

À FEU ET À SANG

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

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



- | | |
|--|------|
| I : Le Souffle de l'Histoire (la guerre comme toile de fond) | p 2 |
| II : La Guerre de Chypre (un exemple de conflit historique) | p 5 |
| III : Dans le Fracas des Armes (règles de combats de masse) | p 7 |
| IV : Nés pour la Guerre (nouvelles options de personnages) | p 11 |

Olivier Legrand

Supplément révisé en 2024

Illustrateurs : Abe Papakhian, Lucas Cranach le Jeune, Albrecht Dürer, artistes anonymes.

I : LE SOUFFLE DE L'HISTOIRE

« En ce qui me concerne, il n'est aucun travail littéraire qui soit, ne serait-ce qu'à moitié, aussi enthousiasmant que de réécrire l'Histoire sous forme romanesque. »

Robert E. Howard (1933)

Préambule

A l'instar des récits de Robert E. Howard qui l'ont inspiré, *Solomon Kane* est d'abord un jeu de grande aventure. Le fantastique y tient une place importante, sans constituer pour autant un ingrédient systématique de tout scénario ; il doit donc être soigneusement dosé si l'on veut éviter qu'ils ne se galvaudent et ne perdent tout pouvoir de surprise pour les joueurs : mélanger des épisodes fantastiques et des scénarios d'aventure pure semble donc, au moins en théorie, la meilleure manière de restituer en jeu l'esprit des récits d'Howard.

Il n'en reste pas moins que pour de nombreux rôlistes, un scénario n'incluant aucun élément fantastique est un scénario auquel il manque *quelque chose* - surtout dans un jeu où le surnaturel existe. Alors que, dans les récits d'Howard, le fantastique est une *possibilité*, il a tendance à devenir une *obligation* pour de nombreux meneurs de jeu, désireux de ne pas décevoir les attentes de leurs joueurs. Dans ces conditions, réussir à passionner certains joueurs avec un scénario d'aventure pure peut tenir de la gageure, tant le fantastique fait partie des *attentes* de ces joueurs... mais aussi du répertoire classique de tout meneur de jeu ; parce qu'il fait directement appel à l'imaginaire, le fantastique permet d'installer assez facilement autour de la table de jeu un climat de danger, de suspense et de mystère, en jouant sur le double-tableau de l'attrait et de la peur de l'inconnu.

Si nous souhaitons donner le même attrait à un scénario d'aventure pure, il semble donc indispensable de compenser cette absence d'élément fantastique par autre chose, c'est à dire par une charge équivalente en termes de tension dramatique. Dans un jeu de rôle comme *Solomon Kane*, la guerre, en tant que thème comme en tant que contexte, fournit au meneur de jeu une telle charge équivalente - et là encore, les récits écrits par Robert E. Howard constituent, à tous les niveaux, une extraordinaire source d'inspiration.



Sonya de Rogatino durant le Siège de Vienne

L'Histoire selon Howard

Lorsque l'on examine les récits d'aventures historiques écrits par Howard, on constate que la composition de ces récits fait toujours intervenir deux grands paramètres : d'une part, une atmosphère épique et évocatrice, capable de mobiliser à la fois les références culturelles et l'imaginaire du lecteur - en l'occurrence, *l'imaginaire historique* ; d'autre part, une intrigue faisant la part belle à la violence et au danger, avec en prime une touche de noirceur et de pessimisme typique de la vision howardienne de l'existence.

C'est le mélange, l'équilibrage et l'interaction de ces deux paramètres qui constituent la formule du récit d'aventure historique à la Robert E. Howard... et dans de nombreux cas, c'est le thème de la guerre qui permet de l'auteur de combiner le plus efficacement ces différents ingrédients.



L'Imaginaire Historique

Dans ses récits d'aventure pure, le créateur de Conan et de Solomon Kane veillait toujours à transporter son lecteur dans un cadre propre à frapper son imagination, comme le siège de Vienne par les armées ottomanes de Soliman dans *L'Ombre du Vautour* ou les Croisades dans plusieurs autres nouvelles du recueil *Le Seigneur de Samarcande*.

Le principe reste toujours le même : donner au récit une toile de fond vivante, frappante, évocatrice, dans laquelle l'imagination du lecteur (ou, dans le cas d'un scénario de jeu de rôle, du joueur) va pouvoir rapidement trouver ses marques, alimentée et orientée par ses références culturelles – qu'il s'agisse de celles d'un lecteur de *pulps* des années 20-30 ou d'un rôliste du XXI^{ème} siècle. Pour les lecteurs de *pulps*, ces références incluaient les œuvres d'auteurs comme Walter Scott, Robert Louis Stevenson, Gabriel Sabatini ou Harold Lamb ; plus près de nous, le succès de films comme *Braveheart*, *Gladiator* ou *Kingdom of Heaven* prouve si besoin est que la fiction historique « parle » toujours autant à notre imaginaire. Il est d'ailleurs intéressant de remarquer que ces films présentent eux aussi ce mélange de souffle épique et de violence brutale typique des nouvelles d'Howard et dont la guerre, situation de conflit par excellence, constitue la toile de fond idéale.

