

L'ILE RAVAGÉE

Un Supplément sur l'Irlande pour le Jeu de Rôle **SOLOMON KANE**

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

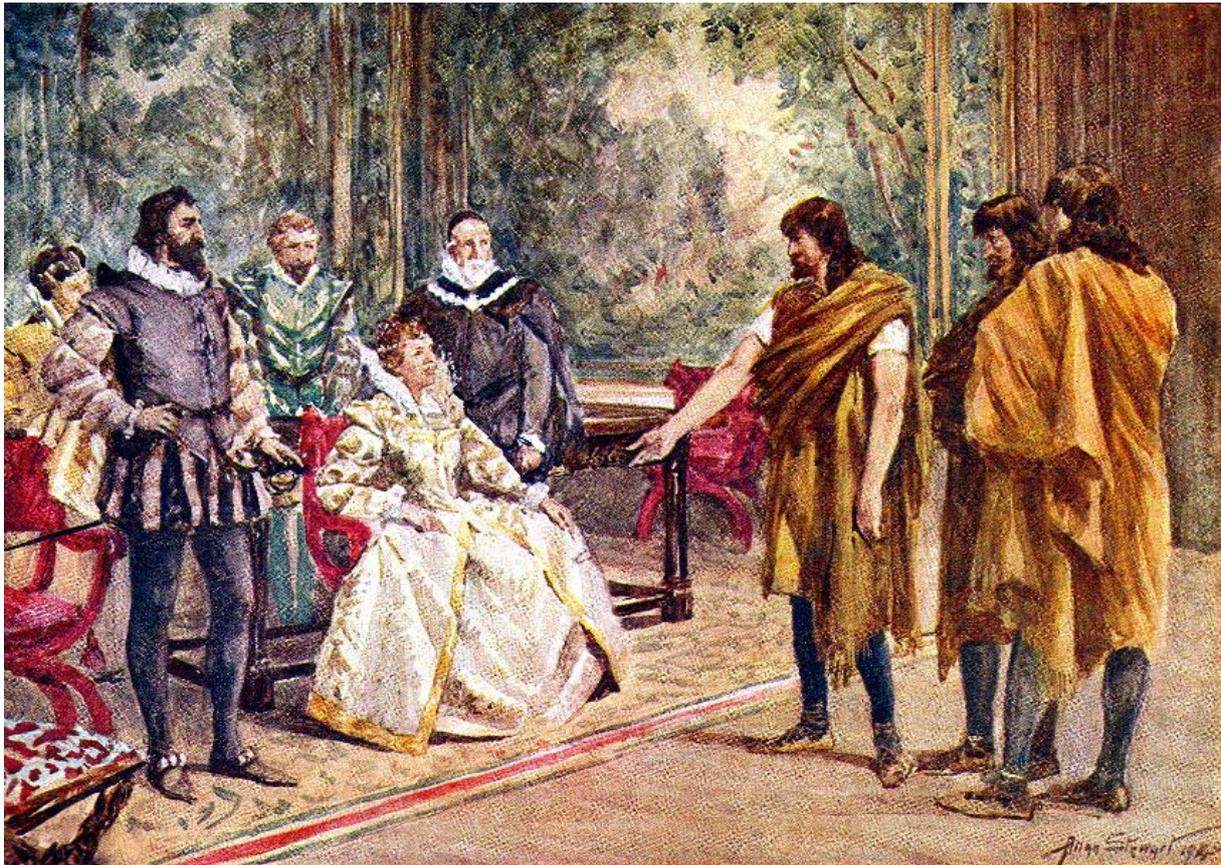


Combattants irlandais gaéliques du 16^{ème} siècle

Présentation.....	p 2
I : Les Lames d'Irlande (personnages).....	p 3
II : La Guerre de Neuf Ans (contexte).....	p 10
III : L'Irlande Ténébreuse.....	p 20

Olivier Legrand (2025)

Les images utilisées dans ce livret sont libres de droits, à l'exception de l'illustration représentant Grace O'Malley p 18, utilisée avec la permission de son créateur Anton Batov – merci à lui !



La reine Elisabeth d'Angleterre recevant des chefs de clans irlandais à sa cour

Présentation

Les pas de Solomon Kane ne l'ont jamais mené en Irlande... et on ne peut que le regretter !

A l'époque des aventures du Puritain Vengeur, l'île d'Erin fut en effet le théâtre d'événements qui auraient pu inspirer quelques formidables récits à Robert E. Howard, ce *Celte mélancolique* créateur d'inoubliables héros gaéliques, de Cormac Mac Art à Jim Kirowan, en passant par Cormac Fitzgeoffrey ou Vulmea le Pirate Noir...

Ce supplément pour le jeu de rôle artisanal *Solomon Kane* vous propose de découvrir l'Irlande des années 1590-1600, lorsqu'une coalition de rebelles irlandais se souleva contre la domination anglaise.

Cette guerre aujourd'hui quelque peu oubliée vit véritablement l'affrontement de deux mondes : d'un côté, le royaume d'Irlande contrôlé par les Anglais et leurs vassaux, avec leurs aristocrates, leurs soldats et leurs mousquets ; de l'autre, l'Irlande ancestrale des clans gaéliques, avec ses guerriers allant pieds nus et maniant des armes tout droit sorties des âges sombres...

Ce conflit, que les historiens baptisèrent plus tard la Guerre de Neuf Ans (1594-1600), eut de terribles répercussions (dont une épouvantable famine qui engendra des cas de cannibalisme...) et constitua une étape décisive dans la mainmise britannique sur l'Irlande – et notamment sur la province de l'Ulster, la future « Irlande du Nord ». Ce temps de bruit et de fureur, de feu et de sang, constitue une toile de fond idéale pour des aventures à la *Solomon Kane*, sur une terre encore hantée par les survivances païennes et les secrets des druides et de leurs dieux oubliés...

Ce supplément est découpé en trois chapitres :

I. Les Lames d'Irlande propose une présentation des différents types d'aventuriers les plus adaptés au contexte irlandais, des deux côtés du conflit.

II. La Guerre de Neuf Ans présente un rapide tour d'horizon des grands événements du conflit, de ses causes et de ses conséquences.

III. L'Irlande Ténébreuse, enfin, revisite quelques légendes locales à travers le filtre du fantastique howardien. *Réservé au meneur de jeu !*

Un recueil de **trois scénarios** situés en Irlande viendra bientôt compléter le présent supplément.

I : LES LAMES D'IRLANDE

Deux Camps, Deux Mondes

La guerre qui embrasa l'Irlande à la fin du XVI^{ème} siècle ne fut pas seulement l'affrontement de deux camps, mais bien l'affrontement de deux mondes : d'un côté, l'Angleterre élisabéthaine, protestante et conquérante ; de l'autre, l'Irlande des clans gaéliques et des traditions ancestrales, catholique et réfractaire à l'ordre nouveau incarné par la dynastie des Tudor.

Comme souvent, cette opposition frontale cache en réalité une situation plus complexe et ne saurait être réduite à un simple conflit entre Anglais d'une part et Irlandais d'autre part.

Les forces loyales à la couronne d'Angleterre ne sont pas uniquement composées d'Anglais mais comptent également dans leurs rangs nombre d'aristocrates irlandais ayant adopté les mœurs de leurs alliés britanniques, ainsi que des chefs de clan ayant décidé de se ranger du côté loyaliste, par intérêt personnel ou calcul politique.

A l'inverse, les forces de la rébellion ne sont pas uniquement composées d'Irlandais mais incluent également des représentants de la vieille noblesse anglo-normande présente en Irlande depuis cinq siècles – de Vieux-Anglais restés fidèles à la foi catholique et opposés à la domination des Tudor.

Ajoutons à cela les mercenaires écossais engagés de part et d'autre; *gallowglass* et *redshanks* combattront surtout du côté des rebelles mais certains se rangeront dans l'autre camp...

Comme on le voit, les protagonistes de ce conflit se définissent donc à la fois par leur origine (Anglais ou Gaëls), leur religion (catholiques ou protestants) et leur position politique (rebelles ou partisans de la couronne anglaise).

La plupart des Anglais voient les Irlandais comme des sauvages superstitieux, à peine sortis des âges sombres – bref, comme de purs *barbares*. A leurs yeux, tout ce qui touche à la langue ou aux traditions gaéliques est suspect, porteur d'une opposition implicite à la domination anglaise.

Le fait que les Irlandais soient chrétiens ne change pas grand-chose. Depuis le schisme provoqué par Henry VIII, les Anglais possèdent leur propre église d'état, enracinée dans le protestantisme et la loyauté à la couronne, mais l'Irlande catholique, elle, est bien évidemment restée loyale à l'église de Rome et à la papauté.

C'est donc bien un véritable *ordre du monde*, social, linguistique et religieux, que les Anglais et leurs alliés cherchent à imposer par la force. Cette opposition frontale se trouve évidemment compliquée par le jeu des alliances, ainsi que par l'intervention de forces étrangères – les fameux mercenaires écossais évoqués ci-dessus, mais aussi des troupes de la très puissante Espagne, qui voit dans le conflit d'Irlande un nouveau champ de bataille dans sa guerre contre l'Angleterre...

Si vous envisagez de faire jouer une ou plusieurs aventures de *Solomon Kane* en Irlande durant (ou peu après) la Guerre de Neuf Ans, vous devrez, d'entrée de jeu, décider dans quel camp se situent les aventuriers : du côté de la couronne anglaise ou du côté des clans rebelles. Ce choix aura, bien sûr, un impact direct sur le type d'aventures que vous pourrez proposer aux personnages, ainsi que sur leurs motivations et leur rapport à la terre d'Irlande.

Une troisième possibilité consisterait à mélanger les deux allégeances au sein d'un même groupe – un choix très risqué mais intéressant ; mieux vaut alors situer vos scénarios après la Guerre, une fois le nouvel ordre établi... mais même une fois le conflit achevé, haines, tensions et vieilles blessures sont toujours prêtes à ressurgir et un tel groupe sera sans aucun doute beaucoup plus difficile à gérer ; dans un tel cas de figure, la meilleure carte à jouer est celle de l'union sacrée, c'est-à-dire de la nécessité pour les adversaires d'hier d'unir leurs forces contre un ennemi commun. Cette possibilité sera explorée plus avant dans la troisième aventure de ce supplément, *Le Repaire du Dieu Noir*.

