

SOLOMON KANE

Jeu de Rôle Inspiré de l'Œuvre de Robert E. Howard



Olivier Legrand – Quatrième Edition (2013)

SOLOMON KANE

Jeu de Rôle Inspiré de l'Œuvre de Robert E. Howard

Sur les Pas de Solomon Kane (Introduction)	p 3
I : De Chair et de Sang (Création des Héros)	p 4
II : Epreuves et Exploits (Système de Jeu)	p 8
III : Rapières et Pistolets (Règles de Combat)	p 9
IV : L'Histoire et l'Aventure (Le Monde de Solomon Kane)	p 19
V : Périls et Adversaires (Dangers, Seconds Rôles et Créatures)	p 36
VI : Sorciers et Nécromants (Magie Noire et Sorcellerie)	p 54
Appendices	
Amazones et Femmes d'Épée (Personnages Féminins)	p 62
Règles de Combat Optionnelles	p 66
Maîtriser Solomon Kane (Conseils Pratiques)	p 70

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

Conception et écriture : Olivier Legrand

Illustrations : Raphael « Gekitsu » Kraetz (couverture), Jay Javier (p 4), Greg Vanderleun (p 5, 72), Chris Ring (p 9), Dean Kotz (p 10, 17, 20, 33, 49), Dario TW (p 15), Martin Pasco (p 17), Mads Peitersen (p 21), A. Gökhan Gültekin (p 22, 48, 52), Emmanuel Roudier (p 25), Michael Dialynas (p 28), Korkut Otzekin (p 35), Michal « Majqello » Knapik (p 49, 51), Kimagu (p 50).

Les illustrations originales contenues dans ce livre ont été reproduites avec l'autorisation expresse de leurs auteurs (qu'ils en soient remerciés ici !).

Remerciements spéciaux : Emmanuel Roudier, Thomas Laborey, Hervé « Cuchulain » Bourgade, Jean-Pierre Peralez, Bastien Pilon et Islayre.

Version 4.5 (révisée en Octobre 2020).

SUR LES PAS DE SOLOMON KANE

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

Solomon Kane : La Fin du Voyage

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

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

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

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

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

Solomon Kane en Français

Les aventures de Solomon Kane furent pour la première fois publiées en français dans les années 80 par les défunt(e)s et regretté(e)s éditions Néo, dans deux recueils intitulés **Solomon Kane** et **Le Retour de Kane**, qui furent réédités dans les années 90 chez Fleuve Noir. Lorsque les premières éditions de ce jeu de rôle furent mises en ligne, les aventures de Solomon Kane en VF étaient donc fort difficiles à trouver, voire quasi-introuvables. Depuis, une superbe intégrale, intitulée **Solomon Kane**, a été publiée par les éditions Bragelonne – un recueil superbe, magnifiquement illustré par Gary Gianni et contenant également plusieurs fragments inédits et une passionnante étude de Patrice Louinet. Par souci de fidélité à l'œuvre de Robert E. Howard, cette nouvelle édition n'inclut pas les fins apocryphes ajoutées par des continuateurs à quelques récits inachevés (et qui figuraient dans les versions Néo).

Si la lecture de ces nouvelles n'est aucunement nécessaire pour jouer à ce jeu de rôle, elle constitue néanmoins une formidable source d'inspiration... et un pur plaisir pour les amateurs de grande aventure et de fantastique.

Toutes les citations contenues dans ce jeu tirées des aventures de Solomon Kane ou d'autres textes de Robert E. Howard sont extraites des traductions jadis effectuées par François Truchaud pour les éditions Néo.

I : DE CHAIR ET DE SANG

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

Des Crânes dans les Etoiles



Un personnage pourra ainsi être défini comme un Mercenaire Opportuniste, un Gentilhomme Ambitieux ou même un Ruffian Chevaleresque.

Une fois l'archétype choisi, le joueur devra doter son personnage d'une identité individuelle, en précisant son nom, sa nationalité, son âge, sa religion, son caractère, son allure physique, les grandes lignes de son passé etc.

Traits Principaux

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

Ombres Rouges

Les grandes capacités d'un personnage sont représentées par les quatre Traits suivants :

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

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

L'**Instinct** d'un personnage mesure sa vigilance, sa perception et sa présence d'esprit.

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

Chaque Trait est noté sur l'échelle suivante :

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

Un héros est toujours au moins Moyen (6) dans ses quatre Traits ; en plus de cette valeur de base, le joueur reçoit 10 points supplémentaires, qu'il doit répartir entre ces quatre Traits, sans attribuer plus de 4 points au même Trait (soit une valeur maximale de 10). Il pourra ainsi créer un personnage hors du commun, dans la grande tradition des héros howardiens.

Le Héros Howardien

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

La première étape de la création du personnage consiste à choisir un archétype à partir duquel le joueur pourra ensuite créer la personnalité et le passé de son héros. Cet archétype est composé d'un nom et d'un adjectif, comme par exemple :

Aventurier, Mercenaire, Ruffian, Gentilhomme, Spadassin, Boucanier, Corsaire, Brigand...

Tourmenté, Ambitieux, Chevaleresque, Aguerri, Opportuniste, Flamboyant, Téméraire, Farouche...

Autres Traits

Les quatre Traits principaux d'un personnage permettent également de calculer quatre autres valeurs très importantes :

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

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

Le **Physique** d'un personnage représente ses capacités athlétiques, ainsi que son aptitude naturelle au combat. Sa valeur est égale à la moyenne de la Force et de l'Adresse.

Le **Sang-froid** d'un héros mesure sa maîtrise de soi et son aplomb, et pourra lui permettre d'affronter de nombreux dangers. Sa valeur est égale à la moyenne de l'Instinct et de la Volonté.

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

Maîtrise des Armes

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

Ces règles partent donc du principe que tout héros possède une certaine habileté dans le maniement de l'épée et des autres armes blanches, comme tout aventurier élisabéthain digne de ce nom. Les personnages incarnés par les joueurs seront donc obligatoirement des combattants entraînés ou naturellement doués, et même des *Bretteurs Accomplis* pour les plus redoutables d'entre eux.

Le combat au corps-à-corps fait appel à des tests d'Attaque (basés sur le Physique) et de Défense (basés sur la Rapidité, avec une pénalité de -2), valeurs qui peuvent être modifiées par l'armement utilisé et par le degré de maîtrise du combattant. Ainsi, les personnages possédant la Fortune Bretteur Accompli reçoivent un bonus de +2 en Rapidité, Attaque et Défense lorsqu'ils utilisent l'épée, leur arme de prédilection.

Bien que cela ne soit nullement obligatoire, le joueur pourra souhaiter calculer à l'avance les valeurs de Rapidité, d'Attaque et de Défense de son personnage (voir chapitre III).



Fortunes

Tout héros commence le jeu avec trois Fortunes, qui peuvent refléter son archétype, ses origines ou son expérience passée. Les Fortunes d'un héros pourront être choisies parmi les Fortunes classiques décrites ci-dessous ou inventées par les joueurs avec l'accord du meneur de jeu.

Aristocrate

Le personnage est issu de la noblesse de son pays natal, ce qui lui confère divers privilèges, un prestige social indéniable et, vraisemblablement, une certaine éducation. Son titre de noblesse exact est laissé à l'appréciation du joueur et du meneur de jeu. Notons que cette Fortune ne confère pas forcément une grande richesse ; de fait, un Aristocrate désargenté voire ruiné a de meilleures raisons de devenir un aventurier qu'un gentilhomme fortuné et bien en cour.

Bretteur Accompli

Tout aventurier est censé savoir manier l'épée mais cette Fortune fait du héros un véritable maître d'armes. Il reçoit un bonus de +2 en Rapidité, Attaque et Défense lorsqu'il manie l'épée, son arme de prédilection. Ce bonus peut tout à fait amener ses valeurs au-dessus de 10.

Cavalier des Steppes

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

Coureur des Bois

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

Escamoteur

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

Grand Séducteur

Le personnage possède un charme magnétique tranchant, grâce auquel il peut facilement attirer, séduire ou manipuler les personnes du sexe opposé. A priori, seuls les PNJ de sexe féminin dont la Volonté est inférieure à celle du séducteur risquent de succomber à son charme; plus l'écart est grand, plus le séducteur pourra prendre d'ascendant sur sa proie. La version féminine de cette Fortune est appelée *Femme Fatale*. Elle repose évidemment sur une autre forme de séduction mais ses effets en termes de jeu sont similaires.

Grand Voyageur

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

Homme de l'Art

Un personnage avec cette Fortune possède des connaissances approfondies et un savoir-faire certain dans un domaine technique particulier (chirurgien, artificier, armurier etc.).

Lutteur Hors Pair

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

Meneur d'Hommes

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

Navigateur Chevronné

Qu'il soit flibustier, corsaire ou ancien marin de Sa Majesté, le personnage possède une grande expérience de des navires et de la navigation, ainsi que de la mer et de ses dangers.

Nomade du Désert

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

Tireur d'Elite

Le personnage manie pistolets, arquebuses et mousquets avec une maestria impressionnante. Il reçoit un bonus de +2 sur ses tests de tir lorsqu'il utilise n'importe quelle arme à feu. Ce bonus s'applique également à sa Rapidité au tir lorsqu'il utilise le pistolet.

Vétéran Aguerri

Le personnage a servi de nombreuses années dans une armée ou une compagnie de mercenaires; il a vécu de nombreuses batailles, privations et souffrances qui l'ont endurci physiquement et moralement, lui conférant un bonus de +2 en Endurance (ce qui peut tout à fait amener cette valeur au-delà de 10).

Fortunes et Archétypes

Mercenaire : Un tel personnage sera presque toujours un Vétéran Aguerri, et sans doute aussi Bretteur Accompli ou Tireur d'Elite.

Gentilhomme : Le personnage est forcément un Aristocrate.

Ruffian : Un tel personnage peut facilement posséder des talents d'Escamoteur, mais aussi de Bretteur Accompli ou de Tireur d'Elite.

Spadassin : Spadassin venant de *spada* (épée), le héros est forcément un Bretteur Accompli.

Boucanier : Un tel personnage sera presque toujours un Navigateur Chevronné et a aussi de fortes chances d'être un Grand Voyageur.

Aventurier : Cet archétype très généraliste se combine aisément à toutes sortes de Fortunes, du Bretteur Accompli au Grand Voyageur.

Corsaire : Le personnage sera presque toujours un Navigateur Chevronné, Bretteur Accompli, Vétéran Aguerri ou Grand Voyageur.

Brigand : Coureur des Bois, Bretteur Accompli et Tireur d'Elite sont des choix de Fortunes fort probables pour de tels personnages.

Dernières Touches

Langues Maîtrisées

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

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

Possessions et Equipement

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

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

La Main du Destin

Au début de chaque aventure, un héros reçoit 3 points de Destin. Ces points représentent en quelque sorte la bonne étoile du personnage et peuvent lui permettre d'échapper in extremis à une mort certaine ; ils reflètent également l'idée que les personnages des joueurs sont les « héros de l'histoire » et bénéficient, en tant que tels, de la faveur de la destinée - exactement comme Solomon Kane dans ses propres aventures...

En termes de jeu, chaque point de Destin peut être vu comme l'équivalent d'une vie. Les points de Destin d'un héros sont entièrement placés sous le contrôle du joueur (par opposition au *personnage* lui-même), qui pourra les dépenser à chaque fois que son personnage se trouve en situation de péril mortel - y compris lorsque le personnage n'en a pas conscience ou qu'il est sans connaissance. Pour plus de détails sur leur utilisation en cours de jeu, voir les règles sur les combats et les blessures au chapitre III.

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

Et les Femmes ?

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

Historiquement, la position sociale de la femme au XVI^{ème} siècle la reléguait le plus souvent à un rôle matrimonial et domestique, mais les héros sont des individus d'exception - et cela vaut aussi pour les héroïnes.

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

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

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

Pour plus de détails sur les héroïnes dans le monde de *Solomon Kane*, voir *Amazonnes et Femmes d'Epée*, p 62.

Pas de Compétences ?

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

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

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

II : ÉPREUVES ET EXPLOITS

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

Ombres Rouges

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

Epreuves

Lorsqu'un personnage tente d'accomplir une action incertaine, difficile ou dangereuse, on a recours à un jet de dés appelé *test* ou *épreuve*. Le meneur de jeu commence par déterminer le Trait correspondant à la situation. On lance ensuite deux dés (2d6), dont le résultat est comparé à la valeur du Trait mis à l'épreuve.

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

Voici quelques exemples d'épreuves typiques :

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

Adresse : garder son équilibre dans une situation précaire, jouer les acrobates, faire mouche avec une arme de tir ou de jet.

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

Volonté : faire preuve de détermination, résister aux effets de certains pouvoirs surnaturels.

Rapidité : agir ou réagir le plus rapidement possible face à une situation imprévue, esquiver ou parer une attaque (test de Défense).

Endurance : surmonter les effets de la fatigue ou des privations, nager, marcher ou combattre pendant très longtemps.

Physique : escalader, sauter, courir, combattre au corps-à-corps (test d'Attaque).

Sang-froid : surmonter les effets de la peur, affronter ou éviter divers périls, réagir avec calme et maîtrise de soi.

Avantages et Pénalités

Dans certains cas, l'action tentée est si difficile qu'elle ne constitue pas une épreuve, mais bien une *prouesse*, voire un véritable *exploit*.

Dans de telles situations, la valeur du Trait mis à l'épreuve subira une pénalité de -2 (pour une *prouesse*) ou de -4 (pour un *exploit*).

Certaines circonstances défavorables (comme par exemple les effets des blessures ou de la fatigue) peuvent diminuer les chances de réussite d'un personnage.

En pratique, chaque *désavantage* se traduit par une pénalité de -1 à la valeur mise à l'épreuve. Plusieurs désavantages peuvent fort bien se combiner, cumulant leurs pénalités.

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

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

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

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

Résultats Extrêmes

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

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

III : RAPIÈRES ET PISTOLETS

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

Ombres Rouges

Actions et Rapidité

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

Les Épées de la Fraternité

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

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

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

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

Attaque

Pour porter une attaque efficace contre son adversaire, l'assaillant doit réussir un test d'Attaque. A la base, cette valeur d'Attaque est égale à la valeur de Physique du personnage. Un Bretteur Accompli qui se bat à l'épée reçoit un bonus de +2 sur sa valeur d'Attaque.

Si ce test d'Attaque est réussi, le personnage parvient à porter une attaque efficace ; si le test est réussi et que son résultat est un double (les deux dés indiquent le même chiffre), il réussit même un *coup de maître* (voir page suivante).



Défense

Si le test d'Attaque est réussi, le défenseur a droit à un test de Défense, qui représente une parade ou une esquive. Ce test de Défense est résolu comme une prouesse (-2) de Rapidité.

La valeur de Défense d'un personnage est donc, à la base, égale à sa Rapidité moins 2, et peut ensuite être modifiée par divers facteurs.

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



Effet de Surprise

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

Quant à son adversaire, il sera *pris de court* durant ce premier assaut : il ne pourra attaquer, mais pourra, en revanche, tenter de se défendre, avec une pénalité de -2 sur ses tests de Défense. En outre, un combattant *pris de court* sera incapable d'utiliser la moindre tactique spéciale, même défensive. Il pourra néanmoins dégainer son arme (sans toutefois pouvoir s'en servir pour cet assaut). Ces diverses restrictions cessent bien sûr de s'appliquer dès le deuxième assaut.

Coups de Maître

Un test d'Attaque réussi dont les dés indiquent un double est un *coup de maître*. Comme toutes les autres attaques, un tel coup peut être évité grâce à un test de Défense, mais si l'adversaire est touché, sa blessure sera *mortelle* (voir p 13).

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

Plusieurs Contre Un

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

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

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

Le Combat Selon Howard

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

Ces règles accordent ainsi plus d'importance aux capacités d'un combattant qu'à ses armes ; elles permettent aussi aux héros de se défendre efficacement contre plusieurs assaillants à la fois, ainsi que d'éliminer assez facilement les adversaires de type « seconds couteaux » (voir p 17 pour plus de détails à ce sujet).

Cette approche à la fois narrative et héroïque des combats, déjà présente dans les versions précédentes du jeu, se trouve encore renforcée dans cette nouvelle édition.

Lors des scènes de combat, le meneur de jeu devra lui aussi faire en sorte de privilégier le « feu de l'action », la tension dramatique et les prises de décision rapides, par opposition aux considérations tacticiennes ou à un illusoire et fastidieux souci de « réalisme ». Ainsi, si un héros engagé dans un combat souhaite tenter une action qui n'est pas expressément prévue dans ces règles, un test d'Adresse, de Rapidité ou de Physique, assorti d'un éventuel malus de prouesse (-2) ou d'exploit (-4) pourra dans bien des cas suffire à déterminer si sa tentative est ou non couronnée de succès.



Manceuvres Spéciales

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

Feinte

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

Un Bretteur Accompli peut combiner une *feinte* à une *botte mortelle* ou à une attaque destinée à *désarmer* ou de *repousser l'adversaire*.

Botte Mortelle

Seul un Bretteur Accompli armé d'une épée peut utiliser cette manœuvre. Moyennant une pénalité de -2 (prouesse) au test d'Attaque, elle transforme toute réussite en *coup de maître*.

Si la *botte* est, en elle-même, un *coup de maître* (réussite double), elle est totalement imparable : l'adversaire n'a alors droit à aucun test de Défense. Combinée à une *feinte*, une botte sera assortie d'une pénalité totale de -4 (exploit).

Désarmer l'Adversaire

Au lieu d'attaquer, un combattant peut tenter de désarmer l'adversaire, ce qui nécessite une prouesse (-2) en Attaque ; si l'adversaire manque son test de Défense, il n'est pas blessé mais désarmé, sauf s'il réussit un test avec sa valeur de Force. En cas de *coup de maître*, l'adversaire n'a pas droit à ce test de Force et sera donc automatiquement désarmé.

Un Bretteur Accompli peut combiner une tentative de *désarmer l'adversaire* à une *feinte* (moyennant une pénalité totale de -4).

Valeurs d'Attaque et de Défense

Les tests d'Attaque et de Défense étant basés respectivement sur le Physique et la Rapidité, toute pénalité appliquée à ces valeurs (à cause, par exemple, de blessures) se reporte également sur ces tests.

En revanche, lorsqu'un ajustement est défini comme un ajustement d'Attaque ou de Défense (comme dans le cas des manœuvres spéciales décrites sur cette page), il ne s'applique qu'à ces tests spécifiques.