L'ère élisabéthaine (de la deuxième moitié du XVI^{ème} siècle au début du XVII^{ème}) qui sert de background historique à *Solomon Kane* est remplie d'épisodes plus ou moins illustres susceptibles d'alimenter des scénarios pleins de bruit et de fureur, dans le plus pur esprit howardien. La dernière partie de cet article présente, à titre d'exemple, une telle toile de fond – celle de la guerre de Chypre, qui, dans les années 1570, opposa les Vénitiens et leurs alliés aux armées de l'Empire Ottoman.

Violence et Noircœur

Élément essentiel de l'imaginaire howardien, la violence s'exprime non seulement à travers des scènes de combat aussi dynamiques que brutales mais peut aussi transparaître de façon plus implicite, à travers les motivations ou les attitudes des personnages que ces récits mettent en scène.

Le monde de nos héros est un monde violent, dans lequel la mort fait partie du quotidien et où la vie humaine n'a que peu de prix... On retrouve cette dimension dans les nouvelles d'un recueil comme *Le Seigneur de Samarcande*, mais aussi dans des films comme *Kingdom of Heaven* de Ridley Scott ou *La Chair et le Sang* de Paul Verhoeven, situé dans un XVI^{ème} siècle sombre et sanglant, fort proche de l'univers de Solomon Kane, de Sonya de Rogatino et d'Agnès la Noire.

Nés pour la Guerre

Dans l'univers de Robert E. Howard, la guerre est presque toujours une guerre totale - ou une guerre désespérée, ce qui revient au même. Les assaillants sont toujours sans pitié, les défenseurs sont toujours acculés et l'issue du conflit est toujours plus sanglante que véritablement glorieuse.

Pour les auteurs d'épopées, la guerre est le temps de l'exploit, mise à l'épreuve suprême qui va permettre aux héros de révéler leur statut d'individus d'exception par leurs faits d'armes et leurs actions d'éclat ; d'autres, au contraire, choisissent de montrer la guerre comme une boucherie absurde.

Chez Howard, la guerre n'est ni une ordalie héroïque ni un horrible carnage : elle est les deux à la fois. Elle est le moment où la *barbarie* refait surface - et, avec elle, cet instinct de survie, cette sauvagerie qui définit tous les héros guerriers howardiens, de Kull à Solomon Kane, en passant par Conan le Cimmérien, Cormac FitzGeoffrey ou Agnès la Noire. Tous ont en commun d'être en quelque sorte « nés pour la guerre » et ne semblent trouver leur vérité que les armes à main. C'est cette vision de la guerre et des guerriers que le meneur de jeu devra s'efforcer de faire passer dans ses scénarios, s'il souhaite leur donner un ton authentiquement howardien.

Tambour Battant

Dans un scénario d'aventure pure, cet élément de violence ne doit pas se limiter aux seules scènes de combat mais peut également se retrouver dans le rythme imposé à l'action, et ce dès le début des événements.

Les scénarios intégrant des éléments fantastiques nécessitent souvent de faire monter la tension de façon progressive, en installant d'abord une atmosphère de mystère, voire d'angoisse, avant que l'intrigue n'entre dans une phase plus frénétique ; les scénarios d'aventure pure, en revanche, seront d'autant plus efficaces si les héros se trouvent plongés, dès les premières scènes, dans le feu de l'action. On retrouve cette technique consistant à lancer l'action *in medias res* (« au milieu des choses ») dans de nombreux récits d'Howard.

Un début mené tambour battant n'empêche d'ailleurs pas de faire ensuite retomber un peu la tension afin de présenter aux joueurs les informations nécessaires au lancement de l'intrigue proprement dite - ou d'amener le fameux *élément perturbateur* qui, dans le schéma narratif, succède à l'exposition de la situation initiale : dans un récit d'aventure à la Howard, cette fameuse situation initiale est, bien souvent, marquée par un sentiment de menace imminente, plaçant d'emblée le héros dans un rôle de combattant, de fugitif ou de survivant... position que l'inévitable élément perturbateur (une rencontre, une mission, une découverte, un nouveau péril...) va venir compliquer encore un peu plus.