Archétypes Héroïques

Vous trouverez dans la suite de ce chapitre huit profils de héros directement liés au cadre de ce supplément. Contexte guerrier oblige, chaque profil inclut l'armement typique du personnage, dont les autres possessions devront être définies au cas par cas, avec le meneur de jeu.

Il est également possible d'impliquer des héros étrangers (ni Anglais, ni Irlandais) dans le conflit, auquel cas ils devront avoir de bonnes raisons de se trouver en Irlande durant ces temps troublés. Le fait de n'appartenir à aucun des deux camps en présence pourra même parfois constituer un avantage. Dans le monde de *Solomon Kane*, il y a toujours une place pour les aventuriers venus d'ailleurs ou sortis de nulle part...



Un aristocrate élisabéthain typique

L'Aristocrate Elisabéthain

Le personnage appartient à la noblesse anglaise. Il peut faire partie des Nouveaux Anglais installés en Irlande depuis quelques générations, ou être venu à la faveur du conflit, en tant qu'officier de l'armée de Sa Majesté la reine Elisabeth.

Fortunes : Les trois Fortunes initiales du personnage devront obligatoirement inclure *Aristocrate* et au moins une Fortune en rapport avec les armes ou la guerre, comme *Bretteur Accompli*, *Tireur d'Elite*, *Vétéran Aguerrri*, *Meneur d'Hommes*, etc.

Armement : Une cuirasse, une épée, une dague et une paire de pistolets.

L'Aventurier Anglais

Ni soldat régulier ni gentilhomme, le personnage participe au conflit en tant que mercenaire solitaire, homme de confiance d'un aristocrate ou ruffian n'obéissant qu'à sa seule loi. Dans des temps aussi troublés, il peut remplir de multiples rôles : garde du corps, espion ou agent de liaison pour l'un ou l'autre camp, selon ses intérêts.

Fortunes : N'importe quelle Fortune au choix du joueur, à l'exception de la Fortune *Aristocrate*.

Armement : A déterminer avec le meneur de jeu, selon le profil et des Fortunes du personnage.

Le Gallowglass

Très présent au sein des troupes des Irlandais rebelles, le *gallowglass* (nom dérivé d'un terme gaélique signifiant « guerrier étranger ») est un mercenaire venu des *highlands* du nord ou des îles Hébrides, porteur de l'héritage conjoint des Gaëls et des Vikings.

Vêtu d'une cotte de mailles et armé d'une hache à deux mains appelée *sparth*, ce redoutable combattant semble sorti du moyen-âge mais malheur à ceux qui le sous-estimeraient ! Si les *kerns* des clans irlandais constituent une forme d'infanterie légère, le *gallowglass* fait clairement figure d'infanterie lourde. La plupart d'entre eux combattront du côté des rebelles irlandais.

Fortunes : Tout *gallowglass* digne de ce nom est soit un *Vétéran Aguerrri*, soit un *Guerrier Né* et possède en outre la Fortune *Tueur à la Hache* (voir page suivante). Sa troisième Fortune devra être choisie parmi *Chien de Guerre*, *Fou de Guerre* ou *Meneur d'Hommes*.

Armement : Un casque, une cotte de mailles (voir p X), une hache *sparth* (voir p X), une dague.

Armement Médiéval

Bouclier : Voir règles de base p 15.

Claymore : Une grande épée à deux mains, typique des guerriers écossais et irlandais. Comme toutes les armes de ce type, elle confère un bonus de +2 en Attaque, protège le porteur contre tout risque de désarmement et, entre les mains d'un héros *Maître de la Claymore*, peut réaliser de terribles attaques tournoyantes, selon les mêmes règles que les *bottes mortelles*.

Sparth : La hache des *gallowglass* – une arme redoutable, au très long manche, issue en droite ligne des haches de bataille vikings. Comme toute arme à deux mains, elle confère un bonus de +2 en Attaque et empêche son porteur d'être désarmé par un adversaire. Un guerrier avec la Fortune *Tueur à la Hache* pourra tenter une *attaque tournoyante*, aux mêmes conditions et avec les mêmes effets qu'une *botte mortelle*.

Cotte de Mailles : Portée par les *gallowglass* avec un casque elle offre la même protection (et est tout aussi encombrante) qu'une armure intégrale (voir règles de base p 70).



Gallowglass et Kerns irlandais (dessin d'Albrecht Dürer)

Le Kern

A l'époque qui nous intéresse, ce mot désigne les guerriers irlandais combattant à pied et sans armure – une forme d'infanterie légère héritée du passé tribal de l'île.

Fier de son héritage et prêt à mourir pour son clan, le *kern* typique est farouchement opposé au pouvoir britannique et désire plus que tout chasser les Anglais et leurs alliés de l'île d'Irlande, afin de lui rendre sa liberté, ses coutumes et son identité – soit, en termes howardiens, un barbare celte du XVI^{ème} siècle. Notons toutefois que certains *kerns* se verront obligés de combattre du côté des Anglais, par loyauté à leur seigneur.

Fortunes : Au moins une Fortune de combat, comme *Maître de la Claymore*, *Vétéran Aguerri*, *Meneur d'Hommes*, *Guerrier Né* ou même *Fou de Guerre*. Les *kerns* passés maîtres dans l'art de la guerre d'embuscade possèdent également la Fortune *Coureur des Bois*.

Armement : Une arme de corps-à-corps à deux mains (claymore, lance ou hache) ; une dague ; une arme de jet ou de tir (javelot, arc ou fronde, voire une arme à feu pour les mieux lotis).

Fortunes de Guerre

Les Fortunes *Guerrier Né*, *Chien de Guerre* et *Fou de Guerre* sont décrites dans le supplément *A Feu et à Sang* (p 12) sur les combats de masse.

Maître de la Claymore : Le héros est passé maître dans l'art de manier la grande épée à deux mains des *highlands*. Il ne reçoit pas de bonus d'Attaque (l'arme à deux mains donnant déjà un bonus de +2) mais ignore tout bouclier ou pourpoint adverse et peut, en outre, tenter une *attaque tournoyante* ayant les mêmes effets que la *botte mortelle*. Contre de simples *seconds couteaux*, une telle attaque permet d'éliminer deux adversaires à la fois. Enfin, à la différence d'un *Bretteur Accompli*, un personnage avec cette Fortune en conserve tous les avantages lorsqu'il combat en état de *rage guerrière*.

Tueur à la Hache : Le héros est passé maître dans l'art de manier la grande hache à deux mains des *gallowglass*. En termes de jeu, cette Fortune confère les mêmes avantages que celle de *Maître de la Claymore* (voir ci-dessus).



Le Noble Irlandais

Le héros appartient à la noblesse irlandaise. Il peut être un chef de clan fier de son héritage gaélique et hostile à la domination anglaise ou, au contraire, un seigneur ayant adopté le langage, les mœurs et les usages de l'aristocratie anglaise. Selon ses intérêts ou ses convictions, il pourra prendre fait et cause pour le Comte de Tyrone et les autres rebelles ou se ranger du côté des forces loyales à l'Angleterre...

Fortunes : Les Fortunes initiales du personnage devront obligatoirement inclure *Aristocrate* et au moins une Fortune en rapport avec les armes ou la guerre, comme *Bretteur Accompli*, *Tireur d'Elite*, *Vétéran Aguerri*, *Meneur d'Hommes*, etc.

Armement : Une cuirasse, une épée, une dague et une paire de pistolets si le personnage a adopté les mœurs anglaises ; les plus traditionalistes préféreront combattre à la claymore (voir p 4) et dédaigneront les cuirasses comme les pistolets.

Le Redshank

Les *redshanks* (« pattes rouges », ainsi nommés car ils combattent jambes nues) sont des guerriers mercenaires écossais, dont l'armement et le style de combat se rapprochent de ceux des *kerne*s irlandais. Lors de la Guerre de Neuf Ans, ils combattront pour la rébellion.

Fortunes : Au moins deux Fortunes de combat : *Guerrier Né*, *Vétéran Aguerri*, *Fou de Guerre*, *Bretteur Accompli* ou *Tireur d'Elite* (archer). Nombre de *redshanks* sont également *Coueurs des Bois*, experts en guerre d'embuscade.

Armement : Une claymore, une dague.

Le Soldat Anglais

Le héros sert (ou a servi) dans les forces armées de la reine d'Angleterre, venues en Irlande pour réprimer la révolte des clans rebelles.

Fortunes : Les trois Fortunes initiales du héros incluront presque à coup sûr *Vétéran Aguerri* et au moins une autre Fortune en rapport avec le métier des armes, comme *Bretteur Accompli*, *Tireur d'Elite* ou *Chien de Guerre*.

Armement : Un mousquet, une épée, une dague. Selon le type de régiment du héros, il pourra également avoir un casque, voire une cuirasse.

Le Vieil-Anglais

Le héros est un descendant de colons établis en Irlande au Moyen-Age, après la conquête de l'île au XII^{ème} siècle par les Normands. Implantés dans la région dite du Pale, autour de Dublin, depuis cinq siècles, la plupart des Vieil-Anglais ont appris à connaître la population gaélique et ont même adopté certains de leurs usages.

A cause de cette proximité (toute relative) avec les indigènes (qu'ils traitent le plus souvent avec paternalisme) mais aussi de leur fidélité à la foi catholique, ils sont souvent vus avec méfiance par les *Nouveaux Anglais*. La plupart d'entre eux se rangeront du côté de la couronne – mais certains feront le choix de s'allier aux rebelles...