Repousser l'Adversaire

Si l'assaillant réussit son test d'Attaque (qui peut être contré par un test de Défense), l'adversaire ne sera pas blessé mais repoussé, sauf s'il réussit un test de Force. Ceci peut permettre de rompre le combat, et même, dans certains cas, de se débarrasser d'un ennemi (en le faisant tomber par-dessus bord etc.).

Sur un coup de maître, l'assaillant pourra soit infliger une blessure à son adversaire, soit le repousser sans qu'il ait droit à un test de Force.

Rester sur la Défensive

Le combattant adopte une attitude prudente et défensive, renonçant à exploiter toutes les ouvertures possibles afin de mieux parer ou éviter les attaques adverses : il reçoit un bonus de +2 en Défense mais subit une pénalité équivalente (-2) en Attaque.

S'il se bat contre plusieurs adversaires à la fois, son bonus de Défense s'appliquera à chacun de ses tests. Cette attitude ne peut être combinée à aucune autre manœuvre spéciale.

Autres Options de Combat

En plus des règles données dans ce chapitre, vous trouverez également en annexe (p 66) diverses règles de combat optionnelles : ripostes, coups de maître défensifs, effets de la fatigue, maladrresses etc.

Même si elles restent extrêmement simples, l'utilisation de ces règles optionnelles ajoute forcément une touche de complexité au jeu ; elle est donc laissée à l'entière appréciation du meneur de jeu et peut, en outre, se faire « à la carte » : chaque meneur de jeu pourra ainsi choisir les éléments sur lesquels il souhaite (ou non) mettre l'accent.

Armes de Corps à Corps

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

Les Épées de la Fraternité

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

Épées

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

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

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

Dagues

Cette catégorie englobe également les couteaux poignards et autres coutelas.

La dague est une arme courte, ce qui la rend facile à dissimuler mais limite son efficacité en combat : face à un adversaire muni d'une arme plus longue (épée, hache etc.), un assaillant avec une dague subit une pénalité de -2 en Attaque. Le combat à la dague permet la *feinte*, mais pas les *bottes mortelles* ou le *désarmement*.

Un Bretteur Accompli peut combattre avec une épée et une dague dans son autre main. Il reçoit alors un bonus de +1 en Défense – ou +2 si la dague est une *main-gauche*, dotée d'une garde renforcée qui la rend plus efficace pour parer.

Une *dague de jet* est spécialement équilibrée pour être lancée et ne subit pas l'habituelle pénalité de -2 au test de tir. Une *main-gauche* ne peut pas être ainsi équilibrée pour le lancer.

Bâtons

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

Haches

Le maniement de cette arme est moins subtil que celui de l'épée et n'autorise pas les *feintes*. Une hache peut aussi être utilisée comme arme de jet ; la plupart des haches ne sont pas équilibrées pour le lancer et confèrent donc une pénalité de -2 à l'Adresse du lanceur, exception faite des redoutables *tomahawks* des Indiens.

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

Massues

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

Armes d'Hast

Le terme *arme d'hast* désigne les lances, piques, hallebardes etc. Leur maniement exclut la *feinte* et nécessite plus d'espace que les autres armes.

Lances et armes d'hast sont, en revanche, très efficaces contre les cavaliers (voir p14) et pour tenir l'adversaire à distance : face à une arme d'hast, tout combattant muni d'une arme plus courte (épée etc.) subit une pénalité de -2 en Attaque, jusqu'à ce qu'un test d'Attaque ait été réussi ; à partir de là, la situation s'inverse et c'est le lancier ou piquier qui subit la pénalité. Il en va de même lorsque le combat se déroule dans un espace particulièrement confiné.

Armes à Deux Mains

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

La lourdeur de ces armes exclut les *feintes* et les *bottes mortelles*, mais leur énorme force d'impact, cependant, confère un bonus de +2 en Attaque. En outre, un combattant muni d'une telle arme ne peut être désarmé par un bretteur.

Armes de Fortune

Cruches, bouteilles et autres chaises peuvent parfois être utilisées comme armes de fortune. De tels objets peuvent être utilisés comme armes d'appoint (voir p 11), pour un +1 en Défense, ou pour attaquer ; dans ce cas, l'assaillant subit une pénalité de -2 en Attaque ; l'objet inflige de véritables blessures mais devient inutilisable dès qu'il occasionne des dégâts. En outre, de telles armes de fortune excluent toute possibilité de *feinte* ou de *coup de maître*. Enfin, certains de ces objets peuvent aussi être utilisés comme projectiles (-2 à l'Adresse du lanceur).

Blessures

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

Des Ailes dans la Nuit

Blessures au Combat

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

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

Chaque fois qu'un personnage est *blessé*, il perd 2 points d'Endurance et on inscrit également une blessure sur sa fiche. Ainsi, un personnage blessé à deux reprises au cours d'un combat perdra 4 points d'Endurance et aura deux blessures notées sur sa fiche.

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

Effets des Blessures

Lorsque l'Endurance d'un personnage tombe à 3 ou moins, il sent ses forces décliner ; tant qu'il se trouve dans le feu de l'action, il peut continuer à se battre sans subir de pénalité. Dès la fin de la scène, en revanche, il sera *affaibli* et subira alors une pénalité de -2 en Force, Adresse, Rapidité et Physique (et donc également sur ses futurs tests d'Attaque et de Défense). Ce malus perdurera tant que son Endurance restera inférieure à 4.

Un personnage dont l'Endurance tombe à 0 (ou sous ce seuil) se retrouve immédiatement *hors de combat*. Généralement inconscient, il est, de toute façon, incapable d'agir et peut être achevé d'un simple *coup de grâce* (ce qui ne requiert aucun jet de dés) - sauf s'il bénéficie de la dépense d'un point de Destin (voir p 17). S'il survit, il restera incapable d'agir tant que son Endurance ne sera pas remontée au-dessus de 0.

Un personnage mis hors de combat par de multiples blessures et qui n'est pas secouru et soigné à temps (avant la fin de l'aventure) finira par succomber - sauf si, là encore, il bénéficie de la dépense d'un point de Destin.

Guérison

La guérison des blessures n'est possible qu'avec des soins et un repos prolongé.

En pratique, cette période de convalescence a une durée extrêmement variable et intervient généralement entre deux aventures, sauf si le meneur de jeu intègre dans l'aventure en cours une ellipse suffisamment longue pour permettre au blessé de récupérer une partie voire la totalité de ses forces ; dans ce cas, le meneur de jeu devra déterminer si ce laps de temps a permis au héros de guérir une, deux ou trois de ses blessures, en fonction de la durée de l'ellipse, de la qualité des soins reçus et des circonstances de cette convalescence.

Chaque blessure guérie doit, être effacée de la fiche du personnage, ce qui lui permet de récupérer 2 points d'Endurance.

La valeur d'Endurance actuelle d'un blessé détermine son état général ; si elle est toujours de 3 ou moins, le personnage restera *affaibli* (voir ci-dessus) tant que son Endurance n'aura pas de nouveau atteint 4.

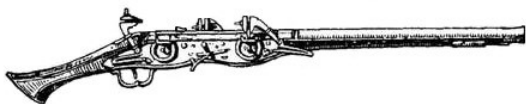
Le plus souvent, le laps de temps séparant deux aventures permettra au personnage de guérir toutes ses blessures, sans qu'il soit nécessaire d'effectuer le moindre calcul.

A priori, un héros n'a normalement aucune chance de succomber à l'infection d'une de ses plaies ou à une hémorragie, ou de se voir amputé d'un membre, comme cela arrivait si souvent au XVIème siècle. Les meneurs de jeu désireux de rendre les blessures plus « réalistes » (ou plus « dramatiques ») pourront utiliser la règle optionnelle sur les soins et les séquelles donnée en appendice de ce livre.

Blessures et Soins

Ces règles partent du principe que tout aventurier blessé est capable de « limiter les dégâts » à l'aide de bandages, garrots et autres attelles de fortune. En termes de jeu, de tels « premiers soins » ne lui permettront pas de *guérir* ne serait-ce qu'une seule de ses blessures, mais sont censés empêcher celles-ci de s'aggraver de façon notable.

Les règles de guérison données ci-dessus supposent également que le blessé bénéficie des soins d'un médecin, d'un guérisseur ou d'un *Homme de l'Art* compétent dans ce domaine. Si tel n'est pas le cas, son état pourra se dégrader au lieu de s'améliorer, et ses blessures pourraient même entraîner des séquelles irrémediables.



Tirs et Lancers

Rapidité et Initiative

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

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

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

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

Adresse et Précision

Toucher sa cible avec une arme de jet ou de tir nécessite un test d'Adresse. Un Tireur d'Elite reçoit un bonus de +2 sur ses tests de tir avec toutes les armes à feu.

Lancer une dague ou un poignard impose une pénalité de -2, sauf si l'arme est spécialement équilibrée pour le jet.

Un test réussi signifie que la cible est blessée ; en cas de *coup de maître*, la blessure est mortelle.

Un projectile peut être évité in extremis grâce à une *prouesse* (-2) de Rapidité, qui devient un exploit (-4) dans le cas d'un tir d'arc ou d'arme à feu ou si la victime est prise par surprise. Si ces deux facteurs (effet de surprise et arme de tir) se conjuguent, alors il est impossible d'éviter le projectile. Eviter un tir grâce à la Rapidité ne signifie pas esquiver une balle ou une flèche mais se jeter à couvert in extremis, courir pour se rendre plus difficile à toucher, etc.

Distance et Visibilité

Toute arme de jet ou de tir possède une portée, au-delà de laquelle le tireur subit une pénalité de -2 sur son test. A priori, il est impossible de faire mouche au-delà du double de cette portée.

Atteindre sa cible dans la pénombre ou un épais brouillard relève de la prouesse (-2) ; dans les ténèbres, cela devient un véritable exploit (-4).

Portée des Armes

Couteau / Poignard	10 pas
Lance / Sagaie	20 pas
Pistolet	30 pas
Mousquet	100 pas
Arc / Arbalète	150 pas
1 pas = environ 1 mètre.	

Armes à Feu

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

Tout aventurier sachant manier le pistolet a appris tirer de la main droite comme de la main gauche, afin de pouvoir se lancer au combat l'épée dans une main et le pistolet dans l'autre.

Un tireur avec un pistolet dans chaque main peut tirer deux fois au cours du même assaut ; ses deux tests de tir en même temps, avec toutefois une pénalité de -2 sur l'un d'entre eux.

Tirs Mortels

Seul un personnage possédant la Fortune Tireur d'Elite a accès à cette option. Si le tireur accepte une pénalité de -4 sur son test de tir (exploit), alors toute réussite sera obligatoirement un *coup de maître* (soit une blessure mortelle), que les dés indiquent ou non un résultat double.

Pour ce faire, le tireur doit disposer d'une ligne de tir totalement dégagée ; il est de viser un personnage engagé au corps-à-corps ou qui se trouve au milieu d'un groupe de personnes.

Combat à Cheval

Piéton contre Cavalier

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

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

Cavaliers Désarçonnés

Un cavalier est desarçonné lorsque sa monture est blessée, qu'il est mis hors de combat ou subit une attaque visant à le faire chuter (*repousser l'adversaire*). Dans ce cas, la chute sera traitée comme *périlleuse* si le cheval est au galop.

Charge à Cheval

Lors du premier assaut d'un combat, un cavalier peut avoir l'opportunité de charger, en lançant son cheval au galop contre l'ennemi. Il attaque alors obligatoirement le premier, avec un bonus de +2 en Attaque (y compris contre d'autres cavaliers). Si le défenseur est à pied, l'attaque aura pour effet de le *blessé* mais aussi de le *repousser* (p 11), sauf s'il est muni d'une arme d'hast et est prêt à recevoir la charge (auquel cas le cavalier perd aussi son +2 en Attaque).

Tirs et Lancers

Un tireur sur un cheval au galop subit une pénalité de -2 sur tous ses tests de tir ; en outre, il est normalement impossible pour un cavalier d'utiliser une arme de tir qui requiert l'usage des deux mains (arc, mousquet etc.). Ces deux restrictions ne s'appliquent pas aux personnages avec la Fortune *Cavalier des Steppes*.

Viser un cheval lancé au galop (ou son cavalier) impose également un malus de -2 au test de tir. Notons toutefois que cette pénalité ne se cumule pas à la précédente : un cavalier au galop qui tire au pistolet sur un autre cavalier au galop subit une pénalité de -2, et non de -4.

Armures

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

Protection

Le port d'une armure impose une pénalité de -2 aux tests d'Attaque adverse. Une réussite sur ce test indique que l'assaillant a réussi à toucher une partie du corps non-protégée par l'armure ou (pour les lourdes armes à deux mains) que le coup porté était si puissant que l'armure du défenseur ne lui a été d'aucun secours ; dans un cas comme dans l'autre, la victime sera *blessée*.

En revanche, le port d'une armure n'impose aucune pénalité supplémentaire aux tentatives adverses de *botte mortelle* ou de *tir mortel*, qui gardent leur pénalité initiale et seront, en cas de réussite, tout aussi mortelles que pour n'importe quelle autre victime. Il en va de même pour les coups de grâce destinés à achever un adversaire mis hors de combat.

La pénalité de -2 évoquée ci-dessus s'applique également aux tests de tir, sauf dans le cas des armes à feu (voir ci-après).



Encombrement

Le port d'une armure s'avère en revanche fort encombrant, surtout pour les bretteurs, qui ont besoin de souplesse et de mobilité. En termes de jeu, ceci se traduit par une pénalité de -2 en Rapidité (et donc aussi en Défense), ainsi que pour toutes les actions exigeant légèreté ou souplesse : nage, escalade, acrobaties etc.

Armures et Armes à Feu

Enfin, cuirasses et cottes de mailles sont moins efficaces contre les armes à feu que contre les autres armes. Face à une cible protégée par une armure, un tireur muni d'une arme à feu ne subira qu'une pénalité de -1 sur son test de tir.

Les règles ci-dessus concernent principalement les cuirasses et les cottes de mailles; le cas des armures complètes et des casques est examiné en détail dans les règles optionnelles présentées en annexe (p 66).

Et les Boucliers ?

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

L'usage d'un bouclier se traduit par une pénalité de -2 à l'Attaque adverse. Ce malus peut aussi s'appliquer au test d'un lanceur ou d'un archer, mais uniquement si la cible reste à couvert derrière le bouclier. Comme pour les armures, cet ajustement est réduit à -1 contre les armes à feu. Ces pénalités ne s'appliquent ni aux attaques de Bretteurs Accomplis, ni aux tirs de Tireurs d'Elite.

Combat à Mains Nues

Règles de Base

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

Un personnage se battant à mains nues contre un adversaire armé (même d'une simple dague) subit un malus de -2 en Attaque, mais aussi en Défense (il est évidemment beaucoup plus difficile pour un défenseur désarmé d'éviter les attaques d'un adversaire armé). Un personnage avec la Fortune *Lutteur Hors Pair* reçoit un bonus de +2 sur ses Attaques à mains nues.

Dommages

En cas d'attaque réussie, la victime perd 2 points d'Endurance, mais ne reçoit pas de *blessure*.

Ces pertes d'Endurance ne sont que temporaires et, dès le début de la scène suivante, le personnage récupérera tous les points qu'il a perdus de cette façon ; son Endurance revient alors à sa valeur maximale, sauf s'il a également reçu de véritables blessures, auquel cas chaque blessure inscrite sur sa fiche se traduit toujours par une perte de 2 points d'Endurance.

Les coups portés à mains nues peuvent donc mettre un personnage *hors de combat* (si son Endurance tombe à 0) pour le reste de la scène en cours, mais ne pourront pas l'*affaiblir* de façon durable comme les véritables blessures.

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

Prises & Empoignades

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

Si l'attaque porte, l'adversaire ne subit pas de dommages mais l'assaillant pourra le maîtriser grâce à une épreuve de Force (avec un bonus de +2 si l'assaillant est un *Lutteur Hors Pair*).

Si cette épreuve de Force est réussie, l'adversaire se retrouvera *entravé dans ses mouvements*. Si le test d'Attaque est un *coup de maître*, le test de Force ne sera pas nécessaire.

Un personnage *entravé dans ses mouvements* subit une pénalité de -2 en Attaque et en Défense, et ne peut attaquer que l'adversaire qui l'a empoigné. Ce dernier, en revanche, peut continuer à frapper, avec un +2 sur son test d'Attaque. Ces ajustements s'appliquent tant que l'assaillant maintient sa prise (ou jusqu'à ce que la victime se retrouve hors de combat).

Un personnage *entravé* dans ses mouvements peut, au lieu de tenter de frapper son adversaire, essayer de se dégager de son étreinte ; il devra pour cela réussir une prouesse (-2), soit avec sa Force, soit avec sa valeur de Physique (mélange de Force et d'Adresse) : on utilisera alors tout simplement la valeur la plus élevée.

En outre, si ce test échoue, il ne pourra être retenté tant que l'assaillant maintiendra sa prise. Si le personnage entravé est un *Lutteur Hors Pair*, il bénéficie d'un bonus de +2 sur ce test, qui devient donc une simple épreuve (0).

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

Ainsi, si trois assaillants réussissent ensemble une telle attaque et que leur adversaire manque son test de Force contre chacun d'entre eux, il subira une pénalité de -6 au lieu de -2 en Attaque et en Défense, ainsi que sur son test de Force ou de Physique destiné à se dégager de leur étreinte. Notons que, dans l'immense majorité des cas, une telle pénalité suffit à rendre la victime totalement incapable d'agir.

Manœuvres Spéciales

Les *feintes* et autres *bottes mortelles* ne font pas partie du répertoire du combat à mains nues, du moins pas dans le monde de Solomon Kane, qui ne connaît ni la boxe ni les arts martiaux. Les manœuvres suivantes sont toutefois possibles:

Rester sur la Défensive : +2 en Défense, -2 en Attaque, comme au combat à l'arme blanche.

Repousser l'Adversaire : Cette manœuvre a les mêmes effets qu'au combat à l'arme blanche.

Désarmer l'Adversaire : Cette manœuvre, qui constitue déjà une prouesse (-2) à l'épée, subit en plus la pénalité de -2 appliquée aux attaques contre un adversaire armé. En d'autres termes, désarmer un adversaire à mains nues est un exploit (-4). En cas d'échec, l'adversaire peut aussitôt tenter une attaque supplémentaire contre le personnage (qui pourra tenter de l'éviter, avec l'habituel -2 en Défense).



