adresse et de Rapidité.



L'Homme Sans Nom

Et s'il existait un pendant maléfique au sage N'Longa ? C'est cette possibilité qu'incarne le personnage suivant, qui s'inspire également de certains éléments lovecraftiens, que les connaisseurs identifieront sans peine...

L'Homme Sans Nom est vieux – si vieux que lui-même a oublié son âge véritable. Sous différents noms et différents visages, il a traversé les générations et les terres d'Afrique, explorant les chemins ténébreux du sombre savoir et distillant son influence maléfique parmi les hommes... Maître des Secrets de l'Esprit et de la Chair, l'Homme Sans Nom est un voleur de corps (voir règles de *Solomon Kane*, p 63) ; ceux qui ont entendu les étranges récits que l'on murmure à son sujet le tiennent pour immortel ; les plus sages d'entre eux savent bien que l'Homme Sans Nom a depuis longtemps cessé d'être un homme.

En dehors de la perpétuation contre-nature de sa seule existence, l'Homme Sans Nom poursuit un but secret : réveiller le pouvoir des anciens dieux, ceux dont le nom ne subsiste que dans les pages de certains manuscrits maudits mais dont l'ombre indicible s'étend encore dans les cauchemars les plus terribles de l'humanité. La sagesse de l'Homme Sans Nom est celle de l'Al-Azif et du Livre d'Eibon ; il a pour maître le messager des anciens dieux, celui qui s'incarna jadis dans un pharaon de l'antique Khem et porte mille masques, apparaissant parfois sous

la forme d'une horreur indicible, ayant pour seul visage une immonde trompe rouge sang.

Et pour aider l'Homme Sans Nom dans sa tâche, son maître innommable lui a donné un puissant talisman : un Bâton-Vaudou d'origine pré-humaine... Mais alors que le Bâton-Vaudou de N'Longa est orné de la tête d'une déesse féline, celui de l'Homme Sans Nom est surmonté d'une sculpture montrant le visage aveugle et obscène de son maître.

Il existe entre N'Longa et l'Homme Sans Nom un étrange lien de destinée et, peut-être, un passé commun... Ont-ils jadis reçu la même initiation aux arts ténébreux ? L'un a-t-il été l'élève de l'autre ? Seuls N'Longa et l'Homme Sans Nom connaissent la vérité...

Comme N'Longa, l'Homme Sans Nom préfère agir dans l'ombre, par l'entremise d'agents humains, animaux (ou, dans son cas, monstrueux) sur lesquels il peut exercer son influence. Pour l'heure, le pouvoir de l'Homme Sans Nom se heurte encore à celui de N'Longa, dont le chemin a souvent croisé le sien, au cours de leurs longues existences respectives... mais qu'arrivera-t-il le jour où la mort emportera définitivement N'Longa ? Qui sera alors de taille à contrer les desseins et les sortilèges de l'Homme Sans Nom ?

L'Homme Sans Nom en Jeu

Dans un corps de vieillard, l'Homme Sans Nom posséderait sans doute les mêmes scores et caractéristiques que N'Longa (voir règles de *Solomon Kane*, p 59), mais ses caractéristiques physiques (Force et Adresse) correspondent en fait à celle du corps qu'il usurpe actuellement.

Comme N'Longa, il connaît les Secrets de la Chair, de l'Esprit (la clé de son pouvoir) et de la Vie (en version primitive) et possède un capital de Destin reflétant son statut unique ; si le meneur de jeu souhaite ajouter au répertoire de l'Homme Sans Nom le Secret des Sphères détaillé dans le supplément *Sombre Savoir*, il devra grever son capital de Destin d'un point.

Quant au Bâton-Vaudou de l'Homme Sans Nom, ses pouvoirs surnaturels sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu ; il pourrait, par exemple, lui conférer un bonus de +2 lorsqu'il utilise sa Volonté pour dominer celle d'une victime avec le Secret de l'Esprit (y compris pour lui voler son corps).