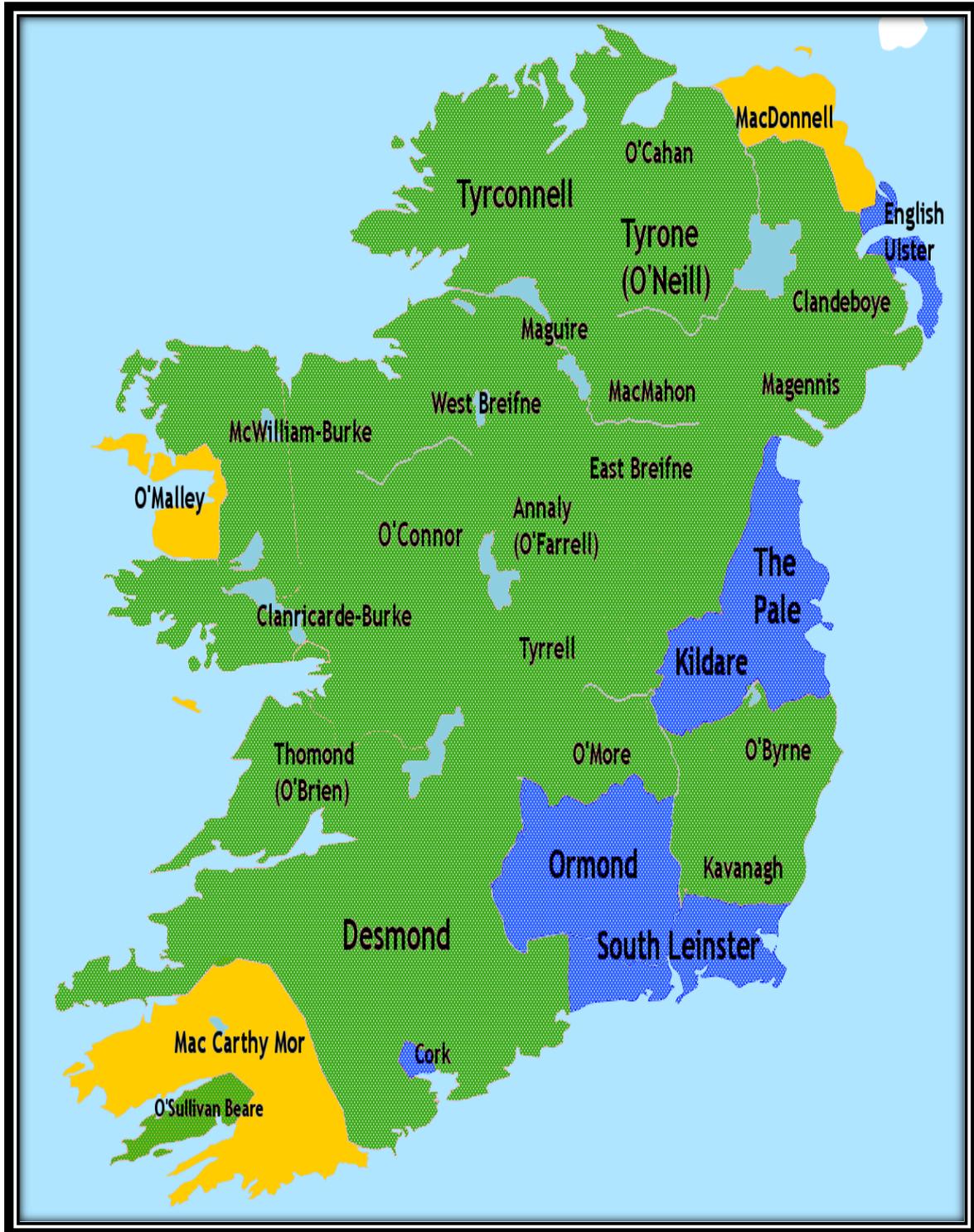
Fortunes : Le Vieil-Anglais sera presque toujours un *Aristocrate*, ses deux autres Fortunes étant laissées au libre choix du joueur.

Armement : A déterminer avec le meneur de jeu, selon le profil et des Fortunes du personnage.

Carte des Provinces et des Comtés d'Irlande



Carte Politique de l'Irlande à la Fin du XVI^{ème} siècle



Hommes de Troupe

Voici les profils-types de Seconds Couteaux ou de suivants basés sur les différentes catégories de troupes présentés précédemment.

Gallowglass

Mercenaires aguerris des *highlands*

Combat = 8

Sparth, cotte de mailles, casque

Kerns

Guerriers claniques irlandais

Combat = 7-8

Claymore, dague, arme de jet

Redshanks

Mercenaires écossais aguerris

Combat = 7-8

Claymore, dague

Soldats Anglais

Hommes de troupes loyalistes

Combat = 7-8

Arme d'hist ou mousquet, dague

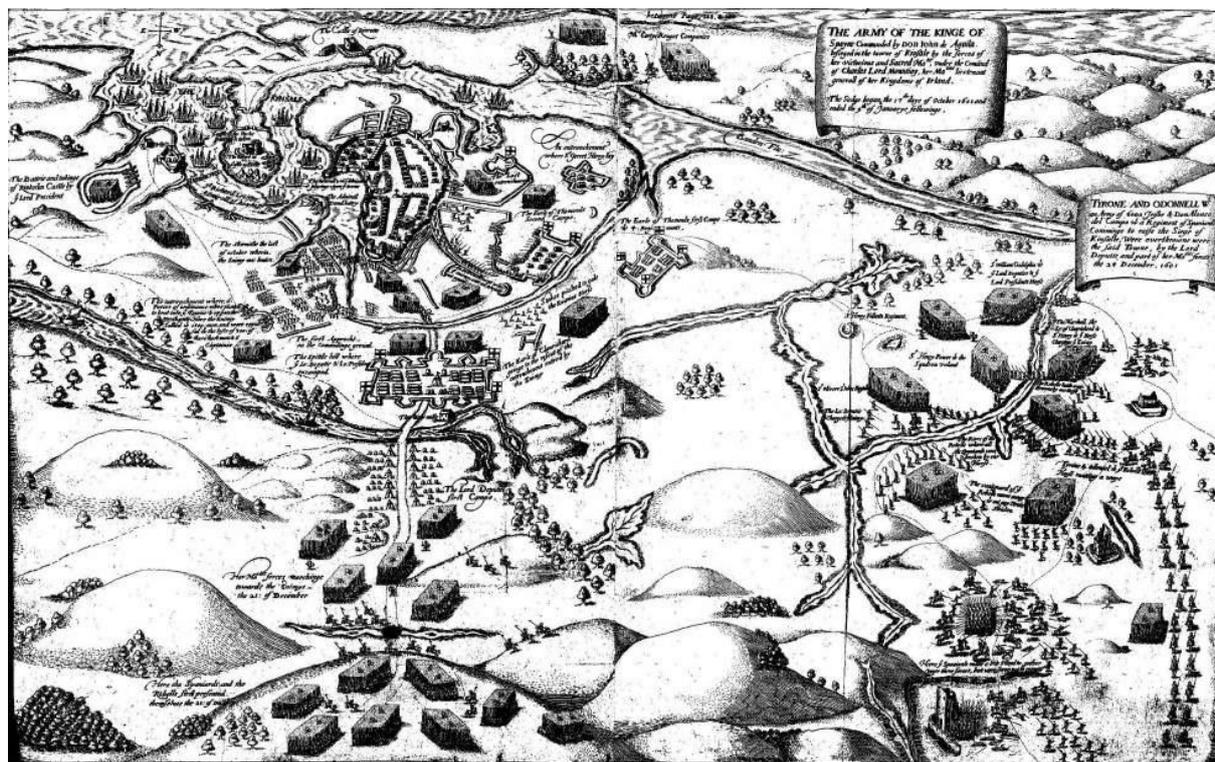
Portent parfois une armure

Les Règles de la Guerre



Le meneur de jeu désireux d'utiliser la *Guerre de Neuf Ans* (voir chapitre suivant) comme toile de fond sera certainement amené à mettre en scène des combats de masse, qu'il pourra gérer grâce aux règles optionnelles de batailles rangées et d'escarmouches données dans le supplément *A Feu et à Sang*. Les règles de combat naval présentées dans le supplément *Les Chiens de Mer* pourront également s'avérer utiles.

II : LA GUERRE DE NEUF ANS



La bataille de Kinsale (1601)

En dépit de ce que laisse supposer son appellation historique, la Guerre de Neuf Ans¹ dura en réalité onze années, de 1593 à 1603. Il faudrait sans doute un ouvrage entier pour présenter le détail de ce conflit, avec ses causes et ses conséquences, ses événements marquants et ses tournants décisifs... mais dans *Solomon Kane*, l'Histoire est avant tout une *toile de fond* servant de décor aux aventures des héros.

Nous présenterons donc ici un tour d'horizon de cette guerre d'Irlande, afin de permettre au meneur de jeu et aux joueurs de trouver leurs marques au sein de cet épisode historique assez peu connu en dehors des Îles Britanniques mais qui eut un impact majeur sur le futur de l'Irlande et de ses relations avec l'Angleterre.

Au programme : batailles, massacres, alliances, trahisons, intrigues, revirements et tragédies...

¹ Il est important de ne pas confondre ce conflit avec une autre Guerre de Neuf Ans, sans doute plus célèbre sur le plan historique – une des grandes guerres du règne de Louis XIV, également appelée Guerre de la Ligue d'Augsbourg et qui eut lieu de 1688 à 1697. L'appellation *Guerre de Neuf Ans* est, de toute façon, une appellation postérieure. Dans le contexte du jeu, le conflit qui nous intéresse pourra être appelé *Guerre d'Irlande*, *Rébellion de Tyrone* ou *Rébellion d'Irlande*.

Les Racines du Conflit

La guerre oppose une coalition de clans gaéliques aux forces du gouvernement anglais du Royaume d'Irlande – un royaume officiellement fondé en 1542, lorsque Henry VIII, roi d'Angleterre depuis plus de trente ans, se fit proclamer roi d'Irlande.

Bien que sous domination anglaise depuis la conquête normande du XII^{ème} siècle, l'île n'était, jusqu'alors, qu'une seigneurie rattachée à la couronne d'Angleterre – mais le schisme religieux provoqué par le turbulent Henry VIII rend nécessaire un nouveau statut et, avec lui, une nouvelle organisation du pouvoir : jusqu'ici limitée au *Pale*, la région de Dublin et de ses alentours², la souveraineté anglaise prétend désormais s'exercer sur l'île tout entière.

² Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'il s'agit là de l'origine de l'expression anglaise « *Beyond the Pale* », toujours utilisée de nos jours pour désigner tout ce qui sort des limites habituelles – tout particulièrement en termes de bienséance ou de morale. Les Anglais (et leurs alliés du Pale) voyaient donc les Irlandais vivant « au-delà du Pale » comme vivant en marge voir à l'extérieur de la « civilisation »... Tout est dit !

Un demi-siècle plus tard, en 1595, Hugh O'Neill, comte de Tyrone, décide de s'opposer à la domination croissante des Anglais sur l'île, ralliant à sa cause d'autres chefs de clans réfractaires à l'autorité anglaise ou opposés à la propagation de la foi protestante sur les terres irlandaises.