Seconds Couteaux

Le terme « Second Couteau » est utilisé ici pour désigner les divers gardes, hommes de main, guerriers indigènes, soldats anonymes et autres personnages de moindre importance sur le plan dramatique. Conformément à l'esprit des récits d'aventure, ces Seconds Couteaux sont moins dangereux et plus faciles à éliminer que les héros ou leurs adversaires de premier plan.

Un Second Couteau n'a droit à aucun test de Défense et est toujours mis *hors de combat* dès la première blessure (ou le premier coup donné à mains nues). Son état exact (grièvement blessé, inconscient, mourant etc.) est alors laissé à l'appréciation du meneur de jeu ; dans tous les cas, le personnage est hors d'état de nuire, soit pour le reste de la scène, soit définitivement.

Un combat contre un Second Couteau sera donc plus expéditif et moins flamboyant qu'un duel contre un ennemi de premier plan, comme dans les récits dont s'inspire le jeu ; face à un Second Couteau, il est ainsi inutile d'utiliser une *feinte* (cette manœuvre n'ayant d'intérêt que contre un adversaire ayant droit un test de Défense) ou une *botte mortelle* (puisque une simple blessure suffit à le mettre hors de combat). Pour plus de détails sur les Seconds Couteaux, voir p 39.

Combat, Survie et Destin

Lorsqu'un héros reçoit une *blessure mortelle* (suite à un coup de maître), seule la dépense d'un point de Destin lui permettra d'échapper à la mort. Dans ce cas, il sera tout de même *blessé*, avec toutes les conséquences qui en découlent.

Le Destin d'un héros peut également le sauver lorsqu'il est mis hors de combat. Il se trouve alors à la merci de ses ennemis, qui peuvent l'achever d'un simple *coup de grâce*. Un tel coup s'avère toujours mortel... sauf si le héros est sauvé par la dépense d'un de ses points de Destin. Un héros n'a pas besoin d'être conscient pour bénéficier de la faveur du destin ; en pratique, la dépense d'un point de Destin doit toujours être considérée comme un acte du *joueur*, et non du personnage lui-même.

Que se passe-t-il sur le plan narratif, lorsqu'un héros réchappe ainsi à une mort certaine ? La réponse la plus simple est que le miraculé a tout simplement été laissé pour mort, mais le meneur de jeu pourra aussi décider de faire intervenir un *deus ex machina* : aide d'un allié inespéré, phénomène naturel imprévu ou autre miracle providentiel. Dans tous les cas, le héros sera placé hors d'atteinte de tout nouveau coup de grâce pour le reste de la scène en cours.

Fureur Guerrière

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

Des Ailes dans la Nuit

La Brume Écarlate

Cette règle permet de refléter la *brume écarlate* qui submerge parfois Solomon Kane et nombre d'autres héros howardiens lorsqu'ils livrent bataille, tout spécialement face à une horde d'ennemis ou à quelque horreur sans nom.

En cours de jeu, cette brume peut se manifester lorsqu'un héros combat au corps-à-corps et que son Endurance tombe sous le seuil fatidique de 4 (voir p 13), lorsqu'il parvient à surmonter sa terreur grâce à son Sang-froid face à quelque créature monstrueuse (voir p 38) ou dans toute autre situation de combat que le meneur de jeu jugera suffisamment désespérée.

Le joueur décide alors si son personnage reste maître de ses actes ou s'il souhaite appeler à lui la brume écarlate du carnage. Dans ce cas, le héros devra accomplir une prouesse (-2) de Volonté pour faire remonter à la surface de son être toute sa rage de tuer et de survivre. Si ce test est réussi, il entre alors en état de *fureur guerrière*. En cas d'échec, le test ne pourra être retenté qu'au prochain événement déclencheur.

La Rage de Vaincre

Un héros en état de *fureur guerrière* se rue aussitôt à l'attaque, son esprit étant totalement obscurci par une rage sanguinaire. Ses actions étant guidées par ses instincts les plus sauvages, à l'instar de Kane lorsqu'il mord un ennemi à la gorge dans *Les Enfants d'Assur* !

Lorsqu'un héros entre en *fureur guerrière* en étant *blessé*, il regagne immédiatement 1 point d'Endurance pour chaque blessure subie. Ces blessures restent toutefois toujours présentes et le combattant en subira le contrecoup une fois sa *fureur* retombée.

Un combattant en état de *fureur guerrière* se battra jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que tous ses ennemis soient tués, hors de combat ou en fuite ; il ne peut ni rompre ni abandonner le combat.

Guidé par la seule rage de tuer, il combat de façon sauvage et instinctive et ne peut tenter aucune manœuvre spéciale - mais il reçoit un bonus de +2 en Attaque.

Le héros ne sera jamais *pris de court* et, s'il fait face à plusieurs adversaires, il pourra attaquer chacun d'entre eux à chaque assaut.

En outre, chaque *blessure* subie par un héros en état de *fureur guerrière* ne lui fera perdre qu'un seul point d'Endurance (au lieu de 2) - du moins tant qu'il se trouve dans le feu de l'action. Toute *blessure mortelle* s'avèrera en revanche aussi fatale pour le personnage.

Après le Combat

Une fois le combat terminé, le guerrier émerge de sa brume écarlate et subit le contrecoup de ses blessures. Il perd alors un nombre de points d'Endurance égal à son nombre de blessure. En d'autres termes, sa valeur d'Endurance retombe à ce qu'elle devrait normalement être en vertu du nombre de blessures qu'il a subies.

Le héros peut alors se retrouver *hors de combat*, avec beaucoup plus de blessures que ce que son Endurance lui permet normalement d'encaisser ; dans ce cas (c'est-à-dire si son Endurance est tombée à -2 ou en-deçà), il ne pourra survivre que s'il est sauvé par le Destin (ou secouru par un tiers) avant la fin de l'aventure. Dans le cas contraire, il succombera à ses blessures.

La Fureur en Jeu

Les effets spectaculaires de la *fureur guerrière* reflètent l'esprit des nouvelles de Robert E. Howard, qui tendent à favoriser la fougue et la sauvagerie chez leurs héros.

Si l'état de *fureur guerrière* confère aux héros d'importants avantages en matière d'attaque et de résistance aux blessures, le choix d'ignorer l'appel de la brume écarlate présente lui aussi des avantages non-négligeables, comme par exemple le fait de conserver la possibilité d'effectuer des manœuvres spéciales (feintes, bottes mortelles etc.) ou de rompre le combat afin de battre en retraite, ce qui est parfois la seule façon de sauver sa peau...

IV : L'HISTOIRE ET L'AVENTURE

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

John Silent à Solomon Kane, *Le Château du Diable*

Un Age Tumultueux

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

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

Le Rôle de l'Histoire

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

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

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

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

Un Peu d'Histoire...

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

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

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

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

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

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

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

Les épidémies sporadiques de **Peste Noire**.

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

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

L'Europe à Feu et à Sang

L'Europe de la fin du XVI^{ème} siècle est placée sous le double signe du sang et de la foi, de la violence et de la religion.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



1603 : Mort de la reine d'Angleterre Elisabeth I^{ère}. Jacques (James) VI d'Ecosse devient Jacques I^{er} d'Angleterre.

Une Europe Gothique

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

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

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

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

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



Un Nouveau Monde

En cette fin de XVI^{ème} siècle, l'Espagne est sans conteste la nation européenne la plus présente dans le Nouveau Monde. Engagés dans une véritable stratégie de conquête, les Espagnols ne se contentent pas d'établir des comptoirs sur les terres qu'ils découvrent : ils les soumettent à la couronne espagnole et s'y installent, créant ainsi un véritable empire colonial.

Entre 1520 et 1540, les *conquistadores* espagnols s'enfoncent dans l'intérieur des terres américaines, à la recherche du mythique pays d'Eldorado, poussés par une fièvre de l'or qui n'a d'égale que leur cruauté envers les indigènes Mayas et Aztèques. En quelques années, ces deux peuples disparaissent presque entièrement, victimes de la barbarie de leurs conquérants, mais aussi de diverses maladies apportées dans le Nouveau Monde par l'homme blanc.

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

Corsaires et Boucaniers

En haute mer, l'Angleterre s'avère la seule nation capable de tenir tête aux Espagnols.

Durant la deuxième moitié du siècle, les navires anglais pourchassent les navires marchands espagnols, découvrant parfois, au hasard de leurs expéditions, des terres inconnues. Leurs capitaines sont à la fois corsaires, aventuriers et explorateurs, à l'instar des illustres Sir Francis Drake et Sir Walter Raleigh.

En 1577, Drake franchit ainsi le Cap Horn, exploitant au passage les richesses du Chili et du Pérou ; en 1585, il ravage Carthagène et Saint-Domingue et devient la terreur des Espagnols. A la même époque, Raleigh fonde la première colonie anglaise en Amérique : la Virginie. Plus tard, tous deux seront anoblis par la reine en récompense de leurs bons et loyaux services.

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

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

L'univers des corsaires et autres boucaniers joue un rôle primordial dans les aventures de Kane, lui-même vétéran des expéditions anglaises contre l'Armada. Ainsi, dans *Les Epées de la Fraternité*, le Puritain vengeur sauve deux jeunes amoureux des griffes d'une bande de pirates sans foi ni loi menée par le redoutable Epervier des Mers. Dans le poème *Le Retour de Sir Richard Grenville*, Howard raconte comment le fantôme de Grenville revient combattre une dernière fois aux côtés de son vieux frère d'armes, Solomon Kane. Dans un autre récit en vers, *La Tâche Sombre*, on voit Kane tenir tête à son compatriote Francis Drake, présenté comme un capitaine cruel et despotique.

Le Règne des Califes

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

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

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

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

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

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

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

Le Continent Noir

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

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



Notons qu'à cette époque, les négriers des pays arabes perpétreraient déjà leur sinistre négoce depuis plusieurs siècles. Ainsi, dans *Des Bruits de Pas à l'Intérieur*, Kane croise la route d'un cheikh, de ses hommes et de leurs captifs.

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

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

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

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

L'Aventure selon Howard

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

L'Action Avant Tout

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

Du Sang et des Ombres

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

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

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

Au cours de ses pérégrinations, Solomon Kane est souvent confronté à de macabres spectacles, comme le montre cet extrait :

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

Des Ailes dans la Nuit

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

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

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

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

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

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

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

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

Certains scénarios conçus pour des jeux de type *pulp* concernant l'exploration de contrées inconnues ou de cités oubliées peuvent assez facilement être transposés à l'époque de Kane, tout comme certains scénarios de jeux de rôle d'épouvante : bien souvent, le fait de transposer l'action à la fin du XVI^{ème} siècle, avec tous les changements que cela implique, permet même de créer de nouvelles directions pour l'histoire ou de nouvelles difficultés pour les héros...

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

Les Héros en Jeu

Dans la plupart des jeux de rôle, la notion de *groupe d'aventuriers* suppose un nombre minimum de trois personnages-joueurs ; s'il est parfaitement possible de mener des scénarios pour un ou deux joueurs, ces options restent considérées comme l'exception plutôt que la règle. Dans *Solomon Kane*, en revanche, l'idée du héros solitaire constitue un des aspects fondamentaux du jeu. Cette section étudie les avantages et les particularités de ces différentes approches (héros solitaire, duo et groupe), à la lumière d'exemples tirés des aventures de Kane.

Le Héros Solitaire

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

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

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

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

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

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

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

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

Ceci s'applique également aux choix et aux actes du personnage. Sans compagnons d'aventure avec qui échanger son point de vue, le héros se retrouve seul face à ses propres décisions... et à ses propres incertitudes. Il est alors plus facile pour le meneur de jeu de mettre le personnage face à des cas de conscience ou à

des dilemmes moraux. De son côté, le joueur aura plus de latitude pour exprimer à voix haute les pensées et les interrogations de son personnage. Il pourra même, dans certains cas, jouer un véritable dialogue intérieur avec le meneur de jeu – une option particulièrement intéressante si l'on interprète un personnage aussi tourmenté que Solomon Kane lui-même...

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dans une partie de jeu de rôle classique, mettant en scène un groupe d'aventuriers, un héros qui serait ainsi blessé puis capturé par l'ennemi alors que ses compagnons, eux, sont toujours libres se retrouve véritablement hors-jeu : même si le meneur de jeu parvient à lui ménager quelques apartés, il sera exclu de l'action principale. Il en va tout autrement dans un jeu de rôle mettant en scène un héros unique : la mise « hors course » du personnage peut être traitée de façon elliptique ou utilisée par le meneur de jeu pour exploiter pleinement des situations qui, avec une équipe, auraient pu ralentir ou entraver le cours du jeu.

Duos de Héros

Au début de la nouvelle intitulée *Le Château du Diable*, Kane chemine à travers la Forêt Noire lorsqu'il croise la route d'un autre voyageur anglais nommé John Silent. Ce dernier (dont on peut trouver le profil de jeu au chapitre suivant) est, comme Kane lui-même, un parfait modèle de personnage-joueur : un pur aventurier dans la grande tradition howardienne.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le duo de héros présente néanmoins certains inconvénients : lorsqu'une dissension grave survient entre les deux héros, il n'y aura pas de troisième larron pour jouer les modérateurs ou

pour maintenir la cohésion du groupe au nom de l'intérêt commun ; si celui-ci disparaît, le duo risque fort de perdre sa raison d'être – même s'il existe toujours, comme avec les groupes plus nombreux, des artifices narratifs permettant au meneur de jeu de préserver l'association des personnages, comme par exemple la nécessité de rester unis face à un nouveau danger...

Il est, enfin, parfaitement possible de combiner ces deux configurations (héros solitaire et duo de héros), comme nous le montre l'exemple du récit intitulé *L'Épervier de Basti*.

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

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

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

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

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

La Fraternité des Epées

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

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

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

De tels liens étant difficiles à nouer en cours de scénario, surtout dans un jeu privilégiant l'action, il est vivement conseillé de les définir avant même le début du jeu, dès la création des personnages.

Si, dans le cas des duos de héros, la rencontre fortuite en jeu constitue une approche efficace et intéressante sur le plan dramatique, elle est en revanche fort peu adaptée à des groupes plus nombreux. En pratique, il est à la fois beaucoup plus simple et plus crédible que les liens unissant les différents membres d'un tel groupe soient des liens solides et déjà éprouvés.

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

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

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

De tels personnages pourraient se retrouver quelques années après leur glorieuse campagne, réunis par quelque nouvel événement marquant le point de départ d'une grande aventure – à moins qu'ils ne se soient jamais quittés et jouent toujours les corsaires au nom de Sa Gracieuse Majesté ou soient au contraire devenus pirates pour leur propre compte, à l'instar de plus d'un chien de mer anglais...

Un navire constitue en outre une excellente façon de consolider l'unité du groupe, les personnages étant, au propre comme au figuré, « dans le même bateau »...

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

Les Héros et le Destin

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

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

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

Lorsqu'un héros dépense un point de Destin afin d'éviter, selon l'expression consacrée, « *un sort pire que la mort* », comme par exemple le vol de son âme par une entité surnaturelle ou une irrémédiable transformation en une créature moins qu'humaine (vampire, loup-garou etc.), ce point de Destin est perdu à tout jamais. Désormais, le personnage ne disposera plus que de 2 points de Destin par aventure, à jamais marqué par la ténébreuse expérience qu'il a

vécue. Cette perte définitive de Destin pourra également s'appliquer aux personnages maudits par des forces infernales.

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

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

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

A diverses reprises, ces règles évoquent des *interventions du Destin* en faveur d'un héros : en termes de jeu, une telle intervention implique toujours la dépense d'un point de Destin.

Rappelons que la possession de points de Destin est un privilège réservé aux seuls personnages des joueurs, ainsi qu'à quelques rares individus marqués, eux aussi, par la destinée – comme par exemple Solomon Kane lui-même.

Le Parcours d'un Héros

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

L'Épervier de Basti

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

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

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

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

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

A chaque fois, le passage d'une époque à une autre est marqué par un certain aguerrissement du personnage. Si Kane était un personnage de jeu de rôle, on pourrait estimer que son séjour dans les geôles espagnoles a pu durcir sa Volonté et que ses aventures maritimes lui ont permis de devenir un Navigateur Chevronné. De même, sa rencontre avec N'Longa et le don du bâton-vaudou marquent une étape décisive dans son parcours, transformant l'aventurier aguerri en une sorte de chasseur de démons, prêt à recourir aux pouvoirs d'une sorcellerie oubliée dans sa lutte contre les forces du mal.

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

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

Ces événements peuvent s'étendre, au plus, sur quelques années, mais la durée exacte importe peu : en termes de jeu, une époque correspond avant tout à un certain nombre de scénarios, généralement compris entre trois et six.

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

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

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

La progression d'un héros entre deux époques se manifeste de deux façons différentes :

Aguerrissement

Le héros gagne 1 point dans un de ses quatre Traits de base (la Force, l'Adresse, l'Instinct ou la Volonté), au choix du joueur. Aucun Trait ne peut dépasser 10. Selon les cas, ce changement pourra influencer sur les valeurs d'Endurance, de Rapidité, de Physique et de Sang-froid du héros.

Expérience

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

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

devenir le capitaine d'un vaisseau corsaire, le chef d'une troupe de mercenaires ou même le souverain de quelque cité perdue – tout dépend des aventures qu'il a vécues lors de l'époque achevée et de celles que le meneur de jeu compte mettre en place pour l'époque à venir.