En termes d'opportunités scénaristiques, la toile de fond de la guerre a bien plus à offrir que de simples batailles rangées, surtout dans un jeu privilégiant l'action et l'héroïsme : elle met en place les conditions rendant possibles toutes sortes de missions, expéditions, actions d'éclat ou coups tordus - et autant d'occasions d'aventure pour des personnages taillés dans la même étoffe que Solomon Kane !

II : LA GUERRE DE CHYPRE

1570-1572

La Toile de Fond

L'île de Chypre, jusqu'ici possession de la République de Venise, est conquise par les Turcs de l'Empire Ottoman, qui cherche à étendre sa domination sur la Méditerranée.

Dans le contexte d'un jeu comme *Solomon Kane*, cette guerre de Chypre présente toutes les caractéristiques d'une toile de fond idéale pour des scénarios historico-guerriers.

Elle permet tout d'abord de mettre en scène le choc de deux mondes (Occident et Orient, Chrétienté et Islam) mais aussi celui de deux grandes puissances du seizième siècle, la République de Venise et l'Empire Ottoman, puissances qui n'existent plus aujourd'hui en tant que telles, ce qui les rend encore plus emblématiques de l'époque de *Solomon Kane* et contribue ainsi à ancrer l'action dans un passé révolu, dans un cadre historique à la fois évocateur et exotique.

La Fin d'un Monde

Il s'agit également d'un conflit spectaculaire, riche en épisodes particulièrement sanglants ou épiques – comme par exemple le siège de Famagouste, qui dura un an (1570-1571), le massacre de la population de Nicosie par les armées turques ou la célèbre bataille de Lépante (1571) – le plus grand affrontement naval depuis l'Antiquité.

Cette bataille véritablement démesurée se soldera par la victoire éclatante des Vénitiens et de leurs alliés de la Sainte-Ligue (voir ci-dessous)... mais il s'agira d'une victoire sans lendemain, qui n'empêchera ni la prise de Chypre par les Turcs ni la reconstruction rapide de la flotte ottomane, laquelle semblait pourtant avoir été anéantie.

Ce dénouement (la défaite inéluctable de Venise et de ses alliés, malgré une victoire militaire sans précédent) confère au conflit une dimension crépusculaire, tout à fait en accord avec ce « pessimisme épique » qui traverse les grands récits guerriers d'Howard.

Mercenaires & Janissaires

Un autre aspect intéressant de ce conflit est qu'il permet une implication facile des aventuriers incarnés par les joueurs, quelle que soit la nationalité des personnages : face à un ennemi aussi puissant que les Turcs, les Vénitiens et leurs alliés auront grand besoin de mercenaires étrangers et autres soldats de fortune. Ce statut peut d'ailleurs faire des personnages des candidats privilégiés pour toutes sortes de missions : incursions derrière les lignes ennemies, espionnage, sabotage, captures de chefs ou de dignitaires ottomans, expéditions de la dernière chance pour délivrer un prisonnier important etc.

La dimension maritime du conflit permet en outre de jouer sur le registre « corsaires et chiens de mer », emblématique de l'univers de *Solomon Kane* et propice à toutes sortes d'actions d'éclat et de revers de fortune.

Enfin, chacun des grands épisodes évoqués ci-dessus (siège de Famagouste, prise de Nicosie, bataille de Lépante) peut aussi fournir le décor d'une aventure historique mémorable.

En tant que décor de jeu, cette guerre a aussi l'avantage de confronter les aventuriers au service des Vénitiens à des adversaires de choix – comme par exemple les terribles Janissaires, fer de lance de la puissance militaire ottomane. Le fait que ces guerriers d'élite soient tous des esclaves issus de populations chrétiennes asservies leur confère en outre un impact psychologique (et donc dramatique) supplémentaire, surtout dans un tel contexte de choc des civilisations.

Le Capitaine et l'Aventurier

On trouve également de chaque côté des personnalités extrêmement intéressantes à mettre en scène. Du côté des forces de Venise, c'est très probablement lors de la bataille de Lépante que s'illustra ce fameux capitaine maure qui inspirera plus tard le personnage d'Othello. Une telle figure pourrait devenir un PNJ mémorable – ou même servir de base à un profil de personnage-joueur.

Parmi les Espagnols qui combattent à Lépante aux côtés des Vénitiens se trouvent également un certain Miguel de Cervantès, soldat et aventurier de son état et futur auteur du *Don Quichotte*. Il y sera d'ailleurs blessé, perdant l'usage d'une de ses mains (et sera capturé par les Turcs quatre ans plus tard, avant de passer cinq années de captivité à Alger mais ceci est une autre histoire...)