La Cité des Singes Blancs

Ce dernier élément est, lui aussi, d'inspiration lovecraftienne ; il est tiré de la nouvelle *Faits Concernant Feu Arthur Jermyn* (écrite en 1920 et publiée en 1924 dans *Weird Tales* sous le titre *The White Ape*) – un récit antérieur aux nouvelles les plus connues de Lovecraft qui forment la base du Mythe de Cthulhu.

Son point de départ est le suicide de l'érudit Arthur Jermyn, suite à ses hideuses découvertes sur son lignage et les secrets de son trisaïeul, explorateur ayant découvert une mystérieuse cité perdue au Congo avant d'être « enfermé chez les fous » en 1765. Ce récit reflète les obsessions de son auteur sur l'hybridation et la dégénérescence – mais contrairement à ce que pourrait laisser supposer son lien avec l'Afrique, il concerne l'héritage d'une famille blanche, les Jermyn.

Ce n'est toutefois pas l'intrigue de cette nouvelle qui nous intéresse ici – mais plutôt sa toile de fond, sa « backstory », centrée sur l'existence d'une cité perdue qui aurait toute sa place dans l'Afrique de *Solomon Kane*. Plutôt que de paraphraser ce récit d'arrière-plan, découvrons-le au travers de trois passages particulièrement évocateurs :

« Il parlait du Congo, où la lune éclaire des scènes étranges et des spectacles sauvages ; d'une ville abandonnée ceinte de remparts gigantesques et remplie de colonnes ; et d'un

interminable escalier de pierre, humide et silencieux, descendant vers des salles voûtées pleines de trésors et d'extraordinaires catacombes (...) Plus bizarres encore étaient ses divagations sur les êtres vivants qui hantaient cet endroit : créatures appartenant moitié à la jungle et moitié à la ville sans âge (...) Elles auraient surgi lorsque les grandes singes eurent envahi la ville morte, détruisant ses remparts et ses colonnes, ses salles voûtées et ses sculptures primitives. »

« Cette déesse, qu'adoraient les étranges hybrides, avait la forme d'un singe blanc ; d'après la tradition congolaise, c'était l'image d'une princesse qui avait régné sur ces créatures à l'aspect simiesque. »

« La momie de la déesse, hideuse, desséchée et rongée, était visiblement celle d'un singe blanc, d'une espèce ignorée, moins velue que les autres, et beaucoup plus proche de l'être humain. En fait, cet air humain était presque choquant. Une description détaillée serait assez déplaisante (...) »

Singe Blanc de la Cité Oubliée

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

Capacités spéciales

Etreinte

Rage Sauvage

Si le meneur de jeu souhaite individualiser la reine de ces créatures en lui donnant des caractéristiques spéciales, il pourra la doter d'une Volonté supérieure et, pourquoi pas, de la connaissance du Secret de la Vie, en version primitive (voir règles, p 64).

ANNEXE

Solomon Kane et le Racisme

Une Etude en Noir et Blanc, par Olivier Legrand (2006)

« Sa tête simiesque était posée sur des épaules carrées et puissantes. Ses mains, énormes et sombres, ressemblaient à celles d'un singe ; son 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)

Les récits de Solomon Kane véhiculent-ils un message raciste ? A la lecture d'extraits comme celui-ci, on pourrait être tenté de répondre oui sans le moindre détour. La question mérite néanmoins d'être examinée de plus près, comme nous allons le voir dans la suite de cet article.

Avant tout, il est nécessaire de remettre l'oeuvre de Robert Howard dans son contexte historique et sociologique. N'oublions pas *quand ni pour quel* Howard écrivait. Dans les années 1920-1930, la fiction (et tout particulièrement celle des *pulps*) faisaient amplement usage de stéréotypes qui nous semblent aujourd'hui monstrueusement racistes, mais qui, selon les standards de l'époque, étaient considérés comme parfaitement acceptables : dans les *pulps*, les Noirs étaient systématiquement décrits comme des sauvages frustes et peureux et les Asiatiques comme des manipulateurs fourbes et cruels : ces clichés font partie des conventions obligatoires du genre, au même titre que la demoiselle en détresse ou la femme fatale.