Fortunes et Réputation

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

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

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

Les Epées de la Fraternité

Les Fortunes d'un personnage représentent non seulement son expérience et ses talents, mais reflètent également sa notoriété et sa réputation, particulièrement auprès des autres aventuriers. Concrètement, le choix des Fortunes d'un héros détermine la teneur de sa renommée : fine lame pour un Bretteur Accompli, chef de guerre pour un Meneur d'Hommes, loup de mer pour un Navigateur Chevronné etc. Ainsi, cet extrait des *Epées de la Fraternité* montre clairement que son expérience de Coureur des Bois fait partie intégrante de la réputation de Kane :

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

Lorsque le nom d'un aventurier est prononcé en présence d'une ou plusieurs individus, ce nom pourra être reconnu par ceux qui partagent avec lui au moins une Fortune. Selon les circonstances, la notoriété d'un héros pourra lui attirer la confiance, le respect ou la crainte de certains individus. A l'inverse, un héros peut aussi être « victime » de sa notoriété, lorsque celle-ci est associée à des événements qu'il préférerait cacher ou oublier, comme le montre cet autre extrait du même récit :

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

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

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



Un Homme nommé Kane

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

Solomon Kane dans Les Epées de la Fraternité

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

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

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

Chronologie de Solomon Kane

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

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

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

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

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

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

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

Solomon Kane le Soldat

Traits et Valeurs

Force	7	Rapidité	9
Adresse	10	Endurance	10
Instinct	8	Physique	9
Volonté	9	Sang-froid	9

Fortunes

Bretteur Accompli

Navigateur Chevronné

Vétéran Aguerri

Combat à l'Epée

Rapidité 11, Attaque 11, Défense 9*

* 11 avec sa dague « main-gauche »

Tir au Pistolet

Rapidité 9, Tir 10

Points de Destin : 3

Solomon Kane l'Aventurier

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	9
Adresse	10	Endurance	11
Instinct	8	Physique	9
Volonté	9	Sang-froid	9

Fortunes

Bretteur Accompli
 Navigateur Chevronné
 Vétéran Aguerri
 Grand Voyageur

Combat à l'Épée

Rapidité 11, Attaque 12*, Défense 9**

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

** 11 avec sa dague « main-gauche »

Tir au Pistolet

Rapidité 9, Tir 10

Points de Destin : 3

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

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

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

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

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

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

Solomon Kane le Vengeur

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	10
Adresse	10	Endurance	11
Instinct	9	Physique	9
Volonté	9	Sang-froid	9

Fortunes

Bretteur Accompli
 Navigateur Chevronné
 Vétéran Aguerri
 Grand Voyageur
 Coureur des Bois

Combat à l'Épée

Rapidité 12, Attaque 12*, Défense 10**

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

** 12 avec sa dague « main-gauche »

Tir au Pistolet

Rapidité 10, Tir 10

Points de Destin : 3

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

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

Solomon Kane et l'Afrique

Au cours de ses aventures africaines, Kane affronte des tribus cannibales, ainsi que toutes sortes de maléfiques et de créatures démoniaques (*Les Collines de la Mort*, *Des Ailes dans la Nuit*, *Des Bruits de Pas à l'Intérieur*), découvre des cités perdues et des civilisations oubliées (*L'Épervier de Basti*, *La Lune des Crânes*, *Les Enfants d'Assur*)...

C'est également en Afrique que Kane prend peu à peu conscience de sa propre part de sauvagerie ; après avoir sombré dans la folie, il recouvre finalement la raison, à jamais transformé par les expériences qu'il a vécues.

Solomon Kane l'Errant

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	10
Adresse	10	Endurance	11
Instinct	9	Physique	9
Volonté	10	Sang-froid	10

Fortunes

Bretteur Accompli

Navigateur Chevronné

Vétéran Aguerri

Grand Voyageur

Coureur des Bois

Porteur du Bâton Vaudou

Combat à l'Epée

Rapidité 12, Attaque 12*, Défense 10**

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

** 12 avec sa dague « main-gauche »

Tir au Pistolet

Rapidité 10, Tir 10

Bâton Vaudou : Ce puissant talisman permet à Kane d'entrer en contact psychique avec son mentor, le sorcier N'Longa. Il confère également un bonus de +2 à la Volonté dans toutes les confrontations contre des esprits maléfiques ; utilisé comme arme, il peut en outre anéantir de tels êtres ou faire tomber en poussière goules et autres morts-vivants. Enfin, le porteur du bâton-vaudou reçoit 1 point de Destin supplémentaire. Voir aussi page 61 pour plus de détails.

Points de Destin : 4

Solomon Kane en Jeu

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

Il est toutefois préférable, dans l'intérêt du jeu, de limiter les interventions du Puritain Vengeur et, surtout, d'éviter que ses apparitions en cours de jeu ne viennent « voler la vedette » aux héros incarnés par les joueurs. Si toutefois ces derniers

ont absolument besoin d'être tirés d'un mauvais pas par un providentiel allié sorti de nulle part qui repartira ensuite suivre sa propre route, Kane est sans nul doute l'homme de la situation. Il agit du reste exactement de cette façon dans la nouvelle *Les Epées de la Fraternité*.

Une autre possibilité consiste à évoquer Kane sans jamais le faire apparaître, comme une sorte de fantôme insaisissable, laissant sur ses pas d'étranges souvenirs et de terribles histoires...

Enfin, une dernière possibilité fort intéressante consiste à faire des personnages les héritiers de Kane – des aventuriers suffisamment courageux, nobles ou tourmentés pour être choisis par le Puritain lui-même comme ses successeurs dans sa longue quête de justice et de vengeance... et de porteur du bâton-vaudou.

Une série d'aventures basée sur cette idée commencerait dans les premières années du 17^{ème} siècle, alors qu'un Kane vieillissant se sent parvenir au crépuscule de sa vie. Il pourrait alors confier sa mission, le bâton-vaudou et quelques-uns de ses secrets à un groupe d'aventuriers qu'il aurait lui-même repérés, choisis et réunis... Une fois la passation effectuée, il s'en irait à tout jamais, embarquant pour un dernier voyage vers sa destinée, laissant derrière lui les héritiers de la Marque de Kane...



V : PÉRILS ET ADVERSAIRES

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

Les Épées de la Fraternité

Périls

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

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

Flammes

Un personnage piégé au milieu d'un incendie devra d'abord mettre son Sang-froid à l'épreuve avant de pouvoir tenter de s'en arracher. En cas d'échec, la peur et l'hésitation l'empêchent d'agir efficacement, ce qui l'expose aux flammes (voir ci-dessous). Tant que ce test est manqué (et que le personnage est encore conscient), il pourra retenter sa chance. Dès que le test de Sang-froid aura été réussi, il pourra tenter de s'arracher des flammes, grâce à un ou plusieurs tests de Physique. Leur nombre devra être déterminé par le meneur de jeu, en fonction de la taille des flammes auxquelles le héros doit échapper : un test pour des flammes comparables à celles d'un bûcher, deux pour une maison ou un navire en feu, trois pour un brasier infernal... Si le personnage tente de sauver une victime impuissante (en la portant dans ses bras, sur ses épaules etc.), ces épreuves de Physique se transforment en prouesses (-2).

Chaque fois qu'un test de Sang-froid ou de Physique est manqué, la victime subit de graves brûlures qui ont, en termes de jeu, les mêmes effets qu'une blessure (voir chapitre III). Un personnage *hors de combat* au milieu des flammes se trouve alors en situation de péril

mortel : elle ne pourra survivre que par la dépense d'un point de Destin et gardera sans doute d'horribles séquelles de ses brûlures.

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

Chutes

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

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

La Lune des Crânes

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

Dans la plupart des cas, un héros pourra éviter les effets d'une chute grâce à un test de Rapidité ; il s'agira d'une prouesse (-2), et même d'un exploit (-4) si le personnage est totalement pris par surprise. Si le test est réussi, le héros se raccroche in extremis à quelque branche ou aspérité providentielle (situation classique à l'origine du terme *cliffhanger*)

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

Une chute *sans gravité* ne constitue pas un péril et n'a aucun effet en termes de jeu, exactement comme les blessures légères.

Une chute *périlleuse* cause une blessure, avec les effets habituels (voir p 13). Ce niveau de gravité sera utilisé lorsqu'un personnage tombe

d'un cheval au galop, depuis le premier étage d'une maison ou dans un ravin peu profond. Si la chute du personnage est amortie, il ne subit pas de blessure sérieuse, mais perd tout de même temporairement 2 points d'Endurance, comme s'il avait été frappé à mains nues (voir p 16). Que la chute soit amortie ou non, il devra tester son Endurance (après avoir soustrait les points perdus) ; si le test est manqué, il reste sans connaissance pour le reste de la scène. Si le test est réussi, il sera un peu sonné, mais conscient, comme Kane dans l'extrait ci-dessus.

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

Noyade

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

Un échec sur une telle épreuve signifie que le personnage commencer à se noyer... Il peut alors essayer de retenir sa respiration en testant de nouveau son Endurance. En cas d'échec sur ce second test d'Endurance, le personnage suffoque et mourra s'il n'est pas secouru et ranimé dans les plus brefs délais.

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

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

Tempêtes

Un personnage sur le pont d'un navire pris dans une tempête particulièrement violente devra mettre à l'épreuve sa valeur de Physique pour éviter de passer par-dessus bord (avec un bonus de +2 pour les *Navigateurs Chevronnés*). En outre, diriger un navire au milieu d'une telle tempête pourra nécessiter de un à trois tests de Sang-froid, avec, là encore, un bonus de +2 pour les *Navigateurs Chevronnés*.

Tortures

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

En termes de jeu, chaque séance de torture oblige la victime à tester sa Volonté. Si ce test est manqué, elle craque et révèle à ses tortionnaires certaines informations contre son gré ou avoue ce qu'on lui ordonne d'avouer. Si la victime réussit son test de Volonté, elle tient bon et n'avoue ou ne révèle rien.

Dans les deux cas (test réussi ou manqué), les sévices infligés à la victime se traduisent par une blessure, avec les effets habituels (voir p 13), ce qui peut amener la victime à l'inconscience (Endurance 0), et même à la mort si elle ne dispose d'aucun point de Destin.

A priori, on considérera qu'un personnage peut subir un maximum de deux séances de torture par jour ; au-delà de cette limite, la perte de connaissance sera inévitable.

Si les tortures sont administrées par un *Expert en Torture* (une Fortune réservée aux PNJ les plus sadiques), le test de Volonté de la victime subira en outre une pénalité de -2.

Fatigue et Privations

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

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

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

Poisons et Maladies

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

Seul le Destin (voir p 17) peut sauver un héros des effets d'un poison mortel ; pour les autres poisons, on pourra les traiter comme l'équivalent d'une ou plusieurs blessures nécessitant un type particulier de soins, le plus souvent sous la forme d'un remède approprié ; selon la nature du poison, ces dommages peuvent être immédiats ou progressifs. On pourra utiliser la même approche pour les maladies, en gardant à l'esprit que *Solomon Kane* est un jeu de grande aventure et non une simulation historique réaliste des conditions sanitaires du XVIème siècle.

L'Inconnu et l'Indicible

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

Des Ailes dans la Nuit

Face à un phénomène surnaturel, à une créature monstrueuse ou à un spectacle de cauchemar, un personnage devra mettre son Sang-froid à l'épreuve pour pouvoir rassembler ses esprits et agir comme il l'entend. Face aux créatures les plus terrifiantes, ce test pourra même constituer une *prouesse* (-2), voire un *exploit* (-4).

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

La confrontation avec une menace surnaturelle peut également plonger un héros dans un état de *fureur guerrière* (voir p 18).

Discrétion et Vigilance

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

Solomon Kane, dans Les Épées de la Fraternité

Un personnage qui tente de tromper la vigilance d'un autre en se faufilant hors de sa vue doit effectuer un test d'Adresse. Si ce test est manqué, il est repéré ; si ce test est réussi, la « victime » a tout de même droit à un test de vigilance effectué en secret par le meneur de jeu. Si le personnage qui tente de tromper sa vigilance se contente de rester caché, sans se déplacer, il n'a pas besoin de tester son Adresse : on passe alors directement au test de vigilance adverse.

Un test de vigilance réussi permet de repérer le personnage essayant de passer inaperçu - ou, tout au moins, de détecter sa présence.

Pour les héros et les personnages-non-joueurs de premier plan, ce test de vigilance est tout simplement une épreuve d'Instinct. Pour les Seconds Couteaux (voir p 17 et p 39), ce test sera tout simplement basé sur leur Valeur.

Si, comme Kane dans l'extrait cité ci-dessus, le personnage qui tente de passer inaperçu possède la fortune *Coureur des Bois*, il recevra un bonus de +2 à son test d'Adresse, et le test de vigilance adverse subira une pénalité équivalente de -2.

Ceci suppose que l'individu dont la vigilance est mise à l'épreuve se trouve sur ses gardes ; s'il est distrait, épuisé, ivre, endormi ou concentré sur quelque tâche absorbante, son test de perception sera effectué avec une pénalité de -1 (fatigue, distraction, ivresse etc.) ou -2 (sommeil). Ce test pourra aussi être modifié par le terrain ou les conditions de visibilité (ex : -1 pour un épais brouillard, -2 si l'obscurité règne).

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

Lorsqu'un personnage attaque un adversaire totalement pris par surprise, il bénéficie d'un bonus de +2 sur son test d'Attaque. En outre, si sa victime possède un score de Défense, elle subira une pénalité de -2 contre cette attaque (voir p 10 pour plus de détails).

Adversaires Humains

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

Seconds Couteaux

Les Seconds Couteaux ne possèdent ni Fortunes ni Traits, mais une Valeur globale, qui varie entre 5 et 8, suivant leur trempe et leur combativité : 5 pour un paysan en colère, 6 pour un soldat ordinaire, 7 pour un combattant bien entraîné, très endurci ou sanguinaire et 8 pour les plus redoutables d'entre eux.

Cette Valeur unique sert à la fois de Rapidité et de valeur d'Attaque ou, si nécessaire, de tir.

Un Second Couteau ne peut jamais réussir de *coup de maître*, ni utiliser aucune des tactiques ou manœuvres spéciales décrites p 11.

Comme l'indiquent les règles de combat, un tel personnage n'a droit à aucun test de Défense et est obligatoirement mis hors de combat dès la première blessure (ou, en combat à mains nues, dès le premier coup). Son état exact (grièvement blessé, sans connaissance, mourant etc.) est laissé à l'appréciation du meneur de jeu, mais dans tous les cas, le personnage est hors d'état de nuire au moins pour le reste de l'aventure. Un Second Couteau en armure sera un peu plus difficile à neutraliser (voir p 17); notons que sa Valeur sera diminuée par l'habituelle pénalité d'encombrement en tant que valeur de Rapidité mais pas, cela va de soi, pour ses tests d'Attaque.

Enfin, s'il se sent vraiment en danger de mort, un Second Couteau cherchera avant tout à sauver sa peau en prenant la fuite – ou, si cela est impossible, en se rendant. En pratique, son attitude dépendra d'un test de moral basé sur sa Valeur. Ce test pourra être résolu de façon globale pour tout un groupe, avec un bonus de +2 si les Seconds Couteaux sont commandés par un *Meneur d'Hommes* (voir p 6). Ce test pourra être ignoré pour des combattants *fanatisés*.

Ennemis Majeurs

Le meneur de jeu devra accorder une attention particulière à la création des Ennemis Majeurs, un « bon méchant » étant un des ingrédients de base de tout récit d'aventure. Comme pour les héros, l'archétype du personnage pourra être défini par un nom et un adjectif.

En voici quelques exemples :

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

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

En termes de jeu, un Ennemi Majeur est sujet aux mêmes règles qu'un personnage-joueur. Ses valeurs de Traits et ses Fortunes devront être déterminées par le meneur de jeu, en fonction de l'envergure qu'il souhaite donner à l'ennemi, dans l'absolu mais aussi par rapport aux héros.

La seule (et très importante) différence est que l'Ennemi ne dispose pas de points de Destin : comme dans les aventures de Solomon Kane, le Destin a toujours tendance à pencher en faveur des héros, et non du côté de leurs ennemis - y compris les plus redoutables d'entre eux. Il existe cependant une exception à cette règle, liée à une des Fortunes spéciales réservées aux seuls Ennemis Majeurs (voir ci-dessous).

Fortunes Ennemies

Les Fortunes ci-dessous sont strictement réservées aux personnages-non-joueurs.

Assassin : L'ennemi reçoit un bonus de +2 en Attaque lorsqu'il utilise une dague pour frapper par surprise (soit +4 au total). Il peut, en outre, faire de cette attaque un *coup fatal*, combinant les effets d'une *botte mortelle* et d'une *feinte* : dans ce cas, son test d'Attaque reçoit un ajustement total de 0 (le bonus annulant les pénalités) et la victime subit une pénalité de -2 en Défense.

Expert en Torture : Cette Fortune, à réserver aux ennemis les plus sadiques, impose une pénalité de -2 à la Volonté des victimes qu'il torture.

Fils du Diable : Cette Fortune, qui peut également être appelée *Némésis*, confère à l'Ennemi Majeur une chance « diabolique ». En termes de jeu, celle-ci se traduit par un capital de 3 points de Destin, que le meneur de jeu pourra utiliser exactement comme les points de Destin d'un héros.

Initié : Cette Fortune, strictement réservée aux personnages-non-joueurs, fait de son possesseur un adepte des arts ténébreux, c'est-à-dire un sorcier. Pour plus de détails, voir le chapitre suivant.

Le Choix des Armes

La plupart des Ennemis Majeurs que les héros croiseront lors de leurs aventures seront, tout comme eux, de redoutables combattants. Il existe néanmoins quelques exceptions à cette règle, le cas le plus classique étant celui du sorcier s'étant entièrement voué à l'étude des arts ténébreux, à l'exclusion de toute forme d'entraînement martial. En termes de jeu, de tels Ennemis seront définis comme des *non-combattants*. Ils ne peuvent jamais effectuer de tests de Défense et se retrouvent hors de combat dès que leur Endurance tombe en dessous de 4. Ce genre d'Ennemi, en revanche, aura toujours d'autres armes à sa disposition, comme un autre Ennemi Majeur à ses ordres (son âme damnée), une horde de Seconds Couteaux ou les Secrets de la Sorcellerie.

Un bon exemple de ce type de personnage est la cruelle reine-vampire Nakari (voir p 45), dotée d'un diabolique pouvoir de séduction et entourée de guerriers prêts à mourir pour elle.

Et les Alliés ?

Au cours de leurs aventures, les héros pourront parfois rencontrer des alliés de premier plan, c'est-à-dire des PNJ ayant, eux aussi, « l'étoffe des héros ». En termes de jeu, ces personnages possèdent des Traits et des Fortunes. En tant que héros, ils pourront également posséder un capital de points de Destin, mais de tels personnages doivent rester très rares et ne doivent jamais voler la vedette aux personnages-joueurs.

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

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

Galerie de Portraits

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

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

John Silent, Soldat de Fortune

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

Le Château du Diable

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

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

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

Traits et Valeurs

Force	10	Rapidité	8
Adresse	7	Endurance	12
Instinct	8	Physique	9
Volonté	9	Sang-froid	9

Fortunes

Bretteur Accompli

Grand Voyageur

Vétéran Aguerri

Combat à l'Épée

Rapidité 10, Attaque 11, Défense 8

Tir au Pistolet

Rapidité 8, Tir 8

Selon le rôle qu'il souhaite donner au personnage de John Silent, le meneur de jeu pourra ou non lui octroyer le capital de 3 points de Destin réservé aux seuls héros.