Le Sultan et le Vizir

Dans le camp adverse, la personnalité du sultan ne peut que retenir l'attention : Selim II est le fils du célèbre Soliman le Magnifique – mais alors que le règne de son glorieux père, long d'un demi-siècle, avait amené l'empire ottoman à l'apogée de sa puissance, celui de Selim, qui dura de 1566 à 1574, marquera le début de son lent déclin. Souverain décevant, alcoolique (il fut surnommé « l'Ivrogne »), Selim II s'avère incapable d'imposer son autorité, que ce soit auprès des janissaires ou des femmes de son harem ; dans les faits, le pouvoir est entre les mains de son grand vizir et beau-fils Mehmed, lequel a manifestement davantage l'étoffe d'un homme d'état.

La Ligue de la Dernière Chance

Un dernier élément rend la guerre de Chypre particulièrement intéressante à exploiter dans le contexte d'un jeu comme *Solomon Kane* – l'alliance dite de la Sainte-Ligue, conclue en 1571 (juste à temps pour la bataille de Lépante) et qui rassembla différentes nations chrétiennes décidées à mettre un coup d'arrêt à l'expansion ottomane en Méditerranée : la République de Venise et les Etats Habsbourg d'Espagne, de Naples et de Sicile, mais aussi la République de Gênes, les Etats pontificaux, le duché de Savoie et même les chevaliers de Malte, héritiers des illustres Hospitaliers de Jérusalem (et donc de ces Croisades si chères à Howard !) - une véritable union sacrée, qui élargit l'horizon de la guerre de Chypre bien au-delà de cette petite île et pourrait donner lieu à toutes sortes d'intrigues susceptibles d'alimenter bien des aventures !

Les Enfants de Sonya la Rousse

Enfin, l'autre surnom du sultan, « le Blond », nous rappelle qu'il avait pour mère Roxelana, épouse d'origine ukrainienne de Soliman... à laquelle Robert E. Howard inventa une sœur

en la personne de Sonya la Rousse – nous sommes donc en plein territoire howardien.

Au-delà du simple clin d'œil, cette parenté imaginaire, qui fait donc de Selim l'Ivrogne le neveu de l'héroïne de *L'Ombre du Vautour*, pourrait constituer le point de départ d'un background particulièrement riche pour un personnage de *Solomon Kane* : et si Sonya de Rogatino, laquelle n'avait sans doute pas plus d'une vingtaine d'années lorsqu'elle s'illustra au siège de Vienne en 1529, avait eu un fils ou (encore mieux !) une fille dont le père pourrait d'ailleurs être le chevalier Gottfried von Kalmbach (le compagnon d'aventure de Sonya dans *L'Ombre du Vautour*) et à qui elle aurait évidemment transmis son tempérament et son éducation de guerrière d'exception ?

Pour un tel personnage, la guerre de Chypre serait une occasion privilégiée de poursuivre l'épopée familiale ; sans doute né dans les années 1530 à 1540, il aurait donc entre trente et quarante ans au moment de la bataille de Lépante, soit l'âge d'un vétéran aguerri... à moins que ce vétéran aguerri ne soit déjà lui-même le père de quelque jeune furie aux cheveux roux, impatiente de faire ses premières armes contre les troupes de son petit-cousin de sultan !

Horizons de Sang

Comme toujours dans *Solomon Kane*, c'est l'Aventure, et non l'Histoire, qui doit occuper le premier plan. Pour les meneurs de jeu désireux d'en apprendre plus sur la guerre de Chypre, l'encyclopédie en ligne Wikipédia constitue une source d'informations des plus pratiques – à commencer par les articles sur [l'Histoire de Chypre](#) et la [Bataille de Lépante](#).

Chypre n'est qu'un exemple parmi d'autres de ce que l'époque de *Solomon Kane* a à offrir en matière de grande aventure guerrière.

Les meneurs de jeu qui souhaitent explorer d'autres contrées pourront s'intéresser, par exemple, au règne du tsar Ivan le Terrible et à ses guerres contre les farouches Tatars de Crimée, aux batailles, pillages et autres expéditions du boucanier anglais Francis Drake dans le Nouveau Monde espagnol ou encore aux guerres aujourd'hui quelque peu oubliées que menèrent les conquérants portugais au Maroc puis en Afrique Noire...

Autant d'épopées sanglantes qui n'auraient pas manqué d'enflammer l'imagination du créateur de Kane et de Sonya !

III : DANS LE FRACAS DES ARMES

« Le siège débuta dans un rugissement de canons accompagné du sifflement des flèches et des détonations fracassantes des mousquets. »

Robert E. Howard, *L'Ombre du Vautour*

Les règles qui suivent ont pour but de simuler les batailles à grande échelle dans un scénario de *Solomon Kane*. Comme pour les règles de combat individuel, et conformément à l'esprit du jeu, la simulation ici recherchée n'est pas d'ordre tactique, mais plutôt d'ordre épique et dramatique ; l'objectif de ces règles est de refléter les batailles comme un environnement hostile au sein duquel les personnages doivent agir - ou tout simplement survivre.