Sur ce plan, du reste, les récits africains de Solomon Kane apparaissent finalement beaucoup moins caricaturaux ou insultants que les films de Tarzan avec Johnny Weissmuller ou les aventures de Tintin au Congo : on y trouve évidemment l'assimilation du Noir au sauvage, c'est-à-dire à un type d'homme incapable *par nature* de fonder une véritable civilisation, comme le laisse entendre ce passage de *La Lune des Crânes* :

« Une pensée était toujours présente à l'esprit de Kane tandis qu'il contemplant cette scène sauvage... qui avait bâti ce palais et pourquoi ces gens en avaient-ils pris possession d'une manière aussi évidente ? Des guerriers comme eux étaient incapables d'atteindre le niveau de culture reflété par ces sculptures. »

Un peu plus tard, Kane apprendra que la cité de Negari est en réalité une ancienne colonie atlante, tombée aux mains des « tribus du fleuve » au terme d'une longue décadence – laquelle, selon le vieil Atlante à demi-fou qui raconte à un Kane fasciné l'histoire de la cité oubliée, est la conséquence directe du métissage entre les Atlantes et les Noirs : le texte original d'Howard utilise l'expression pour le moins éloquente de « taint of black blood » (littéralement, « la souillure du sang noir ») – à laquelle, incidemment, la version française substitue un « sang barbare » sans doute moins susceptible de choquer les sensibilités modernes. Il est intéressant de noter que, toujours dans la version originale de la nouvelle, les Atlantes sont décrits comme étant « de sang brun » (« brown blood »), par opposition aux sauvages de sang noir (« pure negro ») : faut-il voir derrière ces Atlantes à sang brun l'image d'un peuple indo-européen mythique ? La réponse ne change de toute façon rien à la vision qui est ici donnée des Noirs ou des conséquences d'une quelconque forme de mixité raciale – un fléau apparemment capable d'abattre les civilisations les plus puissantes...

Du reste, le motif de la cité perdue bâtie par une race oubliée ne constitue nullement une spécificité howardienne et fait partie de l'arsenal usuel des tropes et des clichés exotico-fantastiques du récit « d'aventures de jungle » tel qu'il se conçoit à l'époque : ainsi, dans les aventures du Tarzan d'Edgar Rice Burroughs, la fabuleuse cité perdue d'Opar a elle aussi été fondée par des Atlantes (eux aussi évidemment blancs) – mais ces derniers se sont mués en hommes-bêtes dégénérés à force de s'accoupler avec le peuple des Grands Singes : plus qu'une simple péripétie d'une histoire imaginaire, le déclin de cette civilisation disparue devient alors l'explication indirecte du caractère sauvage et primitif de l'Afrique, dès lors livrée à ses seuls indigènes noirs.

On retrouve d'ailleurs cette idée en filigrane dans la nouvelle *Les Enfants d'Assur*, où Kane découvre une autre cité oubliée au cœur de l'Afrique, cette fois-ci habitée par les descendants de colons phéniciens... tout plutôt que l'idée d'une « civilisation nègre ». Ici, l'ethnocentrisme caractéristique de l'ère coloniale se mêle à ce « romantisme racial » qui fascina toute une génération d'auteurs de récits d'aventure.

Cela dit, il serait aussi facile qu'injuste d'attribuer cette vision indéniablement raciste de l'Afrique au seul champ de la « littérature populaire » de l'époque, puisque nous la retrouvons également dans tous les domaines de la pensée occidentale, y compris celui des sciences humaines, comme l'atteste ce bref extrait d'un très sérieux traité de *Mythologie Générale* publié par la respectable maison Larousse en 1939 – ouvrage que l'on ne peut soupçonner de vouloir captiver ses lecteurs par le biais de clichés exotiques faciles :