Le Loup, Brigand Sanguinaire

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

Ombres Rouges

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

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

Traits et Valeurs

Force	8	Rapidité	10
Adresse	10	Endurance	8
Instinct	9	Physique	9
Volonté	7	Sang-froid	8

Fortunes

Bretteur Accompli

Coureur des Bois

Meneur d'Hommes

Combat à l'Épée

Rapidité 12, Attaque 11, Défense 10

Tir au Pistolet

Rapidité 10, Tir 10

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

Gaston le Boucher, Assassin Raffiné

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

Bruits d'Ossements

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

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

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Tireur d'Elite

Grand Séducteur

Combat à l'Épée

Rapidité 9, Attaque 8, Défense 7

Tir au Pistolet

Rapidité 11, Tir 11

Vêtements élégants, chapeau empanaché.

Jack Hollinster, Tête Brûlée

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

Jack Hollinster dans *Les Epées de la Fraternité*

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

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

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Bretteur Accompli

Navigateur Chevronné

Combat à l'Epée

Rapidité 10, Attaque 11, Défense 8

Tir au Pistolet

Rapidité 8, Tir 9

Tel quel, le personnage de Jack Hollinster est un peu moins expérimenté qu'un aventurier créé avec les règles données au chapitre I. Si un joueur souhaite utiliser Jack Hollinster comme personnage (et pourquoi pas ?), il devra ajouter 1 point à un de ses quatre Traits de base et lui ajouter une troisième Fortune, reflétant son vécu depuis sa rencontre avec Kane dans « Les Epées de la Fraternité » ; dans ce cas, Jack bénéficiera bien évidemment du capital de 3 points de Destin octroyée aux héros.

Sir George Banway, Noble Débauché

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

Sir George dans *Les Epées de la Fraternité*

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

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

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Aristocrate

Bretteur Accompli

Combat à l'Epée

Rapidité 10, Attaque 10, Défense 8

Sir George a également l'habitude de porter une cotte de mailles sous ses vêtements, ce qui lui assure une protection très efficace. Cette cotte de mailles, exceptionnellement légère, n'inflige aucun malus de Rapidité à son porteur, ce qui rend a priori son port insoupçonnable : tant que l'adversaire de Sir George ignore qu'il porte une telle protection, il ne subira pas l'habituelle pénalité de -2 sur ses tests d'Attaque, mais ceux-ci n'auront aucun effet, ce qui pourra donner l'impression que Banway est invulnérable aux coups reçus. Cet objet extraordinaire a été réalisé spécialement pour Sir George par un maître-armurier, moyennant une petite fortune.

Jonas Hardraker, l'Epervier des Mers

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

Les Epées de la Fraternité

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

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Bretteur Accompli
Navigateur Chevronné
Meneur d'Hommes

Combat à l'Epée

Rapidité 10, Attaque 11, Défense 8

Tir au Pistolet

Rapidité 8, Tir 8

Les trois principaux lieutenants de l'Epervier (Ben Allardine, Bristol Tom et Mike le Noir) sont des Seconds Couteaux avec une Valeur de 7. Quant au reste de son équipage de pirates, il est composé d'hommes avec une Valeur de 6.

Jeremy Hawk, Boucanier et Aventurier

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

L'Epervier de Basti

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

Il débuta sa carrière comme « chien de mer » au service de Sa Majesté Elisabeth d'Angleterre sous les ordres du capitaine John Bellefonte – lequel ne tarda pas à devenir, selon Kane, « rien de mieux qu'un vulgaire pirate ». Le profil qui suit correspond à cette période durant laquelle Hawk donna la chasse aux galions espagnols « des Açores jusqu'à la Mer des Caraïbes et dans l'autre sens ». Plus tard, il deviendra roi d'un royaume africain oublié, ce qui le conduira à une fin tragique, relatée en détail dans la nouvelle « L'Epervier de Basti ». A cette époque, on pourra rajouter à Hawk la fortune Meneur d'Hommes, ainsi qu'un point en Volonté.

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Escamoteur
Navigateur Chevronné
Tireur d'Elite

Combat à l'Epée

Rapidité 9, Attaque 9, Défense 7

Tir au Pistolet

Rapidité 11, Tir 11

Cheikh Hassim ben Saïd, Négrier

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

Des Bruits de Pas à l'Intérieur

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

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

Traits et Valeurs

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

Fortunes

Aristocrate
Meneur d'Hommes

Combat à l'Épée

Rapidité 8, Attaque 8, Défense 6

Tir au Pistolet

Rapidité 8, Tir 8

Gulka, le Tueur de Gorilles

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

Ombres Rouges

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

Traits et Valeurs

Force	12	Rapidité	9
Adresse	9	Endurance	12
Instinct	8	Physique	11
Volonté	8	Sang-froid	8

Fortunes

Chasseur Inégalable Colosse Primitif
Coureur des Bois Guerrier Infatigable

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

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

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

Lance

Rapidité 9, Attaque 11, Défense 7

Mains nues

Rapidité 9, Attaque 11, Défense 7

Lorsque Gulka saisit un adversaire à la lutte, sa Force surhumaine impose à sa victime un malus de -4 (au lieu de l'habituel -2).

Nakari, Reine de Negari

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

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

Au moins, elle semblait humaine, à la différence des récits des tribus craintives du fleuve qui lui prêtaient une apparence surnaturelle. »

La Lune des Crânes

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

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

Traits et Valeurs

Force	5	Rapidité	8
Adresse	7	Endurance	7
Instinct	8	Physique	6
Volonté	9	Sang-froid	9

Fortunes

Femme Fatale

Meneuse d'Hommes

Reine Vampire

Poignard

Rapidité 8, Attaque 6 (non-combattante)

Les Fortunes de Nakari

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

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

Reine Vampire : Cette Fortune unique reflète la réputation de Nakari en tant qu'être surnaturel. Celle-ci lui permet de susciter une *terreur* superstitieuse (voir p 38) chez n'importe quel Second Couteau indigène.

Le Pouvoir de Nakari

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

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

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

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

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

Bêtes Féroces

Caractéristiques

Dans le monde de *Solomon Kane*, les animaux sauvages sont souvent des adversaires beaucoup plus dangereux que les humains. Les règles qui suivent ne visent pas à refléter la réalité de ces animaux, mais plutôt la vision qu'en donnent les récits d'aventure comme ceux de R.E. Howard.

En termes de jeu, un animal sauvage possède les mêmes traits qu'un personnage : la Force (qui, pour les bêtes les plus massives, peut dépasser le maximum humain de 10), l'Adresse (qui reflète avant tout l'agilité physique), l'Instinct (toujours au moins égal à 8) et la Volonté (qui, ne peut normalement jamais dépasser 8, l'homme étant toujours supérieur à l'animal dans ce domaine).

Un animal possède également des valeurs de Rapidité, d'Attaque et d'Endurance, calculées comme pour les personnages.

Attitude

En situation de combat, ou face à ce qu'il perçoit comme un danger, un animal se comporte de deux façons, selon sa situation : soit il attaque, soit il tente de s'enfuir. Normalement, un animal confronté à une peur instinctive (flammes, phénomène surnaturel etc.) cherchera à fuir. Il en va de même pour les animaux blessés.

En cas de doute, le meneur de jeu pourra tester la Volonté de l'animal : un test réussi indiquera une réaction agressive, tandis qu'un échec indiquera une réaction de fuite.

Combat

Contrairement aux humains, les bêtes sauvages sont faites pour le combat.

Elles ne subissent donc aucune pénalité face à un adversaire armé. Leurs attaques infligent les mêmes dommages qu'une arme blanche (une blessure par attaque), sans possibilité toutefois de réussir un *coup de maître*. Un personnage mis hors de combat par un animal a cependant toutes les chances d'être achevé, sauf s'il est sauvé par le Destin (voir p 17).

Face à un animal, il est impossible de tenter une *feinte* ou une *botte mortelle* et un combattant désarmé subit les mêmes pénalités que lorsqu'il fait face à un adversaire armé (-2 en Attaque et Défense). Un Tireur d'Elite, en revanche, garde la possibilité de tenter un *tir mortel*.

Fuite

Les animaux n'ont pas de valeur de Défense, mais peuvent assez facilement échapper à leurs adversaires lorsqu'ils se sentent en danger, ce qui sera généralement le cas dès qu'ils seront *blessés*. Dans ce cas, l'animal pourra, à la fin de l'assaut, rompre le combat et s'enfuir – à moins qu'il ne soit enragé, acculé ou piégé de quelque manière. Les animaux avec la capacité spéciale de Rage Sauvage font exception à cette règle ; voir ci-dessous pour plus de détails.

Blessures

Lorsqu'un animal reçoit une blessure, il perd 2 points d'Endurance. Les effets de ces dommages sont les mêmes que pour un personnage (voir p 13). Notons toutefois qu'un animal cherchera normalement à prendre la fuite dès la première blessure, à moins, qu'il ne soit animé d'une Rage Sauvage. Une *blessure mortelle* sera toujours fatale à une bête sauvage.

Capacités Spéciales

Une bête sauvage peut posséder certaines capacités spéciales. Voici quelques exemples :

Étreinte : Grâce à cette capacité, l'animal peut enserrer le corps d'un adversaire pour tenter de le broyer. Cette attaque est résolue comme une prise visant à immobiliser (voir p 16). L'animal peut ensuite attaquer avec un bonus de +2 (en infligeant, sauf exception, de vraies blessures). Si la Force de l'animal dépasse 10, chaque point au-dessus de ce seuil se traduit par une pénalité supplémentaire de -1 au test de Force ou de Physique destiné à se dégager de son étreinte.

Prédateur : Un animal avec cette capacité possède un flair exceptionnel lui permettant de pister ses proies et inflige une pénalité de -2 aux tests de vigilance adverses lorsqu'il se dissimule ou se déplace furtivement (voir p 38).

Protection : Certaines bêtes, comme le crocodile ou le rhinocéros, possèdent des peaux ou des écailles particulièrement dures, qui les rendent très difficiles à blesser. En termes de jeu, cette protection équivaut à une armure (voir p 15).

Rage Sauvage : Un animal sauvage cherchera normalement à prendre la fuite dès la première blessure – mais si l'animal possède cette capacité spéciale, il attaquera jusqu'à ce qu'il soit tué ou mis hors de combat. Face à plus forte partie, son instinct de survie pourra toutefois le pousser à fuir si son Endurance tombe à 3 ou moins.

Profils de Bêtes Sauvages

Loup

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

Capacités spéciales : Prédateur.

Ours

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

Capacités spéciales : Rage Sauvage, Etreinte.

Lion

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

Capacités spéciales : Prédateur, Rage Sauvage.

Panthère

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

Capacités spéciales : Prédateur, Rage Sauvage.

Gorille Tueur

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

Capacités spéciales : Etreinte, Rage Sauvage.

Serpent Monstrueux

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

Capacités spéciales : Etreinte. *

** Le Serpent ne peut attaquer sa victime qu'une fois qu'il a étreinte, avec l'habituel bonus de +2, mais les dommages qu'il inflige sont équivalents à ceux d'une attaque à mains nues, son but étant de mettre sa proie hors de combat avant de la dévorer.).*

Ces profils peuvent servir de base à toutes sortes de variantes; ainsi, le tigre pourra avoir les mêmes valeurs qu'un lion, avec 1 point de plus en Force et en Volonté (ce qui lui donnera également 1 point de plus en Endurance). De même, un loup particulièrement gros et féroce ou un molosse dressé pour attaquer pourra être codifié comme un loup ordinaire, avec 1 point de plus en Force (ce qui lui donnera également 1 point de plus en Attaque et en Endurance), peut-être même la capacité de Rage Sauvage.

Autres Animaux

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

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

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

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

Animaux Gigantesques : A priori, seul l'éléphant entre véritablement dans cette catégorie, mais rien n'empêche un meneur de jeu d'imaginer quelque « vallée perdue », au cœur de l'Afrique, abritant de terrifiants dinosaures. En termes de jeu, un tel mastodonte peut attaquer tous les adversaires se trouvant à sa portée au cours du même assaut et peut encaisser un nombre illimité de blessures ; seules deux, voire trois blessures mortelles pourront l'abattre.

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



Créatures Monstrueuses

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

De telles créatures doivent rester rares, sous peine de banaliser leur existence aux yeux des personnages et de leur faire perdre l'aura de mystère et de peur qui, dans un jeu comme celui-ci, devrait toujours les entourer.

Là encore, les aventures de Kane constituent une précieuse référence pour le meneur de jeu.

Au cours de ses pérégrinations (qui s'étalent sur plusieurs années), Solomon Kane ne rencontre que très exceptionnellement de telles créatures et, lorsque cela se produit, la rencontre est aussi dangereuse que terrifiante.

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

Cette section ne propose donc pas de « bestiaire de monstres », mais des règles sur la façon de gérer en jeu de telles créatures... lorsque les aventuriers ont la malchance de croiser leur chemin de sang et de ténèbres.

Trois créatures monstrueuses sont décrites à la fin de ce chapitre, à titre d'exemples : les Goules, les Habitants des Profondeurs et les terribles Akaanas, les harpies rencontrées par Kane dans *Des Ailes dans la Nuit*.

Caractéristiques et Combat

Comme les animaux sauvages, les créatures sont définies avec les mêmes Traits et valeurs que les personnages, n'ont pas de valeur de Défense et ne peuvent pas non plus réussir de coups de maître, ces deux possibilités restant l'apanage des héros incarnés par les joueurs et de leurs ennemis humains de premier plan.

N'oublions pas, cela dit, qu'un héros mis hors de combat par une créature est totalement à sa merci et a donc de fortes chances d'être tué sans le secours du Destin ou d'un allié - ni que, dans le cas des PNJ de second plan (c'est-à-dire pour le commun des mortels), la mise hors de combat survient dès la première blessure...

Contrairement aux animaux, les créatures combattent le plus souvent jusqu'à la mort (la leur ou celle de leur victime).

La plupart des créatures possèdent en outre des pouvoirs spéciaux, qui les rendent encore plus dangereuses et difficiles à vaincre. Ainsi, un loup-garou n'aura pas les mêmes scores qu'un simple loup : il sera plus fort, plus dangereux et possèdera très certainement des capacités surnaturelles le rendant beaucoup plus difficile à tuer (ou même à blesser) ; quant à la pleine lune et aux armes en argent, libre à chaque meneur de jeu de séparer la réalité de la superstition, les faits de la légende...



Les Créatures et la Peur

Face à une créature monstrueuse ou à un être surnaturel, un personnage sera normalement obligé de tester son Sang-froid pour surmonter sa peur et pouvoir agir comme il l'entend.

Ces créatures possèdent un ajustement d'Effroi, qui mesure le degré de terreur qu'elles suscitent et qui peut être de 0, -2 ou -4. Cet ajustement est directement appliqué aux tests de Sang-froid des personnages confrontés à la créature.

Ennemis Majeurs

Selon les règles de ce jeu, un être humain peut être traité comme un simple Second Couteau ou comme un Ennemi Majeur, ce qui entraîne de nombreuses différences en termes de jeu (voir p 39). Le meneur de jeu pourra, s'il le souhaite, étendre cette approche aux créatures.

A partir du moment où une créature peut être définie comme un adversaire véritablement unique, avec un nom, une personnalité et des motivations qui lui sont propres (ce qui n'est pas le cas des Goules, des Akaanas et des Habitants des Profondeurs décrits dans les pages qui suivent), le meneur de jeu pourra décider de la traiter en termes de jeu comme un Ennemi Majeur, ce qui lui confère certains avantages, tout particulièrement en combat (voir p 39).

C'est cette distinction qui sépare, par exemple, un Vampire vieux de plusieurs siècles, avec une identité et une histoire détaillée, et les Goules décrites page suivante. Un tel traitement reflète toujours une différence de statut narratif, plus qu'une question de puissance pure ; il constitue l'exception plutôt que la règle et doit donc être réservé à quelques cas uniques.



Les Goules

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

Physiquement, une goule ressemble à un être humain, mais sa peau est grise, ses yeux jaunâtres et ses ongles griffus. Certaines d'entre elles ont un faciès plus canin qu'humain... A défaut d'une véritable intelligence, les goules possèdent une certaine ruse animale. Elles préfèrent attaquer par surprise, de préférence en groupe et toujours à la nuit tombée, car elles craignent la lumière du soleil qui, sans les brûler, les emplit de terreur.

Force	7	Rapidité	6
Adresse	6	Attaque	7
Instinct	5	Endurance	6
Volonté	5	Effroi	-2

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

En tant que morts-vivants, ces créatures sont invulnérables aux dommages à mains nues mais subissent les mêmes effets qu'un personnage en cas de blessure (-2 en Endurance et mise hors de combat si l'Endurance tombe à 0). Une goule peut être tuée grâce à une *botte mortelle* ou à un *coup de maître* porté avec une arme blanche, mais les *tirs mortels* (ou les *coups de maître* obtenus avec une arme de jet ou de tir) auront sur elle les effets d'une simple blessure.

Les Habitants des Profondeurs

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

Force	9	Rapidité	6
Adresse	6	Attaque	8
Instinct	6	Endurance	8
Volonté	7	Effroi	0

Leur peau écailleuse rend ces êtres sont totalement insensibles aux dommages à mains nues. Leurs griffes infligent les mêmes blessures que des armes blanches, mais sans possibilité de coup de maître.

Au combat, ces êtres peuvent également tenter de saisir un adversaire (voir p 16) dans le but, par exemple d'emporter une victime sous l'eau dans le but de la noyer.

Les Akaanas

Ces terrifiants êtres ailés sont décrits de façon extrêmement détaillée dans la nouvelle **Des Ailes dans la Nuit** :

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

(...) Les épaules étaient larges et puissantes, le cou long et maigre. Les bras étaient longs et musclés ; le pouce placé à côté des doigts, à la façon des grands singes. Doigts et pouces étaient armés de puissantes serres crochues. Le torse était curieusement difforme : le sternum saillait comme la quille d'un navire, les côtes s'écartant et s'incurvant à partir de celui-ci. Les jambes étaient longues et puissantes, avec des pieds énormes, préhensiles comme des mains. Les grands orteils étaient placés à l'opposé des autres doigts du pied, comme le pouce d'une main humaine. Les griffes sur les doigts du pied étaient simplement des ongles très longs.

Mais la particularité la plus étrange de cette singulière créature se trouvait sur son dos : deux grandes ailes, dont la forme était assez proche de celles d'un papillon de nuit. Leur structure était osseuse et leur texture dure comme du cuir. Elles



saillaient de ses épaules, commençant juste en arrière et au-dessus de l'endroit où les bras s'articulaient aux épaules, et s'étendant vers les hanches étroites, à mi-chemin. (...) l'envergure de ces ailes devait être de quelques dix-huit pieds, d'une extrémité à l'autre.