Les Armées en Jeu

En termes de jeu, une armée est d'abord définie par sa **Combativité**, qui représente sa valeur guerrière. A la base, ce score est tout simplement égal à la valeur de **Combat** des PNJ de second plan qui composent l'armée :

Combattants de fortune	5
Soldats ordinaires	6
Soldats bien entraînés	7
Combattants d'élite	8

Cette valeur de base peut ensuite être modifiée par l'état des troupes :

Très supérieures en nombre à l'ennemi	+1
Bien mieux équipées que l'ennemi	+1
Commandées par un Meneur d'Hommes	+1

Une armée avec une force de **cavalerie** digne de ce nom reçoit un *bonus de charge* qui entrera en jeu lors de certaines phases de la bataille (voir ci-après). Ce bonus est égal à +1 (cavalerie légère) ou +2 (cavalerie lourde).

Une armée avec une **artillerie** digne de ce nom possède une valeur de **Puissance de Feu**, mesurée sur la même échelle qu'un trait. Cette valeur varie généralement de 6 à 8, la valeur exacte étant définie par le meneur de jeu, en fonction de la quantité et de la qualité de l'armement possédé.

Batailles Rangées

Déroulement d'un Assaut

En termes de jeu, une bataille rangée entre deux armées est résolue sous la forme d'une suite d'assauts – mais elle se joue à une toute autre échelle qu'un combat individuel, tant sur le plan spatial que sur le plan temporel et narratif. Un assaut de bataille ne représente donc pas une passe d'armes de quelques secondes, mais bien toute une série d'actions à l'échelle du champ de bataille, résolues de façon abstraite en quelques jets de dés.

La durée exacte d'un assaut importe peu et dépend énormément des circonstances ; le meneur de jeu pourra généralement estimer que sa durée se situe entre une dizaine de minutes et une heure.

Tous les assauts sont résolus selon le même système, à l'exception du premier assaut, dans lequel cavalerie et artillerie vont jouer un rôle primordial. Concrètement, chaque assaut prend la forme d'une confrontation entre les scores de **Combativité** des forces en présence.

Combativité et Pertes

A chaque assaut, on teste la **Combativité** de chacune des deux armées, avec différents ajustements (voir ci-dessous). Ces tests sont effectués de façon simultanée et sont toujours interprétés de la même manière : lorsqu'une armée réussit son test de **Combativité**, elle inflige de lourdes pertes à l'armée adverse, qui perd alors 2 points de **Combativité**.

Selon les jets de dés, une telle *confrontation* peut donc tourner à l'avantage d'un des deux camps (une seule armée a réussi son test de **Combativité** et inflige de lourdes pertes à l'ennemi), se solder par un bain de sang (les deux armées ont réussi leur test, s'infligeant mutuellement de lourdes pertes) ou encore déboucher sur une situation d'incertitude.

Une armée dont la Combativité est réduite à 0 est vaincue ; cela ne signifie pas que tous ses hommes ont été exterminés, mais que ceux qui sont encore vivants ne sont plus en état (ou plus assez nombreux) pour se battre et n'ont donc d'autre choix que la reddition.

Le Premier Assaut

Lors du premier assaut, on effectue d'abord une confrontation de Puissance de Feu entre les deux armées, pour représenter les ravages de l'artillerie. Cette confrontation est résolue exactement comme une confrontation de Combativité (voir ci-dessus), mais avec les scores de Puissance de Feu ; les pertes subies, en revanche, se reportent bel et bien sur la Combativité (et non sur la Puissance de Feu).

Vient ensuite le moment de la charge et du premier choc ; ce moment souvent décisif est résolu comme une confrontation classique de Combativité, mais fait intervenir le bonus de charge (voir Cavalerie ci-dessus), appliqué au test de Combativité de chaque armée.

A cause de ces deux facteurs (Puissance de Feu et bonus de charge), les pertes subies lors du premier assaut d'une bataille sont souvent plus importantes que lors des assauts suivants.

Retraites et Renforts

En théorie, la bataille se poursuit jusqu'à la victoire d'une des deux armées, sauf si le chef de l'une d'elles décide de battre en retraite afin (par exemple) de limiter les pertes en attendant des renforts, de gagner une place forte ou, tout simplement, d'éviter un carnage ou une déroute totale. Comme il est assez rare, dans un jeu comme *Solomon Kane*, qu'un héros commande lui-même une armée, cette décision dépend donc généralement du seul meneur de jeu. Une armée qui bat en retraite devra réussir son prochain test de Combativité ; cette réussite n'entraînera pas les pertes habituelles chez l'ennemi, mais lui permettra de se retirer du champ de bataille.