Dans un premier temps, le conflit implique surtout la province septentrionale d'Ulster, avant de s'étendre à tout le pays. Après plus de dix ans d'affrontement, la guerre se soldera finalement par la défaite et l'exil des chefs rebelles, et par la mise en place du régime dit des Plantations en Ulster, assurant aux propriétaires protestants la mainmise sur cette large région de l'île.

Hugh O'Neill

Hugh O'Neill, comte de Tyrone, restera dans l'Histoire comme le principal chef de la rébellion irlandaise contre l'autorité anglaise et le personnage le plus emblématique du conflit.

Comme son nom l'indique, il appartient au puissant clan O'Neill de Tyrone (*Tir Eoghain*, en gaélique) qui dominait le centre de l'Ulster... mais comme nous allons le voir, son itinéraire personnel est des plus complexes.

Exilé de la province par des rivaux politiques après le meurtre de son père (lui-même fils illégitime du puissant roi tribal Conn Bacach O'Neill, dont la lignée régnait sur le nord de l'île depuis le XII^{ème} siècle...), Hugh O'Neill est élevé dans le Pale, ce qui lui permet de gagner la confiance des tenants de l'autorité royale, qui le considèrent dans un premier temps comme un noble « civilisé », c'est-à-dire éduqué à l'anglaise, loin de sa contrée barbare d'origine...

En 1587, il reçoit de la reine Elisabeth le titre de comte de Tyrone³, qui avait été porté par son père... mais sur place, en Ulster, le véritable pouvoir au sein du clan O'Neill est exercé par son parent Turlogh Luineach O'Neill, déjà impliqué dans plusieurs soulèvements et révoltes contre l'autorité anglaise.

En 1595, à l'issue de sanglants affrontements et suite à la mort de Turlogh, Hugh O'Neill parvient enfin à asseoir son autorité au sein de son clan et sur son vaste territoire, tenant désormais l'Ulster sous sa coupe.



Hugh O'Neill, comte de Tyrone

Reconnu par ses compatriotes comme leur chef légitime, il réquisitionne ses paysans et se constitue une véritable armée en recrutant de nombreux mercenaires irlandais (les *buanadha* ou *hommes cantonnés*) et écossais (les fameux *redshanks*), qu'il équipe à grands frais de piques et de mousquets, dans le but d'en faire une force capable d'affronter des militaires anglais.

Un de ses alliés, Hugh Roe O'Donnell, mène depuis 1591 des tractations secrètes avec l'Espagne catholique, qu'il espère impliquer dans un conflit armé sur le sol irlandais contre l'ennemi commun, l'Angleterre protestante. Avec l'aide financière des Espagnols, Hugh O'Neill se trouvera finalement en mesure de se doter d'une force de plus de 8000 hommes - un effectif sans précédent pour un noble gaélique, grâce auquel il pourra tenir tête à toute tentative anglaise de s'emparer du pouvoir en Ulster.

Cet acte sera évidemment considéré par les Anglais comme un véritable défi à l'autorité de leur couronne, qu'ils considèrent comme le seul pouvoir légitime.

³ « Tyrone » était la version anglicisée du nom traditionnel du royaume tribal des O'Neill, Tir Eoghain.

Le Jeu du Comte de Tyrone

En 1593, Hugh O'Neill (fait comte de Tyrone par la reine Elisabeth) combat donc encore du côté des Anglais, aux côtés de son beau-frère (et ennemi juré) Henry Bagenal (voir ci-contre). Il cherche ainsi non à donner des gages de loyauté aux Anglais mais espère également profiter de cette opportunité pour vaincre son parent Turlough, s'emparer du pouvoir au sein de son clan et être désigné comme lord légitime de la province d'Ulster par Elisabeth.

La reine voit toutefois clair dans son jeu ; elle sait qu'O'Neill n'a aucune intention, une fois institué, de jouer les vassaux obéissants et qu'il ambitionne d'être reconnu comme prince souverain en Ulster. Elle juge donc préférable de ne pas lui octroyer la position convoitée de seigneur de la province, qu'elle entend placer sous l'autorité de Sir Henry Bagenal.

Une Terre Imprenable ?

Au-delà de la détermination et du courage guerrier des rebelles, la plus grande difficulté à laquelle se heurtent les forces anglaises résidait dans les défenses naturelles de l'Ulster. Il n'existe, par voie de terre, que deux passages permettant d'acheminer des troupes depuis le sud : par Newry, à l'est, ou par Sligo, à l'ouest. Entre ces deux points stratégiques, la forêt, les montagnes et les marécages rendent le terrain pratiquement impossible à franchir.

Le château de Sligo est tenu par les O'Conor, loyaux à la couronne, mais est constamment menacé par les forces des O'Donnell. Quant à la route de Newry, qui mène au cœur de l'Ulster, elle comporte nombre de passes faciles à bloquer et ne pourra être empruntée par les troupes anglaises qu'au prix de lourdes pertes.

Les Anglais, cela dit, ont bel et bien une présence à l'intérieur de l'Ulster, autour de Carrickfergus, au nord du Belfast Lough, où une petite colonie fut établie dans les années 1570 – mais là aussi, le terrain ne leur est pas favorable, le Lough Neagh et la rivière Bann formant une barrière naturelle très efficace protégeant la frontière orientale du territoire O'Neill. L'absence de port maritime sur la côte Nord empêche les Anglais d'envisager tout débarquement militaire viable en ce lieu.

Dernier obstacle, et non des moindres, au déploiement de forces anglaises : l'interférence constante dans le conflit de clans écossais qui fournissaient aux O'Neill combattants, vivres et équipement, tout en traitant avec les Anglais (lesquels ne pouvaient se passer d'alliés locaux, fussent-ils temporaires et capricieux) et en veillant à préserver leur propre influence territoriale dans la région...

Avant la Guerre

En 1591, le bouillant **Lord William FitzWilliam**, chargé de faire respecter le pouvoir et les lois de la couronne anglaise en Irlande, brise la seigneurie traditionnelle du clan MacMahon sur la région de Monaghan, aux marches de l'Ulster.

Le chef héréditaire du clan ayant refusé de reconnaître l'autorité du shérif anglais en charge de son territoire, il est exécuté par pendaison et son héritage est démantelé. L'événement soulève indignation et colère au sein des clans gaéliques de la région et des accusations de corruption sont lancées à l'encontre de Fitzwilliam.

Plus tard au cours de cette même année, Fitzwilliam riposte en appliquant la même politique à Longford et à Cavan, territoires respectifs des O'Farrell et des O'Reilly mais ses tentatives d'imposer son autorité sur les territoires des O'Neill et des O'Donnell sont repoussées par les armes. En 1592, Hugh Roe O'Donnell, chef du clan du même nom et allié de Hugh O'Neill, chasse le shérif anglais de son territoire, situé dans l'actuel comté de Donegal...

Deux Ennemis Jurés

En 1590, **Sir Henry Bagenal** succède à son père aux charges de maréchal de l'armée royale en Irlande et de *commissionner* en chef pour l'Ulster. Sous l'égide du Lord Deputy Fitzwilliam, sa mission est d'asseoir et de renforcer l'autorité de la couronne sur le nord de l'Irlande, qui a déjà été le théâtre, par le passé, de plusieurs violentes rébellions. Pour l'assister dans cette lourde tâche, il a sous ses ordres des shérifs nommés par le gouvernement anglais basé à Dublin.

C'est donc fort logiquement qu'il va se confronter à Hugh O'Neill et à ses projets de sécession – ou, plus exactement, de retour à l'ancien ordre clanique de la société irlandaise. En 1591, O'Neill le défie en enlevant sa jeune sœur Mabel, dont il est prétendument épris et en l'épousant sans le consentement de sa famille – un véritable affront pour l'honneur de Bagenal.

Vite délaissée par O'Neill, qui entretient de nombreuses concubines irlandaises, Mabel, que l'on surnommera « la Belle Hélène de la Guerre d'Irlande », mourra quelques années plus tard, en 1595, âgée de seulement 24 ans, un destin tragique qui ne fera que renforcer la haine entre le maréchal royal et le chef rebelle.

Quant à Bagenal lui-même, il mourra en 1598, à la bataille de Yellow Ford qui oppose ses troupes à celles de son ennemi juré, Hugh O'Neill...

Chronologie du Conflit

1593

Rébellion en Ulster

Des troupes irlandaises commandées par Cormac, le frère de Hugh O'Neill, et plusieurs de ses alliés s'opposent de nouveau par la force à l'autorité anglaise et mènent plusieurs expéditions punitives dans le nord du Connaught, incendiant les villages autour du Château de Ballymote, tenu (à grand peine) par les Anglais.

En Juin, les troupes rebelles, commandées par Hugh Maguire, le chef du clan du même nom, allié traditionnel des O'Neill et des O'Donnell, lancent une attaque sur le Connaught, affrontant les forces du gouverneur anglais local, Sir Richard Bingham. Les Anglais, vaincus, sont contraints de se retirer, laissant aux troupes de Maguire la liberté de mener pillages et exactions.

En représailles, les forces anglaises, sous le commandement de Sir Henry Bagenal, lancent en Septembre une expédition sur les territoires de Monaghan et de Fermanagh, dans le but d'écraser Maguire et ses alliés.

Du côté anglais, les forces se montent à environ 140 cavaliers et près de 900 fantassins (dont une centaine de kerns irlandais) – mais reçoivent également l'aide décisive de Hugh O'Neill (alors beau-frère de Bagenal...), qui amène avec lui plus de 200 cavaliers et de 1200 fantassins. O'Neill, comte de Tyrone, combat alors encore du côté des Anglais, donnant ainsi des gages de loyauté à la couronne. Face à cette coalition, les troupes de Maguire sont écrasées à Beleek le 10 Octobre, sur les bords de la rivière Erne.