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

Force	9	Rapidité	8
Adresse	9	Attaque	9
Instinct	7	Endurance	8
Volonté	7	Effroi	-2

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

A partir du moment où la proie de l'Akaana se retrouve emportée dans les airs, son sort est pratiquement scellé. L'Akaana peut continuer à attaquer sa victime avec un bonus de +2 en Attaque tout en l'emportant dans les airs.

Selon les règles d'empoignade (p 16), la victime peut encore tenter de se dégager de l'étreinte de l'Akaana grâce à sa Force ou son Physique, ou l'attaquer (avec une pénalité de -2) pour tenter de le tuer ou de le mettre hors de combat.

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

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

Notons enfin que leurs ailes et leur extrême mobilité permettent aux Akaanas de fuir très facilement un combat s'ils le souhaitent.

Esprits Maléfiques

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

Des Crânes dans les Etoiles

Certaines entités surnaturelles sont dénuées de véritable enveloppe matérielle et invulnérables à toute forme de dommages physiques, mais sont en revanche tout à fait capables de malmenier et même de tuer un être humain, comme le montre l'extrait ci-dessus, dans lequel Solomon Kane est aux prises avec le spectre d'un dément.

Comme pour les créatures monstrueuses, le meneur de jeu pourra décider de doter certains de ces êtres de pouvoirs supplémentaires, selon les besoins de son histoire.

L'Esprit en Jeu

De tels êtres ne possèdent que deux valeurs chiffrées : leur potentiel d'Effroi (qui peut être de 0, -2 et même -4 selon leur puissance, leur apparence et leurs manifestations) et un score de **Malignité**, mesuré sur la même échelle que les Traits (avec un maximum de 10).

Plus sa valeur de Malignité est élevée, plus l'esprit maléfique est dangereux et acharné... et plus il sera difficile à vaincre.

L'Inconnu et l'Indicible

Un personnage confronté à un Esprit Maléfique devra commencer par tester son Sang-froid, modifié par l'Effroi de l'Esprit pour ne pas céder à la peur (voir p 38).

Lutter contre un Esprit

Lorsqu'une telle entité s'attaque à un mortel, leur affrontement peut s'étendre sur plusieurs assauts. On applique alors, à chaque assaut, les règles suivantes :

Le mortel doit d'abord réussir une *prouesse* (-2) de Volonté pour résister aux attaques de l'esprit. S'il est paralysé par la terreur après avoir raté son test de Sang-froid, ce test de Volonté ne sera pas une prouesse (-2) mais un *exploit* (-4).



S'il échoue, le mortel perd 2 points d'Endurance. Cette Endurance perdue sera normalement récupérée dès la scène suivante, comme pour des dommages à mains nues, mais certains esprits sont capables d'infliger de véritables blessures à leurs victimes (voir ci-après).

Si le mortel a réussi à surmonter sa peur ET à se défendre grâce à sa Volonté, il peut alors tenter de contre-attaquer, comme Kane dans l'exemple ci-dessus. Pour ce faire, il doit réussir une seconde prouesse (-2) de Volonté. Si celle-ci est réussie, l'esprit perd 2 points de Malignité.

Seuls les héros incarnés par les joueurs ou les autres personnages de premier plan peuvent se défendre ou contre-attaquer contre les assauts d'un esprit ; un Second Couteau n'a aucune chance d'y résister, quel que soit sa Valeur, et sera donc toujours vaincu, dès le premier assaut.

Certains talismans magiques (comme le fameux bâton vaudou donné à Kane par le sorcier N'Longa) avantagent leur porteur lorsqu'ils affrontent de telles entités, en leur conférant un bonus de +1 ou +2 à leurs tests de Volonté, et même d'autres pouvoirs, pour les artefacts les plus puissants (voir p 61).

Le Sort de la Victime

Un mortel mis hors de combat (Endurance 0) par un esprit est totalement à sa merci, et ne pourra être sauvé que par la dépense d'un point de Destin. Son sort dépend alors de la nature de l'esprit et de la soif qui l'anime (voir ci-dessous).

Dans de nombreux cas, ce sort constitue un parfait exemple de *sort pire que la mort* (voir p 30) : dans ce cas, la dépense du point de Destin représente une perte *définitive*.

En pratique, un esprit est toujours animé par une *soif* particulière, qui détermine le sort final de ses victimes. Voici trois exemples possibles :

Destruction : L'esprit veut simplement détruire ceux qui s'opposent à lui ou qu'un pouvoir supérieur lui a désignés comme ennemis, intrus ou victimes. Dans ce cas, un mortel vaincu est « seulement » en danger de mort, et peut être sauvé par l'habituelle dépense de Destin. A noter que ces esprits infligent de véritables blessures, et non de simples pertes d'Endurance.

Vampirisme : L'esprit dévore la substance vitale de ses victimes. Si un mortel tombe entièrement à sa merci (Endurance 0), l'esprit dévorera sa vie et son âme, ce qui constitue *un sort pire que la mort* (voir ci-dessus). Du point de vue de l'esprit, chaque vie ainsi dévorée lui permettra de récupérer 1d6 points de Malignité, au cas où celle-ci aurait été affaiblie (mais sans dépasser son maximum habituel).

Possession : Si un mortel tombe entièrement à sa merci (Endurance 0), l'esprit peut alors prendre possession de son corps. Il s'agit évidemment là d'un *sort pire que la mort* (voir ci-dessus). Le meneur de jeu devra également déterminer si la victime peut éventuellement être sauvée grâce à quelque exorcisme ou moyen magique, ou si la possession a définitivement détruit son âme.

Vaincre un Esprit

Un esprit dont la Malignité tombe à zéro est définitivement vaincu, banni ou anéanti (son sort exact est laissé à l'appréciation du meneur de jeu). Bien évidemment, la plupart des esprits n'ont aucune envie d'être bannis ou anéantis : après chaque perte de Malignité subie par un esprit, le meneur de jeu devra tester la nouvelle valeur de Malignité.

Si le test est réussi, l'esprit continue à attaquer sa victime pour au moins un assaut ; si le test est manqué, l'esprit abandonne le combat pour le moment et ne peut donc plus être attaqué. En règle générale, il reviendra à la charge une fois qu'il aura récupéré toute sa Malignité, mais choisira de préférence une autre victime que celle qui a réussi à le repousser.

En d'autres termes, plus la Malignité d'un esprit a été affaiblie, plus il y a de chances pour qu'il abandonne l'affrontement. Rappelons qu'un double 1 étant toujours une réussite, même un esprit dont la Malignité a été réduite à 1 peut continuer à s'en prendre à sa victime.

De son côté, le mortel n'a normalement aucune chance de pouvoir rompre le combat ; son seul espoir est de mettre l'esprit en fuite (voire de le détruire) en réussissant à contre-attaquer.

Le rythme auquel un esprit peut récupérer ses points de Malignité perdus est laissé à l'entière appréciation du meneur de jeu, et peut varier très fortement d'un cas à l'autre (voire être soumis à certaines conditions spéciales etc.).

Enfin, les règles qui précèdent ne constituent qu'une ossature de base, à partir de laquelle le meneur de jeu pourra élaborer, au cas par cas, des entités encore plus terrifiantes...

Les Démons de Solomon

Les démons existent-ils dans le monde de Solomon Kane ? La réponse est oui... mais ces êtres sont avant tout des entités de cauchemar, des horreurs indicibles issues du fond des âges ou de mondes inconnus. Le Mal qu'incarnent ces êtres est un mal primordial, élémentaire, bien éloigné de toute conception religieuse. Dans l'univers de Solomon Kane, « le Diable » n'est qu'une fable – et Dieu n'est sans doute qu'une chimère inventée par l'Homme pour conjurer sa terreur de la mort et sa peur de l'inconnu.

Puritan du XVI^{ème} siècle, Kane a la foi chevillée au corps, mais cette foi n'est qu'un reflet de sa propre force d'âme, de cette « flamme de la vengeance » qui le guide. Dans ses aventures, la présence divine ne se manifeste jamais.

Lors de ses errances africaines, Kane se trouve peu à peu déconnecté de son univers mental d'origine – et finit même par devenir « le frère » du sorcier africain N'Longa, qui lui confie le bâton-vaudou (un talisman païen que le Puritain aurait très certainement refusé de toucher quelques années plus tôt) ; ce tournant crucial semble affranchir Kane du cadre chrétien dans lequel sa personnalité s'était forgée – et c'est avec ce bâton, et non avec la croix, que notre héros repoussera les forces du Mal...

C'est, entre autres, sur ce point que le film sorti en 2009 trahit l'esprit du héros imaginé par Howard, en le confrontant à des forces infernales clairement liées à l'idée d'un enfer comme lieu de châtement des damnés. Or, si cet enfer est une réalité objective, alors en toute logique, Dieu doit, lui aussi, nécessairement exister ...alors que, chez Howard, l'Homme semble tout à fait seul face aux horreurs de ce monde et des autres.

Dans *Hamlet* de Shakespeare, le héros dit à son ami Horatio : « *Il y a plus de choses dans le ciel et sur la terre que ne peut en rêver votre philosophie.* ». Dans le monde de Kane, on pourrait proposer la variante suivante : « *Il y a plus d'horreurs dans la nuit et sous la terre que ne peut en rêver votre théologie.* »

VI : SORCIERS ET NÉCROMANTS

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

Les Collines de la Mort

Magie Noire

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

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

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

Croyances

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

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

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

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

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

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

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

Solomon et les Sorciers

Dans les aventures de Kane, la sorcellerie est souvent mentionnée, mais n'est presque jamais montrée. Il s'agit avant tout d'une forme de l'Inconnu, dont la seule évocation suffit à glacer le sang dans les veines des hommes les plus braves. Sur ce plan, les nouvelles d'Howard nous fournissent donc peu d'éléments concrets, faciles à définir en termes de jeu. Il convient donc d'étudier ces quelques éléments en détail...

La Main du Nécromant

La courte nouvelle *La Main Droite du Destin* évoque un « *nécromant* » nommé Roger Simeon « *pratiquant les arts interdits et versé dans la magie noire* ». Arrêté, emprisonné et condamné à mort, Simeon se tranche lui-même la main droite dans son cachot et, grâce à ses pouvoirs surnaturels, anime cette main coupée pour l'envoyer étrangler John Redly, l'homme qui a dénoncé Simeon aux autorités.

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

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

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

Le Sorcier et le Sage

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

Les pouvoirs surnaturels de N'Longa sont, pour Howard, indissociables de l'Afrique, que les récits de Kane présentent comme une terre d'antiques sortilèges, abritant les vestiges d'empires oubliés et de cités maudites.

Aux yeux du narrateur comme aux yeux de Kane, il est clair que les pouvoirs du vieil homme-fétiche dépassent de loin ceux auxquels pourrait prétendre un sorcier originaire d'une contrée dite « civilisée » : dépositaire de secrets millénaires, N'Longa est plus proche des racines même du Savoir Interdit. Sa magie est plus puissante précisément parce qu'elle est plus *primitive*, dans tous les sens du terme.

N'Longa, Puissant Homme-Fétiche

Traits et Valeurs

Force	4	Rapidité	7
Adresse	5	Endurance	7
Instinct	9	Physique	5
Volonté	10	Sang-froid	10

Fortunes

Initié

Gardien du Bâton-Vaudou

Secrets

Secret de la Chair, Secrets de l'Esprit, Secrets de la Vie (version primitive)

Points de Destin : 4 *

** En tant que gardien du Bâton-Vaudou (voir p 61 pour plus de détails sur ce puissant et ancien artefact), N'Longa a reçu 1 point de Destin supplémentaire, auquel il renoncera lorsqu'il léguera le Bâton à Solomon Kane.*

Dans *Ombres Rouges*, Kane le voit animer un cadavre par la seule force de sa volonté – un pur acte de magie noire, qui permet néanmoins à Kane et au sorcier d'échapper à une mort certaine. Plus tard, encore hanté par cette terrifiante vision, Kane s'interroge sur l'origine des pouvoirs du mystérieux homme-fétiche :

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

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

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

« Mon frère de sang (...), je suis si vieux que tu me traiterais de menteur si je te disais mon âge. Toute ma vie, j'ai pratiqué la magie. Au début je me suis assis près des puissants hommes-sorciers du sud et de l'ouest ; je les ai écoutés. Ensuite j'ai été l'esclave des Buckra et j'en ai appris encore un peu plus. Mon frère, comment pourrais-je te raconter toutes ces années en un instant et te faire comprendre par un mot ce qu'il m'a fallu tellement de temps pour apprendre ? (...) Quand je dors, mon esprit quitte mon corps et s'en va par-delà la jungle et les fleuves pour parler avec les esprits de mes amis endormis. Une puissante magie repose sur le bâton-vaudou que je t'ai donné... une magie issue de l'Ancien Pays qui attire mon esprit comme la magie de l'homme blanc attire le métal. »

En entendant ces paroles, Kane éprouve alors *« presque l'impression de regarder au fond des yeux mystiques, au regard visionnaire, d'un prophète des anciens temps. »*

Pour achever de jeter le trouble chez Kane, le sorcier, dont l'esprit occupe temporairement le corps d'un jeune homme, ajoute enfin :

« Mon ami, tu songes uniquement aux mauvais esprits, mais si ma magie était toujours maléfique, ne prendrais-je pas ce corps jeune et beau, à la place du mien, vieux et ridé, pour le garder ? »

Le regard du sorcier retrouve alors sa *« lueur rusée, avec une sorte de gaieté reptilienne »*...

Il semble donc que la sagesse de N'Longa et, sans aucun doute, le pouvoir protecteur du bâton-vaudou l'aient en partie préservé de l'influence corruptrice du Savoir Interdit. Sur ce point, le vieux sorcier africain représente la fameuse exception qui confirme la règle.

Le Savoir Interdit

Dans les paragraphes qui suivent, le terme « Savoir Interdit » désigne la connaissance des secrets de la véritable sorcellerie. Ceux qui étudient ce Savoir sont appelés sorciers, nécromants ou adeptes des Arts Ténébreux ; ces trois termes devront être considérés comme synonymes et interchangeables.

Initiation aux Ténèbres

On ne devient pas sorcier par hasard. L'étude et la pratique des Arts Ténébreux exigent une forme de détermination particulière et exclut toute forme de dilettantisme. Mais la détermination seule ne suffit pas : encore faut-il avoir l'opportunité d'être initié au Savoir

Interdit. Concrètement, cette initiation peut prendre trois formes principales.

La première façon est de rejoindre les rangs d'un culte ou d'un cercle d'adorateurs des puissances des ténèbres ; les maîtres de ce culte, dépositaires d'une tradition aussi ancienne qu'indicible, choisiront parmi leurs fidèles les plus dévoués ceux qui méritent d'accéder aux arcanes du Savoir Interdit.

La deuxième façon est de devenir l'élève d'un sorcier, la transmission du Savoir Interdit s'effectuant alors comme un véritable apprentissage. Encore faut-il trouver un nécromant désireux de partager ses secrets avec un disciple – au risque qu'un jour, l'élève ne finisse par dépasser le maître...

La troisième façon est de trouver un des rares Livres Maudits qui lèvent le voile sur les arcanes du Savoir Interdit – des Livres dont la lecture seule peut faire basculer dans la folie le plus solide des hommes. Cette méthode est la seule façon de se familiariser par soi-même avec les Arts Ténébreux...

L'Ame du Sorcier

Si le sorcier veut posséder une véritable forme de pouvoir, et non de simples connaissances théoriques, il va devoir passer un pacte avec les Puissances des Ténèbres. Concrètement, ce pacte ne prend pas la forme d'un contrat écrit présenté par le Diable et que le sorcier doit signer de son sang : de telles images relèvent du folklore et de la superstition.

Ce « pacte noir » (pour reprendre le titre d'un autre récit de Howard) est en fait un processus d'imprégnation psychique et surnaturel : l'accès au Savoir Interdit et la pratique de certains rites blasphématoires, rendent peu à peu l'adepte perméable à l'influence corruptrice des Puissances des Ténèbres. Ces forces obscures et mystérieuses, liées au Mal le plus élémentaire, trouvent ainsi une voie d'accès vers notre monde, à travers la personne même du sorcier, marquant de leur empreinte son esprit, son âme et parfois même sa chair.

Celui qui s'engage sur le sentier du sombre savoir doit donc renoncer à sa santé mentale, mais aussi à une partie de sa propre humanité. C'est là tout le sens (et toute l'horreur) du pacte avec les ténèbres.

Nous venons donc de voir *comment* on devient un sorcier... mais une autre question se pose : *pourquoi* devient-on un sorcier ?

La réponse tient en quelques mots : *la soif de pouvoir*. Dans *Les Collines de la Mort*, Howard

évoque « *la lueur avide* » qui brille dans les yeux de « *celui qui pratique la magie noire* ». Avidité, arrogance, obsession, cette soif de pouvoir peut prendre bien des formes.

On voit bien ici que la sorcellerie n'est pas un but en soi mais un moyen – particulièrement efficace – d'établir son pouvoir sur les choses et les gens. Seul un homme ou une femme désirant le pouvoir *plus que toute autre chose* est capable de pactiser avec les Puissances des Ténèbres, au risque d'y perdre son esprit, son âme ou sa vie...

Comme les héros, les sorciers et autres nécromants sont guidés par de fortes motivations... mais il va de soi qu'un adepte des arts ténébreux ne saurait se satisfaire de buts aussi terrestres que le Désir de Gloire, l'Appât du Gain ou l'Appel de l'Aventure. La Soif de Vengeance constitue sans nul doute la seule grandes motivations décrites au chapitre IV pouvant aisément être appliquée à un sorcier...

Voici donc trois autres motivations possibles :

Rêves de Domination

Ces sorciers voient dans leurs pouvoirs le moyen d'acquérir une forme plus terrestre de puissance. En d'autres termes, ils sont guidés par la soif de pouvoir la plus classique. Cette soif de pouvoir les expose à une certaine forme de *démensure* ; ce mélange d'arrogance et de folie des grandeurs peut faire agir le sorcier de façon irréfléchie dès que le pouvoir ou l'influence qu'il possède semble menacé, ou dès qu'il croit discerner l'opportunité d'accroître ce pouvoir.

Attrait de l'Indicible

Les sorciers qui suivent ce but sont obsédés par l'étude des arts ténébreux. Ils cherchent le Savoir – et, selon la formule consacrée, « le Savoir est le Pouvoir ». Il ne s'agit pas ici de pouvoir temporel mais de pouvoir surnaturel – sur les hommes, les autres créatures et les lois mêmes de l'univers. Les sorciers guidés par l'Attrait de l'Indicible désirent posséder toujours plus de connaissances interdites, de livres maudits et d'artefacts anciens.