Une autre situation susceptible de constituer un tournant décisif dans le cours de la bataille est l'arrivée de renforts. Là encore, à moins que cette arrivée providentielle ne dépende directement des actions des personnages-joueurs, ce sera au meneur de jeu de décider si de tels renforts interviennent, et à quel moment de la bataille. Si une telle situation se présente, ces renforts ajouteront +1 ou +2 (en fonction de leur ampleur) à la Combativité actuelle de l'armée secourue.

Les Héros dans la Tourmente

Tests de Bataille

Lorsqu'un héros (ou un PNJ de premier plan) participe à une bataille de grande ampleur, chaque test de Puissance de Feu ou de Combativité effectué par l'ennemi doit être suivi d'un *test de bataille* qui détermine le sort du personnage au cours de cet assaut.

Ce test est un test d'Endurance. Il a donc plus de chances d'être réussi si le personnage est indemne, et avantage les personnages dotés d'une Force et d'une Volonté supérieures à la moyenne, ainsi que les *Vétérans Aguerri*.

Si l'armée du personnage a réussi son test de Combativité lors de cet assaut, le test de bataille est résolu comme une épreuve (0) d'Endurance. Si, en revanche, son armée a subi de lourdes pertes (et perdu 2 points de Combativité), le test de bataille est résolu comme une prouesse (-2).

Si le personnage porte une armure, il reçoit un bonus de +2 sur son test de bataille.

Blessures, Capture et Reddition

Si le test est manqué, le personnage est *blessé*. Un héros blessé lors d'une bataille perd 2 points d'Endurance ; les autres effets de sa blessure ne se manifesteront qu'après coup, une fois la bataille terminée.

Chaque fois qu'un héros est *blessé* au cours d'une bataille rangée, il a de fortes chances d'être capturé par l'ennemi. A priori, ceci se produit automatiquement, sauf si le héros fait preuve d'une *bravoure* exceptionnelle ou est en *rage guerrière* (voir ci-dessous pour ces deux cas de figure).

Un héros qui se bat dans une armée dont la Combativité tombe à 0 n'a d'autre choix que de rendre s'il veut garder la vie sauve.

Bravoure et Héroïsme

A la fin d'un assaut, juste après son test de bataille, un héros peut tenter de faire preuve d'un courage guerrier exceptionnel, grâce à un exploit (-4) en Volonté. Si le personnage est un *Vétéran Aguerri*, cet exploit (-4) se transforme en prouesse (-2) ; s'il est, en plus, un *Chien de Guerre* (Fortune décrite au chapitre suivant), ce *test de bravoure* est résolu comme une simple épreuve (0).

Mourir à la Guerre

Dans un jeu comme *Solomon Kane*, un combat singulier contre un Ennemi Majeur est souvent plus dangereux qu'une bataille rangée.

Selon cette logique, aucun personnage-joueur ne peut être *mortellement blessé* au cours d'une bataille rangée - mais si un héros se retrouve hors de combat sur le champ de bataille et n'est pas promptement secouru par ses compagnons, il sera achevé par l'ennemi, sauf bien sûr si le Destin intervient en sa faveur, conformément aux règles habituelles.

Un héros ayant réussi son *test de bravoure* pourra tenter un exploit (-4) avec sa valeur d'Attaque - ou une simple prouesse (-2), s'il possède la Fortune *Chien de Guerre*. Si ce *test d'héroïsme* est réussi, le personnage fait à lui seul perdre 1 point de Combativité à l'ennemi.

Si le personnage a été blessé au cours de cet assaut, la réussite du *test de bravoure* lui évitera en outre d'être capturé par l'ennemi.

Rage Guerrière

Au cours d'une bataille, un héros peut décider d'entrer en *rage guerrière* si ses blessures ont réduit son Endurance sous le seuil fatidique de 4 (ou dès qu'il le souhaite s'il possède la Fortune *Fou de Guerre* décrite p 12 de ce supplément).

Un héros qui entre en rage guerrière sur le champ de bataille récupère temporairement la tous ses points d'Endurance perdus et ne perdra qu'un seul point d'Endurance (au lieu de 2) par blessure (voir règles de base, p 18).

En outre, un héros en état de rage guerrière ne sera jamais capturé par l'ennemi s'il manque son test de bataille et réussit automatiquement tous ses *tests de bravoure*. Il reçoit également un bonus de +2 sur ses *tests d'héroïsme*. Sa rage guerrière dure jusqu'à la fin de la bataille ; le héros en subit ensuite le contrecoup, selon les règles habituelles (*Solomon Kane*, p 18).