La Défaite des O'Byrne

Fiach McHugh O'Byrne était chef du clan des O'Byrne à Wicklow et seigneur de Ranelagh. Ayant déjà affronté et vaincu les Anglais en 1580, c'est tout naturellement qu'il aida Hugh O'Neill à s'échapper du château de Dublin en 1592 - mais il ne s'impliqua pas de façon active dans la rébellion. Ceci ne l'empêcha toutefois pas d'être déclaré *traître à la couronne* et attaqué par les forces anglaises en 1594. Agé et malade, il fut capturé et finalement exécuté en 1597. Son fils, Felim McFiach O'Byrne, lutta de façon acharnée contre les Anglais, sans jamais pouvoir reprendre l'avantage, avant finalement de se retirer du conflit, en 1600.



Sir Richard Bingham, gouverneur du Connaught

1595

Hugh O'Neill rejoint la rébellion

En Février, jugeant qu'une offensive anglaise était inévitable, Hugh O'Neill, le comte de Tyrone, joint finalement ses forces à celles des rebelles contre la couronne anglaise.

Sa première action militaire d'envergure sera d'attaquer la place forte de Blackwater, qui garde un pont d'importance stratégique sur la rivière du même nom.

A l'abri les remparts du château de Dublin, au cœur de leur précieux Pale, les tenants du pouvoir anglais ont manifestement sous-estimé les forces et les ressources des rebelles.

Premières victoires irlandaises

En Mai, Hugh O'Neill inflige un premier revers cuisant aux forces anglaises à Clontibret, dans le comté de Monaghan. Les autres tentatives des troupes anglaises seront repoussées par le comte de Tyrone et ses alliés.

En Juin, le chef rebelle Hugh Roe O'Donnell s'empare de la ville de Sligo, une victoire qui lui permet de prendre le contrôle de toute la province du Connaught.

Les Infortunes du Clan O'Reilly

Loin d'être une force unifiée, le camp rebelle connut nombre de dissensions, de luttes de pouvoir et de règlements de comptes, comme l'illustre l'histoire du clan O'Reilly.

Depuis plusieurs générations, les O'Reilly, leurs terres et leurs gens se trouvaient pris entre les deux mondes qui allaient s'affronter lors de la guerre : celui des seigneurs gaéliques et de leurs traditions ancestrales et celui des nobles anglo-irlandais loyaux à la Couronne.

En 1596, à la mort de son frère, Pilib O'Reilly fut proclamé roi de l'East Breifne par Hugh O'Neill ; en agissant ainsi, le turbulent comte de Tyrone entendait à la fois affirmer sa propre souveraineté et soustraire au pouvoir anglais le territoire stratégique de l'East Breifne, situé aux confins de l'Ulster et du Connaught.

Pilib, qui avait toujours détesté O'Neill mais avait fini par se soumettre à son autorité, ne régna que quelques semaines : il est finalement tué par une balle de mousquet « perdue », tirée par un soldat des O'Neill...

Il fut aussitôt remplacé par son parent Emon O'Reilly, un farouche partisan des traditions gaéliques et un allié de longue date du comte de Tyrone. Agé de 90 ans à sa prise de pouvoir, il régna jusqu'à sa mort, en 1601.

Son successeur, Eoghan O'Reilly, sera chargé par Hugh O'Neill de provoquer des troubles dans la région de Dublin, afin de perturber l'acheminement de vivres et de renforts aux troupes anglaises – sans grand succès, ce qui provoquera la colère d'O'Neill. Il trouvera la mort à la fin du conflit, en 1603.

Tractations avec l'Espagne

Plus tard dans l'année, Hugh O'Neill et son allié Hugh O'Donnell écrivent en secret au roi Philippe II d'Espagne, demandant son aide, lui offrant leur loyauté en tant que vassaux et allant même jusqu'à proposer que le cousin de Philippe, l'Archiduc Albert, soit désigné Prince d'Irlande. N'obtenant aucune réponse des Espagnols, les rebelles acceptent finalement une trêve avec les Anglais...

1596

Pourparlers infructueux

En Avril, Hugh Maguire, un des principaux chefs rebelles, accepte de se soumettre à la couronne.

Hugh O'Neill, toujours comte de Tyrone, promet quant à lui de justifier sa conduite auprès de la reine Elisabeth, à Londres, afin d'obtenir son pardon... mais tout cela est remis en cause avec l'arrivée de trois émissaires espagnols envoyés par Philippe II, promettant des troupes, des vivres et des armes. Les pourparlers avec les autorités anglaises prennent fin.

Tentative d'ingérence de l'Espagne

Plus tard dans l'année, une armada espagnole tente de rallier les côtes irlandaises, sans succès, mais la guerre d'Irlande s'inscrit désormais dans le cadre du conflit plus vaste opposant les deux ennemis jurés, l'Angleterre et l'Espagne.

1597

Reprise des hostilités

Après l'échec des pourparlers, les Anglais tentent d'envahir l'Ulster mais sont repoussés par une armée rebelle préparée, organisée et bien mieux équipée que prévu...

Bataille de Carrickfergus

En Novembre 1597, à Carrickfergus (en Ulster), les forces du clan MacDonnell, appuyées par les troupes de Hugh O'Neill, infligent une nouvelle défaite aux troupes anglaises.

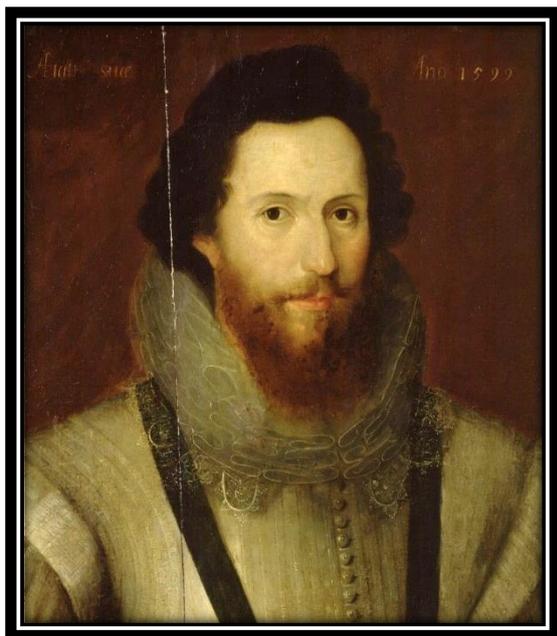
1598

Bataille de Yellow Ford

La bataille de Yellow Ford marque un tournant décisif dans le cours du conflit. Pris en embuscade, les Anglais subissent d'énormes pertes, supérieures à toutes celles subies jusqu'ici lors du conflit : plus de 2000 hommes trouvent la mort... dont le commandant des forces armées en Irlande, Sir Henry Bagenal, l'ennemi juré de Hugh O'Neill. Retranchés et encerclés dans la ville d'Armagh, les survivants pourront toutefois négocier leur libre passage.

Triomphe de Tyrone

Grisé par cette victoire, Hugh O'Neill distribue titres et territoires à ses alliés, tel un monarque souverain : James Fitzthomas Fitzgerald et Florence MacCarthy deviennent respectivement comte de Desmond et chef du clan MacCarthy.



Robert Devereux, comte d'Essex

L'Irlande s'embrace

D'abord limité à l'Ulster, au Nord, le feu de la rébellion s'étend à l'île tout entière. Dans le comté de Munster, au sud-ouest, plus de 9000 hommes se soulèvent contre le pouvoir anglais, détruisant les *plantations* et chassant les colons, contraints de fuir pour sauver leur peau...

Au sein de l'aristocratie locale, seuls quelques nobles irlandais, abandonnés par leurs alliés d'hier et par leurs propres parents, demeurent loyaux à la Couronne anglaise, envers et contre tout... mais toutes les villes et les places fortes restent, elles aussi, fidèles à l'Angleterre, tenant tête à O'Neill et à ses alliés. O'Neill tente alors de soulever les habitants du Pale, en faisant appel à leur catholicisme – mais la plupart des Vieux-Anglais choisiront de rester fidèles à la couronne et de continuer à combattre les rebelles gaéliques.

1599

Débâcle d'Essex

Robert Devereux, 2^{ème} comte d'Essex et favori personnel de la reine Elisabeth, débarque en Irlande à la tête de plus de 17000 hommes avec pour mission de mettre un terme définitif à un conflit qui n'a que trop duré...

Pour cela, il entreprend d'occuper tout d'abord le sud de l'île et de se lancer ensuite à l'assaut de l'Ulster, qui reste aux yeux des Anglais le foyer de la rébellion. Dispersant ses forces et prenant des décisions inconsidérées, Essex essuie défaite sur défaite en Munster et en Leinster, notamment lors

d'une expédition destinée à rallier le château de Sligo et placée sous son commandement : ses troupes seront massacrées par les forces des O'Donnell à la bataille du col de Curlew. A ces spectaculaires défaites s'ajoutera la mort de milliers de soldats en garnison, décimés par la dysenterie et la typhoïde...

Face au fiasco de sa campagne, Essex engage finalement des pourparlers avec O'Neill, concluant une trêve sur sa seule autorité ; à Londres, ses nombreux ennemis au sein de la cour ne feront évidemment rien pour arranger la situation. Pressentant qu'il va bientôt être rappelé en Angleterre, il quitte l'Irlande en Septembre, sans en avoir reçu la permission royale...

Son destin est désormais scellé et finira de façon aussi tragique qu'infamante : en 1601, il tentera, à la tête d'une petite troupe d'hommes armés, d'éliminer ses ennemis à la cour de la reine, avant d'être arrêté, condamné à mort et décapité dans la cour de la Tour de Londres.

1600

Lord Mountjoy entre en scène

Sir Charles Blount, 6^{ème} baron de Mountjoy, est nommé en remplacement du comte d'Essex pour diriger l'action des forces anglaises en Irlande.

Contrairement à Devereux, Mountjoy un chef compétent et avisé, qui confie le commandement des opérations sur le terrain à des hommes de guerre compétents et connaissant bien l'Irlande.