Cette forme de curiosité insatiable peut faire agir le sorcier de manière irréfléchie face à l'opportunité d'approfondir leur savoir occulte – à travers, par exemple, un livre, un artefact ou la promesse de sombres révélations.

Adoration du Mal

Les sorciers guidés par ce but ont voué leur vie à servir les Puissances des Ténèbres, sous la forme de quelque ancienne et obscène divinité. Ils sont

presque toujours à la tête de cultes innombrables et peuvent être vus comme l'équivalent infernal de fanatiques religieux. Ces sorciers peuvent devenir victimes de leur propre dévotion, qui peut les faire agir de manière irréfléchie lorsque les « lieux sacrés » de leur culte sont profanés, que leurs rituels infernaux sont troublés ou, bien sûr, que leur « dieu » se trouve menacé par quelque intrusion extérieure.

Les Sorciers en Jeu

La connaissance du Savoir Interdit est conférée par une Fortune (Initié). Celle-ci peut refléter le résultat de longues années passées à étudier des grimoires maudits, l'enseignement d'un maître des Arts Ténébreux ou encore l'appartenance à quelque sinistre secte, famille ou confrérie détentrice de secrets oubliés.

En termes de jeu, la Fortune *Initié* permet au sorcier d'accéder à un ou plusieurs Secrets. La connaissance d'un Secret confère au sorcier un certain nombre de pouvoirs (voir ci-après). Cette Fortune particulière nécessite une Volonté au moins Remarquable (8), afin de pouvoir affronter les révélations de l'initiation.

Le nombre de Secrets qu'un sorcier connaît est fixé par le meneur de jeu, en fonction du niveau de puissance qu'il souhaite attribuer au personnage. L'immense majorité des sorciers ne maîtrise qu'un seul Secret ; seuls quelques magiciens de la puissance de N'Longa peuvent espérer en connaître deux et seul un sorcier incroyablement vieux, résolu et dément pourrait en connaître trois.

Solomon Kane n'est pas un jeu « de magiciens ». La Fortune *Initié* est strictement réservée aux personnages-non-joueurs ; aucun héros ne peut donc avoir accès aux Secrets du savoir interdit. Si un joueur s'obstine à vouloir engager son personnage sur ce ténébreux sentier, il perdra tout simplement son personnage, qui « passera de l'autre côté », cessant d'être un héros pour devenir un personnage-non-joueur.

Les Puissances des Ténèbres

Quelle est la véritable nature de ces Puissances des Ténèbres avec lesquelles tout véritable sorcier doit pactiser pour obtenir ses pouvoirs ?

Qui (ou que) sont exactement les « Dieux Noirs » qui ont livré à N'Longa le secret de la vie et de la mort ? S'agit-il de démons, au sens traditionnel du terme, de divinités maléfiques oubliées, d'entités cosmiques étrangères à notre monde, analogues aux fameux Dieux Extérieurs imaginés par Lovecraft ?

Les arcanes du Savoir Interdit étant destinées à rester hors d'atteinte des personnages-joueurs, il nous semble préférable de ne pas trancher la question... Chaque meneur de jeu pourra, s'il le souhaite, élaborer sa propre explication ou, mieux encore, laisser ses joueurs (et leurs personnages) spéculer sur la véritable nature de ces Puissances. La vérité, quelle qu'elle soit, devra demeurer dans les ténèbres.

Chaque sorcier, du reste, possède sa propre version de cette vérité, qui peut varier en fonction de sa culture, de ses connaissances ou de son expérience : il est évident qu'un homme-fétiche africain ne percevra pas ces Puissances de la même façon qu'un nécromant italien ou qu'un mage ottoman. La vérité n'a peut-être qu'un seul visage, mais elle peut le dissimuler sous une infinité de masques...

Anciens Mystères

Revenons quelques instants sur la main tranchée du nécromant Roger Simeon :

« Large et puissante, avec des doigts vigoureux, elle était presque entièrement recouverte d'une toison crépue, comme les poils d'un singe. Elle avait été sectionnée au poignet et était couverte de sang séché. Une fine bague en argent était passée à son index, un curieux bijou qui avait la forme d'un serpent lové sur lui-même... »

Cette bague en forme de serpent n'évoque-t-elle pas de façon troublante le dieu égyptien Set, présenté dans les aventures de Conan le Barbare comme la divinité de l'antique empire de Stygie et du Mal primordial ? Nous touchons là aux racines mêmes du Savoir Interdit.

Comme Solomon Kane aura l'occasion de le découvrir lors de ses pérégrinations dans les *terra incognita* du continent africain, ce Savoir est l'héritage d'anciennes civilisations oubliées, comme celles d'Atlantis, d'Acheron ou de Stygie, elles-mêmes dépositaires des secrets de peuples pré-humains, comme ces Hommes-Serpents qui régnèrent jadis sur la Terre...

Au fil des millénaires, cet héritage s'est évidemment déformé, fragmenté et appauvri, de sorte qu'il ne représente plus, à l'époque de Kane, qu'une part infime de ce qu'il était autrefois – mais même cette part infime peut suffire à attirer, à séduire et à corrompre ceux qui cherchent la puissance par la connaissance.

On retrouve ce lien avec l'Égypte antique et les civilisations disparues dans *Des Bruits de Pas à l'Intérieur*, où un vieil érudit arabe évoque le « bâton-vaudou » donné à Kane par N'Longa :

« Ce bâton est plus vieux que le monde ! Il renferme une magie très puissante ! Je l'ai lu dans les livres anciens aux reliures de fer et Mahomet lui-même – que la paix soit sur lui ! – a parlé de ce bâton, usant d'allégories et de paraboles ! Tu vois la tête de chat gravée sur son bois ? C'est la tête d'une déesse de l'antique Égypte ! Il y a des millénaires, avant que Mahomet n'enseigne la vérité aux hommes, avant même la construction de Jérusalem, les prêtres de Bast présentaient ce bâton sacré aux fidèles qui se prosternaient et chantaient devant lui ! Avec lui Musa [Moïse] accomplit des prodiges devant Pharaon et lorsque les Yahudi [les Hébreux] s'enfuirent d'Égypte, ils l'emportèrent avec eux. Durant des siècles, il a été le sceptre d'Israël et de Judée ; avec lui Sulieman ben Daoud [le roi Salomon] chassa les jeteurs de sorts et les magiciens, enferma les efrits [démons] et les génies malfaisants ! Regarde ! A nouveau dans les mains d'un Sulieman nous trouvons l'antique bâton ! »

De même que la bague de Simeon évoquait le dieu-serpent Set, la tête de félin sculptée à l'extrémité du bâton de N'Longa pourrait bien représenter la mystérieuse déesse égyptienne Bastet... Mais là encore, la vérité demeure masquée : dans un autre passage, Howard laisse entendre que cette tête de félin avait sans doute, autrefois, une forme différente...

Les Arts Ténébreux

Cette section décrit trois Secrets. D'autres Secrets pourront être imaginés par le meneur de jeu, selon les besoins de sa chronique.

Le Secret de l'Esprit

Ce Secret permet au sorcier de projeter son esprit hors de son corps. Pour ce faire, il doit être plongé dans une profonde transe ou, tout simplement, endormi.

Une fois que l'esprit a quitté le corps, celui-ci est sans vie, plongé dans une profonde catalepsie ayant toutes les caractéristiques de la mort. L'esprit peut ainsi demeurer hors de son corps durant un nombre d'heures égal, au maximum, à la Volonté du sorcier ; une fois le corps réintégré, le sorcier devra se reposer durant un nombre d'heures égal à la durée de l'expérience.

Tant qu'il reste hors de son corps, l'esprit du sorcier peut entrer en communication télépathique avec l'esprit de n'importe quelle personne de sa connaissance, si celle-ci est endormie ou en transe. A son réveil, la personne contactée se rappellera avoir rêvé du sorcier et pourra même se souvenir des moindres détails de leur conversation onirique.

Si le sorcier connaît également le Secret de la Chair, il peut combiner ces deux enseignements pour permettre à son esprit désincarné de prendre possession d'un autre corps que le sien – qu'il s'agisse du corps d'un autre être humain, du corps d'un animal... ou même d'un cadavre. Ces trois cas de figure sont examinés ci-dessous.

Dans tous les cas, cette possession ne peut s'étendre au-delà d'un nombre d'heures égal à la Volonté du sorcier. En outre, pour que le sorcier puisse projeter son esprit dans un autre corps, celui-ci doit impérativement être situé dans son champ de vision.

Pour que la possession d'un être humain soit possible, la victime doit être sans connaissance : endormie, évanouie, droguée etc. Il faut également que la Volonté du sorcier soit supérieure à celle de la victime pour que le transfert d'esprit soit possible. Si tel est le cas, l'esprit du sorcier occupe alors le corps de sa victime comme s'il s'agissait du sien.

Quant à l'esprit de la victime, il est envoyé dans une « *nébuleuse contrée* » située au-delà des limites de la conscience humaine. Lorsque le sortilège prend fin, chaque esprit réintègre son corps : la victime n'aura aucun souvenir de l'expérience, tout au plus l'impression d'avoir fait un rêve étrange...

Dans *Les Collines de la Mort*, N'Longa utilise ce pouvoir pour prendre possession du corps d'un jeune homme endormi, auprès duquel se trouve Solomon Kane. Le pouvoir de N'Longa opère de très loin car le bâton-vaudou qu'il a confié à Kane lui permet de communiquer avec l'esprit de ce dernier, quelle que soit la distance qui les sépare : en plaçant le bâton sur le corps du jeune homme, suivant les instructions du sorcier, Kane permet au sortilège d'opérer aussi sûrement que si le sorcier était penché au chevet du dormeur...

Si, alors qu'il occupe ce corps qui n'est pas le sien, le sorcier est blessé et qu'il se retrouve hors de combat, le sort sera immédiatement rompu.

Il en ira de même en cas de dommages mortels : le sorcier réintègre aussitôt son corps, mais restera inconscient pour 1d6 heures, sauf s'il réussit un test de Volonté... Le propriétaire du corps usurpé, quant à lui, est bel et bien mort.

Lorsqu'il habite un autre corps que le sien, le sorcier conserve ses propres valeurs de Volonté et d'Instinct mais utilise la Force et l'Adresse de son hôte. La Rapidité et l'Endurance du corps devront donc être recalculées en conséquence. Le sorcier conserve également les savoirs et les talents que lui confèrent ses propres Fortunes.

Les animaux sont plus faciles à posséder, parce qu'ils ne possèdent pas cette *âme* qui fait de l'être humain ce qu'il est. L'esprit du sorcier peut prendre possession du corps d'un animal sans que celui-ci soit endormi. La Volonté du sorcier devra cependant être supérieure à la Volonté de l'animal. Il sera donc plus facile de projeter son esprit dans le corps d'un oiseau que dans celui d'un fauve ou d'un gorille tueur. Rappelons en outre que la Volonté animale est normalement limitée à un maximum de 8.

Contrairement à ce qui se passe pour un être humain, le sorcier ne substitue aucune de ses valeurs chiffrées à celles de l'animal; il peut ainsi bénéficier de l'Endurance et des sens de sa nouvelle enveloppe corporelle. Sa Volonté prend tout de même le pas sur les instincts de l'animal, que le sorcier peut ainsi faire agir à sa guise.

La possession d'un cadavre suit les mêmes règles que celle d'un être vivant, à quelques exceptions près. La mort ne doit pas remonter à un nombre d'heures supérieur à la Volonté du sorcier. En outre, un cadavre animé est quasi-insensible aux dégâts physiques, exactement comme les Goules décrites au chapitre précédent.

Les Voleurs de Corps

Il existe une dernière utilisation possible du transfert d'esprit, la seule qui peut outrepasser les limites de temps données ci-dessus. Un sorcier possédant ce pouvoir peut décider de quitter *définitivement* son corps pour s'emparer tout aussi *définitivement* d'une autre enveloppe charnelle... Un sorcier sentant sa fin approcher pourra ainsi abandonner son enveloppe charnelle pour prendre possession d'un nouveau corps en parfaite santé.

Pour réussir ce transfert suprême, le sorcier doit réussir un test de Volonté au moment fatidique. Si ce test est manqué, l'esprit quitte tout de même le corps mais demeurera à jamais désincarné, car le sorcier a lui-même rompu le lien vital qui reliait son esprit au corps qu'il occupait. En d'autres termes, un échec signifie la mort. Si le test est réussi, le sorcier prend possession de son nouveau corps et commence une nouvelle vie... L'esprit de la victime, quant à lui, est totalement détruit.

Un voleur de corps peut donc, en théorie, vivre des siècles, voire davantage, en passant d'une enveloppe charnelle à une autre. En agissant ainsi, il vouerait définitivement son âme aux Puissances des Ténèbres – ce que le sage N'Longa refuse de faire dans *Les Collines de la Mort*, alors qu'il en a la possibilité.

Le Secret de la Chair

Contrairement à ce que son nom peut laisser supposer, ce Secret ne concerne pas le corps, mais le pouvoir de l'esprit sur la chair, c'est à dire sur les êtres vivants. Le sorcier qui connaît ce Secret est capable, par la seule force de sa Volonté, de dominer humains et animaux.

En braquant son regard dans les yeux d'un humain ou d'un animal, le sorcier peut le figer sur place. Ce pouvoir n'opère que si la Volonté du sorcier est supérieure à la Volonté de sa victime. Une fois sous l'emprise du sorcier, la victime restera incapable d'agir tant que le regard du sorcier demeurera fixé sur elle. Une fois sa victime fascinée, le sorcier peut l'appeler à lui, d'un simple mot. La victime, totalement subjuguée, avance alors vers lui, y compris si cela doit la mettre en danger.

Ce Secret confère également au sorcier la connaissance des « *maîtres mots* » auxquels obéissent « *bêtes sauvages et oiseaux* » (dixit N'Longa dans *Les Collines de la Mort*).

Concrètement, le sorcier est capable d'appeler à lui un groupe d'animaux sauvages d'une même espèce susceptible de se trouver dans les parages immédiats (soit, par exemple, une nuée de corbeaux ou une meute de loups).

L'appel exige une incantation de plusieurs minutes, au terme de laquelle les animaux appelés commenceront à converger vers le sorcier. A partir de là, ils se comporteront en fonction de leurs instincts, le sorcier n'ayant aucun contrôle direct sur eux. Celui-ci peut volontairement limiter le nombre d'animaux susceptibles de répondre à son appel ; il peut ainsi appeler un seul animal, voire un animal en particulier, si cela sert ses desseins.

Enfin, le Secret de la Chair peut être combiné au Secret de l'Esprit (voir ci-dessus).

Le Secret de la Vie

Ce Secret est généralement connu de ceux qui étudient la nécromancie ; on peut le découvrir dans les pages de certains grimoires impies, comme le sinistre *Liber Nefarius*. Ses effets sont fort simples : il enseigne au sorcier la manière de prolonger sa vie au-delà des limites naturelles de l'existence mortelle.

Il existe en fait deux versions de ce Secret : une version dite *nécromantique* (pratiquée par la plupart des Initiés qui connaissent ce Secret) et une version dite *primitive* (presque oubliée, sauf de quelques rares sorciers comme N'Longa).

Version Primitive

Dans sa version primitive, ce Secret confère une longévité anormale et ralentit le vieillissement, sans toutefois l'arrêter. L'étendue exacte de cette longévité et le rythme de ce vieillissement sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu, mais il n'est pas interdit de penser que N'Longa soit âgé de deux ou trois siècles, voire davantage, tout en ayant simplement l'air d'un homme très vieux.

La façon dont ce Secret opère demeure un total mystère – libre au meneur de jeu d'imaginer ces détails s'il le souhaite.

Version Nécromantique

Cette version du Secret de la Vie a des effets plus puissants que la version primitive. Elle nécessite également de plus grands sacrifices envers les Puissances des Ténèbres, le nécromant devant se livrer à toutes sortes de rites impies, incluant notamment des actes réguliers de nécrophagie, impliquant de préférence des cadavres frais. Tant qu'il observe de telles pratiques, le sorcier est préservé de toute maladie et cesse de vieillir. Il peut toutefois toujours être tué, que ce soit par les armes, les flammes ou (comme dans le cas de Roger Simeon) la corde.

Tout adepte de cette version du Secret de la Vie reçoit un des *stigmates* suivants :

Apparence Bestiale : La physionomie du sorcier a quelque chose d'étrangement animal, qui suscite un malaise certain chez ceux qui le rencontrent. Ce stigmat se traduit par divers petits détails : mains particulièrement velues, ongles griffus, sourcils anormalement fournis se rejoignant au-dessus du nez etc.

Main Déformée : Une des mains du sorcier ressemble à une serre racornie et ne peut être utilisée pour des opérations manuelles délicates. En termes de jeu, s'il doit utiliser cette main, son Adresse effective sera de 4.

Pâleur Cadavérique : La peau du sorcier est pâle, froide et parcheminée comme celle d'un mort. Ce stigmat limite considérablement la vie sociale du nécromant, l'obligeant le plus souvent à vivre en reclus, loin des curiosités que pourrait susciter son apparence.

Odeur de Mort : Il émane de la personne du sorcier une subtile mais persistante odeur de décomposition, qui peut être décelée grâce à un test d'Instinct. Les animaux qui perçoivent cette odeur feront tout pour fuir la présence du personnage et montreront des signes évidents de panique ; les humains, quant à eux, seront pris d'une indéfinissable sensation de malaise.

Regard de Mort : Le regard du sorcier est anormalement fixe ou perçant ; la plupart de ceux qui croisent son regard détournent immédiatement les yeux et les esprits superstitieux (fort nombreux en ces temps obscurs) ne manqueront pas de reconnaître en lui un porteur du mauvais œil.

C'est également grâce à ce Secret que le nécromant Roger Simeon a pu accomplir sa terrible vengeance... Pour exécuter ce sortilège, le sorcier doit trancher sa main (la droite s'il est droitier, la gauche s'il est gaucher) puis réciter une incantation. Il peut alors guider sa main coupée par la seule force de sa pensée : celle-ci se déplace furtivement, à la manière d'une araignée, et obéit à toutes les instructions que lui transmet le sorcier plongé en transe.

Tout se passe comme si le regard du sorcier accompagnait la main dans ses déplacements : il peut donc voir ce qui se trouve autour d'elle et la faire agir en conséquence. En dehors de l'effroi que son apparition peut engendrer (voir p 38), cette main rampante peut étrangler un homme (et tout spécialement un homme allongé ou endormi) avec une force surhumaine.