Escarmouches

Ce type d'affrontement représente des combats plus rapides, plus sporadiques et de moins grande ampleur qu'une véritable bataille rangée. Les escarmouches ont le plus souvent lieu en rase campagne, avant ou en marge d'une bataille rangée.

Une escarmouche est résolue comme une série de deux assauts de bataille, sans utiliser les règles spéciales pour le premier assaut.

A la fin du second assaut, les deux groupes impliqués se replient, sans avoir besoin de réussir de test pour battre en retraite.

Ce type d'affrontement présente donc moins de dangers et cause moins de pertes qu'une bataille rangée, mais n'est évidemment pas aussi décisif (ne pouvant, à lui seul, réduire à néant la Combativité ennemie). Notons enfin qu'une escarmouche offre une seule occasion de *bravoure*, à la fin du premier assaut.

Places Fortes

Fortifications

Les citadelles et autres places fortes sont dotées d'un score de Résistance, allant de 6 à 10 selon la qualité et l'état des fortifications.

Les canons de l'armée assiégeante affaiblissent peu à peu cette Résistance, et peuvent même la réduire à néant : la place forte peut alors être investie par les armées assaillantes.

Quand une armée est retranchée dans une place forte, sa Combativité n'est pas directement menacée - du moins tant que les défenses et les fortifications tiennent bon (c'est-à-dire tant que la Résistance de la place forte n'a pas été réduite à 0).

Canonnades

Si l'armée assaillante dispose d'une véritable Puissance de Feu (ce qui n'est pas toujours le cas), elle pourra tenter de mettre à mal la Résistance de la place forte assiégée par d'incessantes canonnades.

En termes de jeu, ces canonnades sont représentées par une série de tests de Puissance de Feu de la part des assaillants, à raison d'un test par demi-journée de siège.

Si ce test est réussi, il n'entraîne pas une perte de Combativité pour l'adversaire, mais une perte de 2 pts de Résistance de la place forte.

Les défenseurs, en revanche, peuvent riposter avec leur propre Puissance de Feu - mais leurs tirs à eux peuvent provoquer de lourds dégâts chez l'assaillant, se traduisant par une baisse de 2pts de sa Puissance de Feu.



Ceci pourra se poursuivre jusqu'à ce que la Résistance de la forteresse ou la Puissance de Feu de l'assaillant soit réduite à néant.

Un test de Puissance de Feu doit normalement être suivi d'un test de bataille pour les héros impliqués dans l'affrontement – sauf si les héros se trouvent à l'intérieur de la place forte : dans ce cas, aucun test de bataille n'est nécessaire... tant que la place forte tient bon.

Dès que la Résistance d'une place forte est réduite à 0, ses défenses cèdent définitivement et les canonnades cèdent alors la place à une série d'assauts classiques.

A l'Assaut des Remparts

L'autre manière d'attaquer une place forte est de monter directement à l'assaut des remparts comme le faisaient jadis les assaillants d'un château fort, lorsque l'artillerie n'avait pas encore fait son apparition.

Une armée qui monte à l'assaut des remparts s'expose tout d'abord à une salve d'artillerie de la part des défenseurs.

On teste alors la Puissance de Feu des défenseurs, avec les effets habituels sur la Combativité adverse.

L'assaut des remparts peut alors être résolu comme une bataille classique, sans utiliser de règles spéciales pour le premier assaut.

En outre, chaque fois que l'armée assaillante réussit un test de Combativité, cette réussite peut être annulée par un test utilisant le score de Résistance de la place forte, de la même manière qu'un test de défense annule un test d'attaque réussi. Les pertes risquent donc d'être notablement plus élevées chez les assaillants que chez les défenseurs, protégés par les remparts de la place forte.

IV : NÉS POUR LA GUERRE

Même s'il a souvent un passé de combattant et une exceptionnelle maîtrise des armes, le héros typique de Solomon Kane est avant tout un aventurier. Ce chapitre présente quelques profils de « purs guerriers » pouvant trouver leur place dans une campagne axée sur la guerre et les actions militaires, ainsi que quelques nouvelles Fortunes optionnelles. (Illustrations d'Albrecht Dürer et de Lucas Cranach le Jeune.)

Mercenaires et Guerriers

Lansquenet

Ce terme, dérivé de l'allemand *landsknecht*, désigne à l'origine des mercenaires allemands passés maîtres dans le maniement des piques, hallebardes et épées à deux mains – et réputés pour leurs extravagants vêtements colorés. En termes de jeu, un héros avec ce profil possède forcément *Vétéran Aguerri* et *Chien de Guerre* parmi ses trois Fortunes (ainsi qu'une peu flatteuse réputation de soudard).