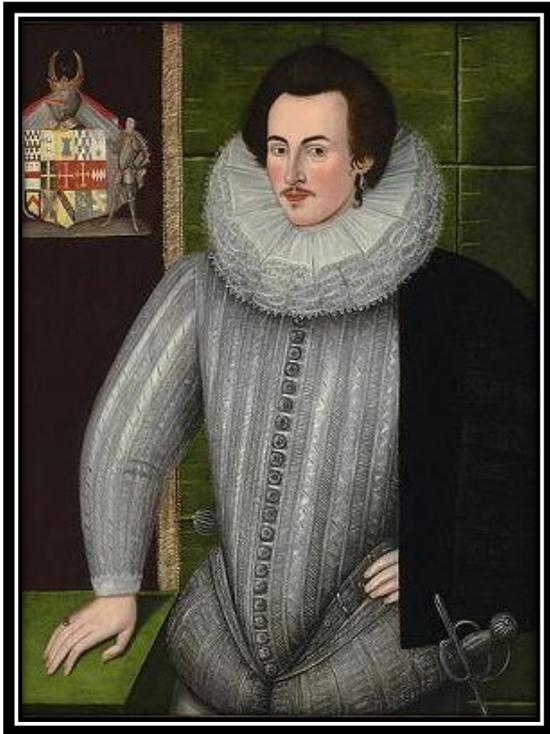
Hugh O'Neill parvient à repousser une nouvelle offensive de Mountjoy et de ses troupes à la bataille de Moyry Pass, mais sa position devient de plus en plus intenable

1601

Soumission du Munster

George Carew, un des commandants désignés par Lord Mountjoy, parvient finalement à étouffer la rébellion dans le Munster, grâce à un mélange de fermeté et de diplomatie.

A l'été, il a repris la plupart des places fortes du comté et a dispersé les forces rebelles locales, dont les chefs Fitzthomas et MacCarthy sont arrêtés et emprisonnés à la Tour de Londres, où ils mourront. Une fois les mercenaires de Hugh O'Neill chassés de la province, la plupart des autres chefs rebelles acceptent de se rendre et de rentrer dans le rang.



Sir Charles Blount, 8^{ème} baron de Mountjoy

Ravages en Ulster

Grâce à des débarquements de troupes à Carrickfergus et à Derry, et en exploitant les rivalités internes au sein du clan O'Donnell, les Anglais parviennent finalement à pénétrer en Ulster. Avec l'aide de Niall O'Donnell, les deux principaux lieutenants de Mountjoy, Henry Dowcra et Arthur Chichester, ravagent la province et massacrent la population locale au hasard, dans le but délibéré d'affamer les rebelles et de provoquer une famine qui mènerait à leur reddition. Cette stratégie contraint les chefs des clans rebelles à rester ou à revenir en Ulster, afin de pouvoir défendre leurs territoires sur place.

Incursion des Espagnols

L'aide de l'Espagne aux rebelles, promise de longue date, finit par se manifester : 3500 soldats espagnols débarquent sur la côté sud de l'Irlande, à Kinsale dans le comté de Cork.

Mountjoy assiège aussitôt la ville avec des troupes deux fois plus nombreuses. O'Neill, O'Donnell et d'autres chefs rebelles marchent vers le sud, déterminés à prendre les Anglais en tenaille – et profitant de ce périple pour ravager les terres de ceux qui n'ont pas voulu rejoindre la rébellion.

Le siège s'enlise et, bientôt, ce sont les Anglais qui subissent la faim et les maladies...

La Longue Marche des O'Sullivan

Après être resté en retrait du conflit, Donal O'Sullivan, chef du clan O'Sullivan et prince de Beare (sud-ouest du Munster) finit par rejoindre les seigneurs rebelles de l'Ulster, qui le chargèrent de garder la côté sud de l'Irlande, afin de faciliter le débarquement tant espéré de troupes espagnoles...

En Octobre 1601, dans la foulée du siège de Kinsale par Lord Mountjoy, le royaume de Donal O'Sullivan est mis à sac par les Anglais, qui se livrent à d'épouvantables actes de barbarie sur la population. Espérant trouver refuge auprès de ses alliés du West Breifne (au nord-est du Connaught), O'Sullivan et un millier de réfugiés (hommes, femmes, enfants) entament alors une longue marche (environ 500 km, en plein hiver. La plupart moururent en route – et seule une trentaine d'entre eux arriva finalement à destination...

1602

Bataille de Kinsale

Après un siège de trois mois, dans la nuit du 5 au 6 Janvier, O'Neill et ses alliés décident d'attaquer les assiégeants anglais de Kinsale.

Ne parvenant pas à coordonner leurs efforts pour une attaque de nuit, ils perdent finalement l'élément de surprise. C'est le début de la bataille de Kinsale, série d'affrontements qui verra finalement la défaite des Irlandais et leur mise en déroute, sur un territoire partiellement inondé et en proie à un hiver des plus rudes...

Les troupes rebelles se retirent en Ulster, afin de se regrouper et de renforcer leurs positions – mais leur longue retraite occasionne plus de pertes dans leurs rangs que la bataille elle-même.

Le Début de la fin...

Dunboy, la dernière place forte rebelle du sud, tombe aux mains des Anglais.

Le chef rebelle Hugh Roe O'Donnell part pour l'Espagne, où il meurt peu après, après avoir vainement tenté de convaincre les Espagnols de débarquer de nouveau en Irlande... Son frère, devenu chef du clan O'Donnell, et Hugh O'Neill continuent le combat mais doivent se contenter d'une guerre d'embuscades et d'escarmouches...

Pendant ce temps, Mountjoy et ses alliés anglais et irlandais s'emparent du reste du pays.

La Guerre des Deux Tibbot

La Guerre de Neuf Ans n'opposa pas seulement deux mondes – elle divisa également certains clans en factions ennemies et irréconciliables. Parmi les nombreux exemples de cet état de fait, celui des deux Tibbot (*Theobald* en version anglicisée) Bourke, parents éloignés et ennemis jurés, mérite d'être examiné d'un peu plus près.

D'un côté, Tibbot MacWalter Kittagh Bourke, né vers 1570, chargé en 1595 par Hugh O'Donnell de prendre le pouvoir dans le comté de Mayo, au nom de l'alliance rebelle gaélique. De l'autre, son rival Tibbot na Long Bourke, né en 1567 et fils de la célèbre reine-pirate Grace O'Malley (voir p 18), loyal à la Couronne.

Durant le conflit, les deux Tibbot se disputèrent la suprématie sur le territoire convoité, le pouvoir changeant de main à plusieurs reprises. En 1602, Tibbot le Rebelle, finalement vaincu, s'enfuit en Espagne, où l'Histoire perd sa trace. De son côté, Tibbot le Loyaliste dut traverser bien des vicissitudes (il fut notamment accusé d'avoir aidé la fameuse *fuite des comtes* en 1607) avant d'être enfin intronisé vicomte de Mayo, une vingtaine d'années après le fin du conflit.

L'Ulster brisé

A Tullyhogue Fort, haut-lieu du clan O'Neill, Mountjoy brise la pierre sacrée d'investiture des O'Neill – un acte profondément symbolique qui consacre la destruction du clan O'Neill.

La stratégie de terre brûlée suivie par les Anglais occasionne bientôt une épouvantable famine en Ulster – et l'armée de Chichester découvre alors que certains habitants ont sombré dans le cannibalisme.

Tyrone l'irréductible ?

Les alliés de Hugh O'Neill rendent les armes les uns après les autres. Retiré dans les vastes et épaisses forêts de son territoire ancestral, Hugh O'Neill continue à résister...

1603

Mort d'Elisabeth, reddition d'O'Neill

Une semaine après le décès de la reine Elisabeth d'Angleterre, Hugh O'Neill, chef de la rébellion irlandaise et comte de Tyrone, se rend à Lord Mountjoy, après avoir négocié les conditions de sa reddition.

Jacques 1^{er} met fin à la guerre

Désireux de mettre un terme à une guerre qui n'a déjà que trop duré (et pesé sur les finances du royaume), le successeur d'Elisabeth, Jacques 1^{er} (alias Jacques VI d'Ecosse, le premier souverain Stuart à régner sur la Grande Bretagne), accorde un pardon royal complet à O'Neill et aux autres grands chefs rebelles. Ceux-ci peuvent même récupérer leurs terres, en échange de l'abandon de leurs titres de souveraineté tribale, du démantèlement de leurs armées privées et d'un serment de fidélité à la Couronne d'Angleterre...

Après la Guerre

1604 : la Paix ?

Le pardon accordé à Hugh O'Neill et aux autres chefs rebelles survivants ne saurait toutefois être confondu avec une réconciliation. O'Neill reste comte de Tyrone – mais demeure, dans les faits, un « ennemi du royaume ». Jacques 1^{er} entame alors des pourparlers de paix avec l'Espagne.

1607 : la Fuite des Comtes

O'Neill et plusieurs de ses alliés quittent l'Irlande en 1607, lors de l'épisode dit *de la fuite des comtes* – avec l'intention manifeste de relancer la guerre en organisant une nouvelle expédition militaire depuis l'Espagne... mais celle-ci a signé la paix avec l'Angleterre et, suite à la bataille de Gibraltar (1607), ne dispose plus d'une flotte capable de mener à bien de telles actions.

Les terres des comtes absents sont finalement confisquées et colonisées, devenant les fameuses Plantations d'Ulster, symbole de l'ordre nouveau imposé par l'Angleterre en Irlande du Nord...

O'Rourke l'Irréductible

Bien qu'étant une des plus pauvres seigneuries d'Irlande, le West Breifne, situé au nord-est du Connaught, contribua de façon considérable à l'effort de guerre des rebelles. Son roi tribal, Brian Og O'Rourke, fut un des instigateurs et des chefs militaires de l'alliance gaélique. Entré en rébellion dès 1590, il attaque et pille Sligo en 1593. Il sera aussi le dernier à rendre les armes, fin Avril 1603. Son demi-frère Teigue, qui lui disputait la souveraineté sur le West Breifne, fut lui aussi impliqué dans la rébellion ; proche allié de Hugh O'Donnell, il épousa sa sœur en 1599. Après la bataille de Kinsale (1601), réalisant que la défaite des rebelles était inéluctable et imminente, il rompit ses alliances et passa dans le camp anglais...

Les Chefs Rebelles

Alliances et Rivalités

L'Irlande du XVIème siècle n'est pas une nation unifiée ; même à l'intérieur de chacune des quatre grandes provinces (Ulster, Leinster, Munster et Connaught), pouvoir et loyautés sont divisés en différents clans, partis et petits royaume tribaux, dont les rivalités remontent souvent à plusieurs siècles.

Dans un tel contexte, les meneurs de la rébellion contre la monarchie anglaise peuvent être vus à la fois comme des chefs de clan affirmant leur indépendance politique et leur fidélité aux traditions de leurs ancêtres et comme des seigneurs ambitieux, toujours prêts à accroître leur pouvoir politique, leur force militaire et leur richesse matérielle.