« Mais l'imagination indisciplinée de l'indigène n'a pas permis à la religion de la nature de s'épanouir en mythes poétiques analogues à ceux de l'Inde ou de la Grèce. Les Nègres sont assez disposés à admettre un dieu suprême qui, pour les uns, a créé le premier homme et la première femme et, pour les autres, a créé toutes les choses visibles ou invisibles (...) En raison de la diversité des groupements ethniques répandus sur le territoire africain, et du degré inférieur où se sont généralement stabilisés les conceptions religieuses des différents peuples, il est impossible d'entreprendre un exposé suivi de mythologie africaine. »

Que dire de plus ? Les auteurs de telles phrases, tout comme Howard ou Burroughs, écrivent dans un monde où, au moins depuis Hegel, l'Afrique est une terre « sans Histoire », régie par les forces primordiales de la nature, habitée par un peuple « sans Esprit », entièrement dominé par l'instinct. La vision howardienne de l'Afrique comme une terre de sauvagerie ténébreuse et de forces mystérieuses se situe donc dans le prolongement direct de plusieurs décennies de littérature d'aventure, mais aussi de plusieurs siècles de pensée occidentale. Si l'on prétend analyser cette vision, il est indispensable de la replacer dans son contexte culturel – un contexte beaucoup plus large qu'on pourrait le supposer de prime abord.

Il est également capital de se pencher sur le détail des textes d'Howard, en allant au-delà des impressions générales que peut susciter la lecture de tel ou tel extrait. Ainsi, la description de « Gulka le Tueur de Gorilles », reproduite ci-dessus, n'est absolument pas représentative de la vision globale des Noirs dans les aventures de Kane et, si leur auteur se laisse parfois aller à certains stéréotypes faciles, il convient de remarquer que leur héros ne se comporte *jamais* de façon raciste.

Lorsqu'il est confronté à l'injustice ou à la cruauté, Kane fait preuve de la même compassion pour les victimes – quelle que soit leur couleur – et de la même détermination implacable lorsqu'il s'agit de traquer les coupables – là encore, quelle que soit leur couleur.

Au début d'une nouvelle, on le voit s'attaquant seul à un groupe de négriers arabes, dans une tentative vaine et désespérée de secourir leurs

prisonniers. Dans un autre récit, Kane sauve la vie d'une jeune indigène en abattant un lion d'un coup de mousquet ; lorsque la jeune fille, qui n'a jamais vu d'homme blanc ni d'arme à feu, lui demande s'il est un dieu, Kane répond : « *Je suis seulement un homme, même si la couleur de ma peau est différente de la tienne.* »

Certes, on pourrait trouver qu'il émane de cet épisode un certain paternalisme colonial mais les rapports qu'entretient Kane avec les Africains (et avec l'Afrique elle-même) sont en fait beaucoup plus complexes : contrairement aux héros typiques de l'ère coloniale, Kane ne se comporte absolument pas en civilisateur, ni même en missionnaire.

A l'inverse, l'Afrique exerce sur lui une attraction presque surnaturelle, réveillant ses instincts les plus sauvages et le poussant à remettre en cause sa foi et ses certitudes pour finalement prendre conscience de sa véritable nature et se réconcilier avec sa propre humanité.

Cette dimension initiatique apparaît nettement dans l'évolution des relations entre Kane et le sorcier noir N'Longa, personnage que l'on retrouve dans plusieurs nouvelles.

Lors de ses premières apparitions, « *l'homme fétiche* » donne l'impression d'un sorcier caricatural, s'exprimant en « petit-nègre » et vantant sans cesse sa « *puissante magie* ».

Puis, insensiblement, le regard porté sur lui par le héros (ou par le narrateur ?) semble se débarrasser de certains préjugés : N'Longa apparaît de plus en plus comme un mentor, un sage. L'auteur nous apprend même que Kane et N'Longa sont devenus « *frères de sang* », un privilège que Kane n'a jamais partagé avec aucun autre être humain.

Ainsi, lorsque N'Longa entre en communication psychique avec Kane pendant son sommeil, le Puritain est troublé de constater que, dans son esprit, le sorcier lui a parlé dans un anglais parfait, et non « *dans son jargon habituel* ».