Reître

Ce terme, issu de l'allemand « reiter » (cavalier) désigne à l'origine des cavaliers lourds spécialisés dans le combat à cheval et le maniement du pistolet. En termes de jeu, un personnage avec ce profil possèdera les Fortunes de *Vétéran Aguerri*, *Tireur d'Elite* et *Chien de Guerre*. Un reître possède presque toujours une réputation de tueur sanguinaire.

Janissaire

Les Janissaires sont des combattants d'élite de l'armée ottomane, recrutés dès l'enfance parmi les esclaves chrétiens de l'empire, et réputés pour leur bravoure fanatique ainsi que leur maîtrise du sabre, de l'arc et du mousquet. En termes de jeu, un personnage avec ce profil forcément les Fortunes *Vétéran Aguerri*, *Tireur d'Elite* et *Chien de Guerre*.

Cosaque

Ces guerriers de Russie ou d'Ukraine sont réputés pour leur courage indomptable et leur sauvagerie au combat. Un héros cosaque possède obligatoirement les trois Fortunes suivantes : *Cavalier des Steppes*, *Guerrier Né* et *Fou de Guerre* (voir ci-dessous pour la description de ces deux dernières Fortunes).





Fortunes Guerrières

Cette section détaille deux nouvelles Fortunes liées à la pratique ou à l'art de la guerre, ainsi que trois variantes de Fortunes déjà décrites dans les règles de base.

Chien de Guerre

Un héros avec cette Fortune a voué sa vie à la guerre ; habitué à semer la mort sur le champ de bataille, il fait partie des plus redoutables « chiens de guerre » de son époque. Cette Fortune ne peut être acquise qu'à la création du personnage et doit toujours être choisie avec Fortune *Vétéran Aguerri*, dont elle constitue en quelque sorte l'extension.

Cette Fortune donne au personnage un bonus de +2 sur les tests de bravoure guerrière lors des batailles rangées, escarmouches et assauts de place forte (voir chapitre précédent).

Cette Fortune ne confère toutefois aucun bonus dans d'autres situations de combat, et ne fait donc pas partie du bagage typique des aventuriers de *Solomon Kane*, même lorsque ceux-ci sont des *Vétéran Aguerri*.

Notons enfin que cette Fortune s'accompagne toujours d'une réputation de soudard ou de tueur sanguinaire et sans pitié – réputation qui peut s'avérer aussi utile qu'inopportune, selon les situations...

Fou de Guerre

Cette Fortune ne peut être choisie que par un *Guerrier Né* (voir ci-dessous). Elle lui permet d'entrer en *rage guerrière* à n'importe quel moment d'un combat. En contrepartie, il sera incapable d'ignorer l'appel de la brume rouge lorsque les conditions habituelles sont réunies (voir règles de base, p 18).

Cette Fortune est similaire, dans ses effets, à la Fortune unique *Maîtresse de la Mort* attribuée à Agnès la Noire (voir règles p 22).

Génie Tactique

Cette Fortune confère une parfaite maîtrise de l'art de la guerre. Si le personnage est aussi un *Meneur d'Hommes*, elle fera de lui un chef de guerre hors pair. En termes de jeu, elle permet au personnage de dresser des plans de bataille qui se traduiront par un bonus de +1 sur tous les tests effectués par l'armée du personnage, mais uniquement au cours du premier assaut d'une bataille : tests de Combativité, tests de Puissance de Feu ou (si l'armée défend une place forte) tests de Résistance. Passé ce premier assaut, la tactique laisse toujours la place au carnage et au chaos de la bataille, du moins dans le monde de *Solomon Kane* !

Guerrier Né

Cette Fortune a les mêmes effets que *Vétéran Aguerri* (+2 en Endurance), mais avec une justification différente : alors que le *Vétéran Aguerri* se distingue par sa trempe et une expérience du combat acquise « à la dure », le *Guerrier Né* est d'abord porteur d'une fougue et d'une sauvagerie innée, typique des peuples « barbares », pour lesquels la notion de *guerrier* n'a pas encore été remplacée par celle de *soldat* ou de *bretteur*. En termes de jeu, cependant, ces deux Fortunes n'en font qu'une ; il est donc impossible de les cumuler.

Tireur d'Elite

Dans les règles de base, cette Fortune confère un bonus de tir avec toutes les armes à feu, ainsi qu'un bonus de Rapidité au pistolet, mais ses effets peuvent tout à fait être ajustés en fonction des cultures et des époques. Dans le cas des reîtres, elle est identique à la version décrite dans les règles ; pour les Janissaires de l'empire ottoman, en revanche, cette Fortune se traduit par un bonus de +2 aux tests de tir lorsque le tireur utilise l'arc ou le mousquet, mais ne confère aucun bonus avec un pistolet.