Bien souvent, les tensions, les dissensions et les luttes d'influence liées à la rébellion trouvent leur origine dans d'anciennes inimitiés et le conflit constituera, pour certains, l'occasion privilégiée de régler de vieux comptes.

La rébellion gaélique se présente donc comme une union chaotique et tumultueuse de factions poursuivant leurs propres objectifs, sous l'égide de nombreux chefs à la puissance variable et aux fortunes changeantes. Il serait illusoire de vouloir présenter ici la liste de tous ces meneurs ; nous nous contenterons donc de passer en revue les personnalités les plus importantes ou les plus emblématiques de la rébellion.

Par un étrange tour du destin, les trois principaux chefs de la rébellion se prénomment tous Hugh ; afin d'éviter les confusions, ils seront principalement désignés ci-dessous par leur nom de famille : O'Neill, O'Donnell et Maguire.

O'Neill, le Comte Renégat

Souvent considéré par les Anglais comme le principal chef des forces rebelles, le turbulent comte de Tyrone restera dans l'Histoire comme la figure la plus illustre de la rébellion. S'il n'en fut pas à proprement parler l'instigateur, il est en tous les cas certain que, sans lui, les événements auraient suivi une toute autre tournure. Pour plus de détails sur ce personnage, voir p 10.

Son jeune frère Cormac avait rejoint la rébellion avant lui, combattant aux côtés de Hugh Maguire dès 1594. Les relations entre les deux frères étaient orageuses ; Cormac restera néanmoins loyal à son aîné jusqu'à la fin du conflit, mais ne le suivra pas dans sa fuite en Espagne, en 1607.

O'Donnell, le Chef de Guerre

Porteur du titre traditionnel de roi de Tyrconnell, Hugh Roe O'Donnell est un meneur d'hommes né, doté d'un charisme et d'un sens du commandement hors du commun.

Il sera, avec Hugh O'Neill, le principal chef de guerre des forces irlandaises lors de la guerre. Emprisonné au château de Dublin par les Anglais, il s'en échappe en 1592.

Maître dans l'art des raids de cavalerie, il mène des assauts punitifs contre Turlogh Luineach O'Neill, permettant au parent et rival de ce dernier, le fameux Hugh O'Neill, de s'emparer du pouvoir au sein de son clan et d'affirmer son autorité en Ulster. De son côté, Hugh O'Donnell prend rapidement le contrôle de la province du Connaught, après sa victoire décisive à Sligo, en Juin 1595, renforçant ainsi

Il meurt en Septembre 1602. Son frère Rory lui succède, avant finalement de se rendre aux Anglais, auxquels il n'avait plus les moyens de s'opposer militairement. Il sera pardonné par Jacques 1^{er} en 1603.

Maguire, le Stratège Militaire

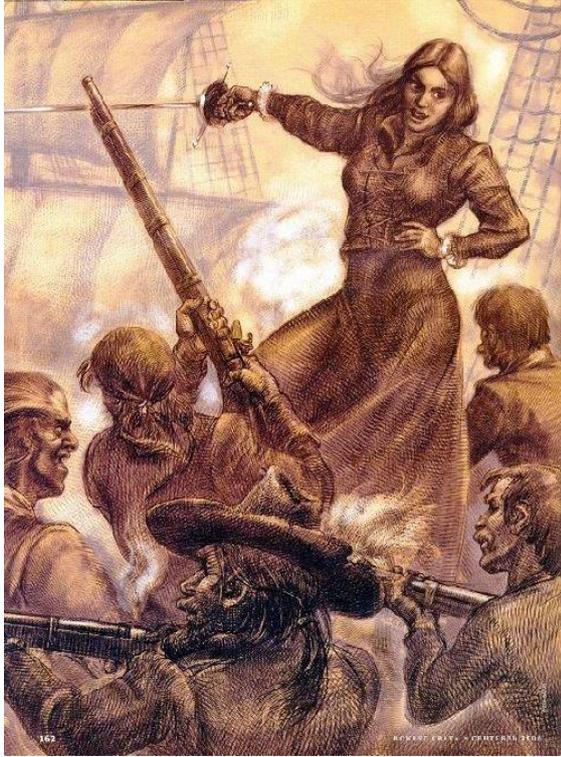
Hugh Maguire, seigneur de Fermanagh, est un des principaux tacticiens de l'alliance irlandaise. Dès le début du conflit, il remporte des victoires décisives contre les Anglais.

Victorieux à Clontibret (1596) et à Yellow Ford (1598), il prend bientôt le commandement des forces de cavalerie du Leinster et du Munster, arrachant le contrôle de l'île aux Anglais. En 1600, il sera intercepté à Cork par Warham St. Leger ; il remporte la bataille mais meurt de ses blessures peu après cette dernière victoire.

Son demi-frère, Cuchonnacht Maguire, lui succède mais doit faire face aux ambitions de son rival, Conor Roe, soutenu par les Anglais ; les luttes de succession feront plus de 200 morts, jusqu'à ce que Hugh O'Donnell intervienne pour mettre fin au conflit.

Les Autres

Parmi les personnalités notables de l'alliance rebelle, citons également Donal Cam O'Sullivan (voir p 15), Brian Og O'Rourke (voir p 16), Brian Mc Kiernan, le clan des O'Byrne, Florence MacCarthy, James Fitzthomas Fitzgerald, Richard Tyrell, les Burke de Clanricarde... Quant à la célèbre reine-pirate Grace O'Malley, son cas très particulier sera examiné en détail page suivante.



Grainne O'Malley, la reine-pirate

Grace O'Malley, la Reine Pirate

La farouche Grainne (ou *Grace*, en version anglicisée) O'Malley est sans aucun doute une des figures les plus remarquables de cette période et semble tout droit sortie de l'imagination d'un romancier ou d'une aventure de Solomon Kane !

Dans le contexte d'un jeu de rôle, elle pourrait être, pour des aventuriers, une alliée précieuse, une ennemie redoutable – ou les deux à la fois !

Issue de la dynastie des O'Malley, une des plus puissantes familles du Connaught, cette indomptable femme de fer est déjà âgée d'une soixantaine d'années lorsque la guerre commence et dotée d'une solide réputation de meneuse d'hommes et de guerrière sans pitié.

En 1565, lorsque son époux le seigneur Donal O'Flaherty est assassiné par des rivaux, les MacMahon, elle le venge et prend elle-même le commandement de la défense et de la reconquête de ses châteaux, contrôlant bientôt toute la baie de Clew, sur la côte ouest de l'île.

Elle se remarie ensuite avec Richard Bourke, dont elle divorce quelques années plus tard, gagnant au passage le château de Rockfleet, dans le comté de Mayo, qui deviendra sa place forte favorite.

Désormais totalement indépendante, celle que l'on surnomme Granuaile se lance alors dans diverses opérations de commerce maritime et de

piraterie, qu'elle commande elle-même, les armes à la main. Sa vie devient alors une suite de batailles et de tractations, de rébellions et de vengeances, de captures et de libérations.

Pendant plus de trente ans, sur terre et sur mer, elle mène la vie dure à ses ennemis, qu'ils soient irlandais ou anglais – à commencer par le gouverneur royal de la province du Connaught, Sir Richard Bingham, responsable de la mort de son fils aîné Owen. Dans une de ses lettres, Bingham la décrit comme « *la mère nourricière de toutes les rébellions des quarante dernières années dans la province* ».

Lorsqu'en 1593, Bingham capture deux de ses autres fils, Grainne O'Malley n'hésite pas à se rendre en Angleterre, pour demander très officiellement leur relâche à la reine Elisabeth en personne. Face à la souveraine, qui la reçoit sous bonne garde dans son palais de Greenwich, la reine-pirate irlandaise refuse de s'incliner et de la reconnaître comme reine d'Irlande...

Après avoir obtenu d'Elisabeth la libération de ses fils et la destitution de Bingham, la reine-pirate rentre chez elle... et reprend de plus belle ses activités, préférant désormais s'en prendre aux ennemis de la Couronne anglaise – une façon d'exprimer sa gratitude envers la reine.

En 1595, elle prend officiellement fait et cause pour la reine d'Angleterre et contre O'Neill, le comte rebelle de Tyrone, enjoignant ses alliés et ses fils à agir de même.

Il semble néanmoins que, dans les faits, les choses n'aient pas été aussi tranchées... Selon certaines sources, Grainne O'Malley et son clan, tout en restant officiellement neutres, auraient apporté une aide active à la rébellion, poursuivant leurs actes de piraterie contre les vaisseaux anglais, ravitaillant les troupes des seigneurs gaéliques et prenant part à plusieurs coups de main...

La reine-pirate aurait-elle joué double-jeu, afin de protéger ses intérêts et ceux de son clan, encourageant son fils Tibbot Bourke à combattre pour la Couronne tout en faisant et défaisant ses propres alliances au fil du conflit ?

La question divise les historiens – mais pourra assurément inspirer les meneurs de jeu désireux de mettre en scène ce formidable personnage, comme ennemie ou alliée des héros...

L'indomptable reine-pirate Granuaile meurt à Rockfleet Castle, à 70 ans, en 1603, la même année qu'Elisabeth (1603), entrant pour toujours dans la légende de l'Irlande.

On peut, encore aujourd'hui, admirer sa statue à Westport House, dans le comté de Mayo.

IV : L'IRLANDE TÉNÉBREUSE

Le Légendaire et l'Imaginaire

Comme le savent tous les rôlistes férus de mythologie celtique, l'Irlande est une terre de légendes et de magie, imprégnée d'innombrables récits mettant en scène les Fées, leurs prestigieux ancêtres les Tuatha dé Danann, leurs ennemis jurés, les monstrueux Fomoriens et autres Fir Bolg. Mais si de tels êtres ont toute leur place dans des jeux de fantasy épiques inspirés des traditions celtiques, les intégrer tels quels dans l'Irlande de *Solomon Kane* tiendrait à la fois du non-sens et de la *faute de goût*...

Moyennant un peu de déconstruction et de réinterprétation, ces êtres de légendes peuvent, en revanche, constituer d'excellentes sources d'inspiration pour des créatures et des entités fidèles aux canons du fantastique howardien.