Peu à peu, les différences qui séparent les deux hommes s'amenuisent et, lorsque N'Longa transmet à Kane son « *bâton-vaudou* », un antique talisman permettant de repousser les puissances maléfiques, il fait clairement de lui son héritier...

Le récit intitulé *Des Ailes dans la Nuit* s'éloigne encore un peu plus des sentiers battus... Kane, après avoir échappé de justesse à de féroces cannibales, est recueilli et soigné par les habitants d'une vallée perdue. Il découvre bientôt, à sa grande horreur, que ses sauveurs ont coutume de sacrifier certains des leurs à de terrifiants démons ailés, les Akaanas, auxquels ils servent de bétail

humain. A la demande de Goru, le prêtre du village, Kane, en qui les indigènes ont reconnu un combattant aguerri, accepte de prendre la tête de la révolte contre les akaanas.

A ce stade du récit, le lecteur peut croire qu'il a affaire à une énième histoire de grand chasseur blanc jouant les sauveurs providentiels d'une communauté de bons sauvages incapables de se défendre par eux-mêmes.

Erreur ! Le récit bascule soudain dans l'horreur lorsque les créatures ailées décident de faire un exemple et exterminent tout le village, sous les yeux de Kane, qui tente désespérément de les repousser, en pure perte. Témoin impuissant du massacre, Kane perd la raison. Demeuré seul au milieu du carnage, il se met à converser avec la tête coupée de Goru, dans une sorte de remake halluciné du fameux monologue d'Hamlet face au crâne du « pauvre Yoric »...

N'est ce pas là le signe que Kane considère Goru comme son semblable ? Kane serait-il devenu fou s'il avait considéré les Africains autrement que comme ses frères humains ?

Cela dit, on ne peut qu'être frappé par le contraste existant entre le comportement de Kane et les propos racistes tenus par Howard *l'auteur* dans d'autres nouvelles (comme par exemple *Magie Noire à Canaan*, *Le Chien de la Mort* ou le court roman *L'Horreur des Abîmes*, véritable transposition africaine du *Fu-Manchu* de Sax Rohmer, où le « péril jaune » est remplacé par un « péril nègre ») et par Howard *l'homme* dans certaines de ses lettres (notamment celles qu'il échangeait avec Lovecraft, dont le racisme viscéral frôlait la pathologie).

Il serait à la fois inutile, ridicule et profondément choquant de vouloir « réviser » Howard en modernisant de façon artificielle la mentalité de certains de ses personnages (comme ont plus ou moins tenté de le faire Lin Carter et Sprague de Camp, souvent assez maladroitement d'ailleurs, dans leurs divers pastiches de Conan) ou de soutenir contre toute raison qu'Howard n'était pas « vraiment » raciste...

Répetons-le : Howard *était* raciste, comme l'était la grande majorité des Occidentaux de son temps – ceci, du reste, ne constitue nullement une quelconque forme de justification ou d'excuse, mais simplement un fait, que l'on ne peut ni éluder ni modifier. Devons-nous pour autant vouer l'œuvre de Robert E. Howard à l'enfer du « politiquement incorrect » ou sommes-nous capables d'admettre qu'il n'est pas forcément nécessaire de partager les opinions d'un auteur, quelles qu'elles soient, pour reconnaître son talent ? Qui a dit que l'admiration excluait l'exercice du sens critique ? Un tel débat, même limité au seul cas de Robert E. Howard, dépasse évidemment le cadre de cet article. Tout au plus pouvons-nous constater que, dans les aventures de Solomon Kane, Howard fut apparemment capable de mettre ses propres préjugés de côté pour nous conter l'extraordinaire odyssée d'un héros maudit, que les épreuves et les périls vont peu à peu affranchir des certitudes de son temps, de sa foi et de sa culture...

Sans doute est-ce pour cela que, près de quatre-vingts ans après leur écriture, les aventures africaines de Solomon Kane conservent toute leur intensité dramatique et leur force d'évocation – y compris pour des lecteurs à la sensibilité fort différente de celle de leur auteur.

Olivier Legrand (2006)