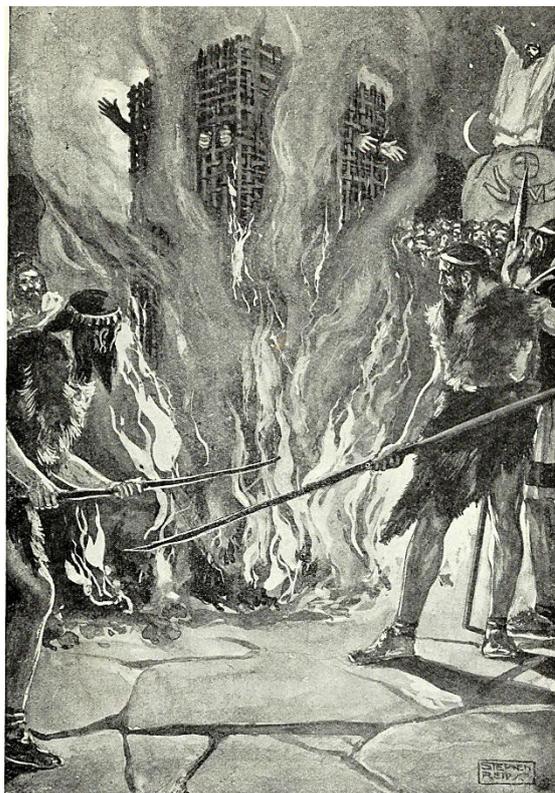
Ce dernier chapitre ne vous propose donc pas de « bestiaire irlandais » avec les caractéristiques de nouvelles créatures « typiquement celtiques » (ce qui irait totalement à l'encontre de l'esprit du jeu et de ses références) mais quelques pistes de réflexion et d'inspiration pour les meneurs de jeu qui souhaitent intégrer la dimension fantastique dans l'Irlande de *Solomon Kane*.

Le Fantastique Howardien

Comme expliqué dans les règles de base et dans le supplément *Sombres Secrets*, le fantastique howardien ne joue jamais la carte de l'emprunt littéral (voir, par exemple, sa vision du mythe du loup-garou dans le chapitre III de ce supplément) mais suppose toujours une *réinterprétation* du matériau mythique ou légendaire l'ayant inspiré, un processus de déconstruction et de re-création utilisé à divers degrés par nombre d'auteurs de fantastique ou de fantasy, à commencer par Lovecraft, Artur Machen ou Tolkien.

Dans le cas de R. E. Howard, cette *réinvention* des matériaux traditionnels ou mythologiques va toujours dans le sens d'une vision résolument sombre, violente et pessimiste du monde.

Dans l'univers de *Solomon Kane*, cette approche est illustrée de façon exemplaire par les Akaanas, les monstrueux humanoïdes ailés qu'affronte le héros lors d'une de ses aventures africaines (voir règles, p 33) et qui sont présentés par le récit comme le fond de vérité ayant inspiré les mythes grecs sur les redoutables Harpies rencontrées (entre autres) par Jason et ses Argonautes.



Sacrifices humains dans l'Irlande païenne de jadis

Ce subterfuge créatif s'appuie sur une logique de circularité : les Harpies de la mythologie ont inspiré à Howard la création des Akaanas, lesquels seront présentés, dans son récit, comme *la vérité oubliée* ayant finalement abouti aux récits sur les Harpies mythiques. A l'intérieur de la fiction construite par l'auteur, le lien de cause (les Harpies) à effet (les Akaanas) se trouve inversé, comme un reflet dans un miroir – et, en l'occurrence, un miroir obscur et déformant.

C'est cette approche particulière que le meneur de jeu devra adopter s'il veut mettre en scène des créatures monstrueuses ou des esprits maléfiques issus des légendes irlandaises sans compromettre l'ambiance howardienne de l'Ile Ravagée.

Le Petit Peuple

Connu sous différents noms, imaginé sous différents aspects, le Petit Peuple des fées et des farfadets est omniprésent dans le folklore irlandais – un Petit Peuple qui, comme nous l'explique le chapitre VIII de *Sombres Secrets* (p 29) n'est en fait que le reflet très déformé d'une survivance autrement plus sinistre, celle de la race maudite des Hommes Serpents.

Cette idée typique du fantastique howardien trouve sans aucun doute son origine dans les nouvelles de l'écrivain Arthur Machen mettant en scène l'inquiétant Petit Peuple du Pays de Galles et ses descendants dégénérés, notamment *L'Histoire du Cachet Noir*.

Chez Howard, la *pygmy theory* ayant servi de base à Machen pour la création de sa « race sorcière » se combine et s'entremêle avec le motif des Hommes Serpents, tel qu'on le rencontre dans les récits mettant en scène le roi Kull de Valusie ou, sous une forme plus dégénérée, dans la remarquable nouvelle *Les Vers de la Terre*, ayant pour héros Bran Mak Morn le roi picte.

Comme les Pictes eux-mêmes, présents dans les cycles de Kull, de Conan et de Bran Mak Morn, le Peuple Serpent semble traverser tous les âges de l'imaginaire howardien, à différents degrés d'une inéluctable dégénérescence, du temps de sa puissance, dont le règne de Kull sonne le glas, jusqu'à leur quasi-extinction, dans la première moitié du XXème siècle.

Ce thème ophidien peut, cela dit, sembler tout à fait étranger à l'Irlande quand on sait que l'île est une terre sans serpents. La tradition attribue cette singularité zoologique à l'illustre Saint-Patrick, censé avoir chassé ces malfaisants reptiles de l'île au Vème siècle de notre ère, suite à un jeûne de quarante jours au sommet d'une colline...

Bien évidemment, dans le monde de *Solomon Kane*, une telle légende ne saurait refléter une vérité littérale et doit donc être réinterprétée via le filtre du fantastique howardien. Et si le prétendu miracle de Saint-Patrick était en réalité le reflet hagiographique déformé d'une lutte entre une poignée d'héroïques Gaëls, menés par ce saint-homme à la foi invincible, contre les survivants dégénérés du Peuple Serpent ?

Ceux des Abysses

Dans les légendes, les monstrueux Fomoriens, ennemis jurés des dieux de la Tribu de Dana (Tuatha dé Danan) sont souvent associés à la mer, sous laquelle ils sont supposés vivre : en suivant un raisonnement similaire à celui utilisé pour le Petit Peuple (voir ci-dessus), ces créatures légendaires peuvent être vues comme le souvenir à la fois déformé et « mythifié » des Habitants des Profondeurs (voir règles de base p 52).

L'Irlande comptant autour de ses côtes plus de quatre-vingts îles, inhabitées (du moins par des êtres humains...) pour la plupart d'entre elles, il n'est guère difficile d'imaginer que l'une d'entre

elles recèle quelques cavernes secrètes ou ruines souterraines oubliées abritant un ou plusieurs clans de ces créatures... qui auraient fort bien pu, au cours des siècles, s'hybrider avec quelques familles locales de pêcheurs, comme dans *Le Cauchemar d'Innsmouth* de Lovecraft, mais dans un cadre encore plus claustrophobique, teinté de *folk horror* à l'irlandaise...

Fantômes & Banshees

Si l'on en croit les récits des *seanchai* (conteurs traditionnels gaéliques), l'Irlande semble peuplée de fantômes – et si la plupart d'entre eux n'existent que dans l'imagination et les croyances des populations locales, certains de ces spectres sont sans aucune doute d'authentiques Esprits Maléfiques (voir règles de base p 54).

Fantôme censé annoncer (ou provoquer ?) les décès à venir par son chant plaintif, la *banshee* constitue une version irlandaise de la dame blanche particulièrement répandue dans les histoires racontées au coin du feu ; en termes de jeu, entendre le sinistre cri d'une banshee pourra suffire à mettre l'épreuve le Sang-froid d'un aventurier, avec les conséquences habituelles en cas d'échec (voir règles de base, p 38).

Sorcières & Druides Noirs

En marge des *femmes-sages*, guérisseurs et autres sorcières de villages, l'Irlande de *Solomon Kane* abrite également quelques vrais adeptes des arts ténébreux, héritiers (ou voleurs) du savoir des druides celtes et de leurs prédécesseurs *cruithní*⁴.

Dans les légendes irlandaises, l'appellation de *druide* ne désigne pas seulement les membres de l'ancienne classe sacerdotale païenne mais peut aussi s'appliquer, au sens large, à n'importe quel praticien des arts magiques, indépendamment de son rôle social ou de sa moralité supposée ; plusieurs légendes mentionnent ainsi des *druides noirs* particulièrement malfaisants.

Dans le monde de *Solomon Kane*, certains de ces sorciers pourraient avoir partie liée (et même avoir des liens de parenté) avec les humanoïdes ophidiens du Petit Peuple ou avec les Habitants des Profondeurs – à commencer par les adeptes du Secret des Abysses (voir *Sombres Secrets* p 8). Les plus puissants d'entre eux pourraient même être d'authentiques druides noirs, nés dans les âges sombres de l'Irlande et ayant traversé les siècles grâce au Secret de la Vie ou en jouant les *voleurs de corps* grâce au Secret de l'Esprit (voir règles de base p 61).

⁴ Terme désignant les habitants préceltiques de l'Irlande, très probablement de même culture que les Pictes de Calédonie.



Saint-Patrick affrontant Crom Cruach (illustration de 1907)

Dieux Obscurs

Autre thème éminemment howardien des mythes irlandais : le dieu ténébreux, entité primordiale et monstrueuse, assoiffée de sang et d'âmes. Ainsi, le géant Balor, seigneur des Fomoriens, peut aisément être réimaginé dans une version lovecraftienne en accord avec le fantastique d'Howard... mais c'est sans doute le terrible Crom Cruach qui mérite ici la place d'honneur. On sait peu de choses sur Crom Cruach, en dehors du fait que ce dieu avait une apparence terrifiante et était friand de sacrifices humains.

Selon la tradition, il était adoré sous la forme d'une idole monstrueuse (dont la forme n'est jamais précisée mais que certains archéologues identifient avec la Pierre de Killycluggin, dans le comté de Gavan, en Ulster) entourée de douze pierres levées... et son culte sanglant fut (bien évidemment) aboli par l'inévitable Saint-Patrick.

Crom Cruach fait ici figure d'archétype, dont chaque meneur de jeu pourra s'inspirer pour créer ses propres divinités monstrueuses liées à tel ou tel lieu maudit de l'île d'Emeraude.