La victime pourra repérer la main avant qu'il ne soit trop tard en réussissant un test d'Instinct (à -2 en cas de ténèbres épaisses ou -4 si la victime est endormie). Si ce test est manqué, la main peut ramper librement jusqu'à la gorge de sa victime : celle-ci peut alors s'en saisir ou la projeter au loin, au prix d'un exploit de Force.

Talismans et Artefacts

La plupart des « objets magiques », amulettes et autres reliques ne sont évidemment que des colifichets dénués de toute vertu surnaturelle... mais il existe aussi, de par le monde, quelques artefacts porteurs d'un authentique pouvoir. Le bâton vaudou légué à Kane par N'Longa en est un parfait exemple. De tels objets sont presque toujours uniques, et proviennent de temps immémoriaux et de civilisations oubliées.

Ainsi, le bâton vaudou de Kane est orné d'une représentation sculptée de la tête féline de la déesse égyptienne Bastet, ce qui ferait remonter ses origines à la plus haute antiquité... mais en l'examinant de plus près, Kane perçoit que cette tête de chat est en fait un ajout relativement récent, par rapport à l'âge véritable de l'objet, qui était manifestement à l'origine orné de la tête sculptée d'une autre créature ou divinité, sans doute aujourd'hui totalement oubliée.

Le meneur de jeu devra éviter toute prolifération de tels objets, et doser leur apparition dans le jeu avec la plus grande parcimonie.

Le Bâton Vaudou

« L'homme-fétiche tenait dans ses mains un long bâton, d'un bois noir curieux. Ce bâton était sculpté d'une étrange manière ; l'une de ses extrémités se terminait par une pointe acérée. »

Robert E. Howard, Les Collines des Morts

Cet objet, aussi appelé *bâton sorcier* ou *bâton juju* (*juju* étant un terme traditionnellement utilisé pour désigner la sorcellerie africaine), est en réalité un des talismans les plus anciens et les plus puissants encore en existence. Le bâton confère un bonus de +2 à la Volonté de celui qui l'utilise lorsqu'il se défend et combat contre des Esprits Maléfiques, (voir p 52-53) mais il a aussi sur ces derniers un effet des plus spectaculaires, comme on peut en juger dans cet extrait de *Des Bruits de Pas à l'Intérieur* :

« Kane sentit les doigts glacés de la Peur griffer son cerveau, mais il fit appel à tout son courage. Levant l'antique bâton, il frappa de toutes ses forces, visant le centre de l'Horreur. Il sentit une substance innommable et immatérielle se dresser puis céder devant le bâton-vaudou. A cet instant, il faillit être étouffé par une puanteur abominable aux remugles impies qui inondait l'air ; quelque part, tout au fond des mystérieuses étendues de son âme, résonnèrent d'une manière insupportable les échos d'un cataclysme hideux et sans nom. Il comprit que c'était le cri d'agonie du monstre. En effet, la Chose était à terre ; elle agonisait à ses pieds. Sa couleur écarlate pâlisait en de lentes ondes, comme le flux et le reflux de vagues rouges s'échouant sur quelque côte impie. Tandis que la Chose pâlisait, le hurlement silencieux diminuait et s'éloigna, se retira à des distances cosmiques comme si cela disparaissait vers quelque sphère à part, au-delà de toute connaissance humaine. »

En termes de jeu, lorsque son porteur utilise le bâton comme arme contre un Esprit Maléfique, sa contre-attaque ne fait pas simplement perdre 2 points de Malignité à cet esprit, mais pourra l'anéantir purement et simplement (ou le bannir hors de ce monde, ce qui revient au même), comme dans l'exemple ci-dessus.

Le bâton peut également être utilisé comme arme de corps-à-corps contre des créatures dotées d'une enveloppe physique ; dans ce cas, une seule attaque réussie suffit à faire tomber en poussière tout mort-vivant (Goules etc.) ; il n'a, en revanche, aucun pouvoir particulier contre les êtres de chair et de sang (comme les Akaanas ou les Habitants des Profondeurs).

Enfin, le bâton vaudou ajoute 1 point au capital de Destin de son porteur attiré – un point qui disparaîtra lorsque le porteur transmettra l'objet à un nouveau porteur.

APPENDICE

AMAZONES ET FEMMES D'ÉPÉE

Aventurières et Héroïnes dans le Monde de *Solomon Kane*

Agnès la Noire

« Ses sœurs sont penchées sur leurs métiers à tisser

Et rongent leurs miettes de pain rassis

Mais elle lance son cheval au galop, revêtue de soie et d'acier,

Pour suivre les tambours de ses rêves. »

Robert E. Howard, *La Ballade d'Agnès la Noire*

Robert E. Howard est surtout célèbre pour ses héros ; il est même régulièrement taxé de machisme ou de sexisme, les comics de Conan le Barbare ayant popularisé l'image du surhomme viril à la musculature de culturiste, brandissant une arme phallique tandis qu'une femme se prélassait à ses pieds, dans une attitude lascive, soumise ou craintive. La réalité est en fait beaucoup plus complexe : certes, les nouvelles écrites par Howard étaient teintées de sexisme, mais elles l'étaient finalement beaucoup moins que la grande majorité des récits d'aventure publiés dans les pulps des années 30.

Du reste, ceux qui sont si prompts à condamner Robert E. Howard au nom du « politiquement correct » ignorent généralement que le créateur du barbare le plus célèbre de la fiction populaire a également donné vie à une extraordinaire héroïne, dont la fougue et la bravoure dépassent souvent celles des hommes qu'elle rencontre au cours de ses aventures : l'impétueuse Agnès de Chastillon, plus connue des lecteurs américains d'Howard sous le nom de « Dark Agnes ».

Le portrait de cette « femme d'épée », cousine plus sauvage de la Jirel de Joiry de Catherine L. Moore, permet de définir les grands traits de l'héroïne howardienne et peut également être utilisé par le meneur de jeu (et les éventuelles joueuses) comme source d'inspiration, voire comme modèle de personnages.

Comme la plupart des héroïnes d'aventure, Agnès est belle. Mais il est intéressant de remarquer qu'Howard s'attarde fort peu à détailler ses attraits physiques et pour cause : les aventures d'Agnès sont racontées à la première personne, par l'héroïne elle-même – un choix

inattendu, qui permet à Howard d'éviter les « complaisances anatomiques » si répandues dans les récits d'aventure de l'époque et, surtout, de faire parler Agnès avec sa propre voix, la voix d'une femme éprise d'indépendance et de liberté, qui n'hésite pas à dégainer son épée pour se faire respecter... On est là bien loin des stéréotypes faciles précédemment évoqués.

Il existe trois nouvelles mettant en scène le personnage d'Agnès de Chastillon : *Agnès la Noire*, *Des Épées pour la France* et *La Maîtresse de la Mort* (ce dernier récit ayant été achevé par Gerald W. Page). Elles se déroulent en France et, bien que l'auteur ne donne jamais de dates ni d'autres indices historiques précis, se situent manifestement pendant la Renaissance, sans doute au début du XVI^{ème} siècle, sous le règne de François I^{er}... soit quelques générations avant l'époque de Solomon Kane, donc. Du reste, tout comme les aventures de Kane, ces récits ne sont pas exempts d'anachronismes romanesques ; comme toujours chez Howard, l'Histoire doit s'effacer devant l'Aventure.

Agnès est originaire du village de La Fère, situé quelque part en Normandie. Elle est la fille d'un ancien mercenaire des Grandes Compagnies, qui veut l'obliger à épouser contre son gré un homme qu'elle déteste. Désespérée, Agnès finit par s'enfuir comme une bête traquée, non sans avoir poignardé au préalable le soudard qui devait devenir son mari... Après une nuit passée dans une sombre forêt, elle rencontre un aventurier nommé Etienne Villiers, qui se montre assez chevaleresque pour lui porter secours, lui prêter des vêtements masculins et lui proposer de faire route en sa compagnie.

Cette rencontre sera le point de départ d'une existence placée sous le signe du danger et de l'aventure – une existence au cours de laquelle Agnès sera plus d'une fois obligée de défendre son honneur de femme à la pointe de l'épée... comme le montre bien la citation suivante :

« - Fou ! Devrai-je tuer la moitié des hommes de France pour leur apprendre le respect ? Regarde bien ! Je porte ces vêtements parce que ce sont les habits et les instruments de mon métier, et non pour attirer l'attention des hommes. Je bois, je me bats et je vis comme un homme... »

Bien vite, Agnès comprend qu'elle ne pourra conserver sa liberté qu'en restant seule maîtresse de sa propre vie, ce qui exclut toute histoire d'amour ou tout attachement sentimental – une prise de conscience digne du féminisme le plus radical et qui contraste totalement avec les clichés réducteurs dans lesquels on a trop longtemps enfermé Howard. Le monde dans lequel évolue Agnès est un monde d'hommes, dans lequel il n'y a tout simplement pas de place pour une femme libre.

Pour s'affranchir de toutes les contraintes liées à son sexe, Agnès devra donc renoncer à sa féminité. Ne pouvant à la fois être *femme* et être *libre*, elle choisira d'être libre, devenant une véritable vierge guerrière – mais une vierge guerrière à la Howard, sauvage, sombre et tourmentée. Rien à voir avec Jeanne d'Arc !

Ce n'est d'ailleurs pas à la Pucelle d'Orléans que les compagnons d'armes d'Agnès la comparent mais à une certaine « *Margot la Sombre d'Avignon* », figure manifestement inventée de toutes pièces par Howard et dans laquelle nous devons probablement voir l'archétype de cette « maîtresse de la mort » dont Agnès deviendra, elle aussi, l'incarnation. On ne peut qu'être surpris, à la lecture des aventures d'Agnès la Noire, par la finesse psychologique avec laquelle Howard dépeint ce personnage de femme d'épée, y compris dans ses contradictions et ses ambiguïtés – comme en témoigne ce passage où Agnès se trouve amenée à secourir la belle Françoise de Foix, maîtresse du roi victime de ténébreuses machinations.

Dans les récits d'aventure classiques, les damoiselles en détresse sont secourues par des héros chevaleresques, qui peuvent ainsi prouver leur vaillance et leur virilité, en opposition à la grâce et à la fragilité de la « faible femme »... mais lorsque le sauveur est une femme, la scène prend une toute autre tournure :

« - Relève-toi, jeune fille, dis-je avec embarras (pour quelque obscure raison, je me sentais honteuse). Ne t'agenouille pas ainsi devant moi. Je ferai tout mon possible pour t'aider. J'ignore tout des intrigues de cour et ce que tu as dit bourdonne dans mon crâne jusqu'à me donner le vertige, mais tout ce que nous pourrons faire, nous le ferons !

Avec un sanglot elle se releva, puis passa ses bras délicats autour de mon cou et m'embrassa sur les lèvres... ce qui me rendit encore plus confuse. Autant que je m'en souviens, c'était la première fois que quelqu'un m'embrassait !

- Partons, dis-je avec rudesse. Nous perdons du temps inutilement.

Etienne aida la jeune femme à se mettre en selle et sauta derrière elle ; je montai le grand cheval noir. »

Ici, c'est Agnès elle-même qui est manifestement troublée par le caractère incertain de sa propre identité sexuelle ; on est décidément bien loin des clichés complaisants des *pulps* de l'époque, dans lesquels les scènes à connotation saphique se limitent presque toujours au stéréotype de la cruelle dominatrice « torturant » une frêle captive soumise, jusqu'à l'intervention salvatrice du héros viril triomphant. On trouve du reste de telles scènes ailleurs chez Howard, mais il est intéressant de constater que cet auteur savait aussi bien briser les clichés que les utiliser...

Sonya la Rouge

Le nom de Sonya la Rouge (ou plutôt de *Red Sonja* avec un j) est généralement associé à un personnage d'amazone rousse seulement vêtue d'un ridicule bikini métallique, mariant l'épée aux côtés de Conan le Barbare. Mais la véritable Sonya la Rouge (avec un y), celle qui fut créée par Howard lui-même, n'a absolument rien à voir avec Conan, puisque l'unique nouvelle qui la met en scène (*L'Ombre du Vautour*, d'abord traduit sous le titre *Sonya la Rouge*) se déroule en 1529, lors du siège de Vienne par les armées turques – ce qui fait presque d'elle une contemporaine de Solomon Kane...

« C'était une jeune femme, habillée d'une incroyable façon (...) grande, magnifiquement faite et puissamment bâtie, bien qu'élancée. De sous un casque d'acier s'échappaient des cheveux rebelles qui tombaient sur ses épaules massives en une cascade d'or roux étincelant au soleil. De hautes bottes en cuir de Cordoue lui arrivaient à mi-cuisses, lesquelles étaient prises dans un pantalon ample. Elle portait une fine cuirasse annelée, de fabrication turque, rentrée dans son pantalon. Sa taille fine était enserrée par une large ceinture de soie verte, dans laquelle étaient glissés une paire de pistolets et une dague, d'où pendait un long sabre de Hongrie. Une cape écarlate était négligemment jetée sur ses épaules. »

Ainsi apparaît Sonya la Rouge, alias Sonya de Rogatino, sur les remparts de Vienne assiégés par les troupes de Soliman le Magnifique. Elle y combat les armées ottomanes avec la fougue d'une déesse des batailles, sous les yeux médusés (et admiratifs) du chevalier Gottfried von Kalmbach, qui deviendra, dans la suite du récit, son compagnon d'armes et (peut-être ?) son compagnon tout court...

Si elle partage certains points communs avec Agnès de Chastillon (à commencer par la couleur de leurs chevelures), Sonya la Rouge se distingue de sa cousine française par une âme moins tourmentée et par un tempérament encore plus flamboyant. Son histoire est, du reste, fort différente – même si Howard ne nous en livre que les contours imprécis.

On sait fort peu de choses de cette Sonya de Rogatino, en dehors du fait qu'elle est Russe et qu'elle est vraisemblablement la sœur d'une des concubines du Grand Turc :

« (...) la jeune Russe aux cheveux roux, Khurrem la Joyeuse, que l'Europe connaissait sous le nom de Roxelana ; des marchands d'esclaves l'avaient enlevée dans la maison de son père, à Rogatino, et elle était devenue la favorite du harem du sultan. »

A plusieurs reprises, le narrateur laisse entendre que Sonya hait sa sœur, dont elle est l'antithèse vivante : à Roxelana, la belle captive devenue maîtresse (dans tous les sens du terme) d'un des plus puissants princes du monde s'oppose Sonya la Rouge, farouche et indomptable. Avec son univers d'intrigues, d'illusions et de caprices, Roxelana la séductrice incarne ce que Sonya l'amazone a refusé (et refusera toujours) d'être.

Dans le cas d'Agnès la Noire, c'était la sœur aînée de cette dernière qui lui conseillait de s'enfuir ou de se suicider avant de finir comme elle, brisée par une vie d'esclavage domestique et les maternités successives. Dans les deux cas, l'héroïne se construit par son refus d'un destin tout tracé, placé sous le signe de la soumission.

L'Héroïne selon Howard

Cette idée de rupture devra se retrouver dans le background de toute héroïne créée pour le jeu *Solomon Kane*. S'il existe une multitude de raisons susceptibles de diriger un homme du XVI^{ème} siècle vers une vie d'aventure et de danger, de telles opportunités sont, pour les femmes de ce temps, aussi rares qu'anormales.

En d'autres termes, une héroïne, dans *Solomon Kane* doit obligatoirement avoir suivi un parcours atypique, marqué par un événement fondateur suffisamment extraordinaire pour expliquer qu'elle ait pu s'affranchir du carcan des traditions et devenir une amazone comme Agnès la Noire ou Sonya la Rouge, capable de se défendre sans l'aide d'un homme et, par-dessus tout, seule maîtresse de sa destinée.

Bien sûr, cet événement fondateur ne suffit pas, à lui seul, à tout expliquer ; pour qu'il ait pu être le catalyseur de l'émancipation de notre héroïne, il faut que cette dernière possède un tempérament de feu ou un caractère d'acier. Dans le cas d'Agnès comme dans celui de Sonya, cet événement intervient avant que le mariage ne vienne enfermer l'héroïne dans le rôle d'une épouse soumise aux obligations de la vie domestique. En d'autres termes, le mariage est, pour une héroïne, totalement incompatible avec une vie d'aventurière, cette existence supposant une indépendance et une liberté qu'aucune femme mariée de l'époque ne pourrait posséder.



La vie d'une héroïne a donc fatalement bifurqué avant cette étape fatidique... ou peut-être *après*, une jeune veuve pouvant plus facilement échapper au poids des conventions – toujours, cela dit, à la suite de circonstances tout à fait exceptionnelles. Dans les deux cas, l'événement fondateur constitue une *rupture* irrémédiable avec le lot commun des femmes de l'époque.

De telles héroïnes peuvent aussi être guidées par la « flamme de la vengeance », la perte d'un ou plusieurs êtres chers pouvant être à l'origine de leur rupture avec le sort féminin usuel.

A cela peut s'ajouter l'idée de sauvagerie innée, de violence instinctive caractéristique du héros howardien : Sonya et Agnès sont toutes deux de véritables louves, animées du même instinct guerrier que leurs homologues masculins.

Voici ce qu'un robuste lansquenet dit de Sonya :

« Cette fille est un vrai démon ! Sacrebleu, elle fait rouler sous la table le buveur le plus coriace et jure mieux qu'un Espagnol ! Elle n'est pas la lumière de l'amour pour un homme ! Taillader, pourfendre et donner la mort, voilà ce qui lui plaît ! »

Chez Agnès de Chastillon, cette dimension est encore accentuée par le thème de l'hérédité : fille d'un ancien mercenaire s'étant jadis livré à de nombreux pillages, elle est convaincue que son écorcheur de père lui a légué cette « brume rouge » qui occulte parfois son esprit pour faire d'elle une redoutable tueuse.

Sonya la Rouge

Traits et Valeurs

Force	7	Rapidité	9
Adresse	10	Endurance	8
Instinct	8	Physique	9
Volonté	9	Sang-froid	9

Fortunes

Bretteur Accompli

Tireur d'Elite

Cavalier des Steppes

Combat à l'Epée

Rapidité 11, Attaque 11, Défense 9*

**10 avec sa dague comme arme d'appoint*

Tir au Pistolet

Rapidité 11, Tir 12

Points de Destin : 3

Ce profil a été élaboré à partir de l'unique récit mettant Sonya en scène. La Fortune Cavalier des Steppes lui a été octroyée de façon quelque peu intuitive, en vertu de ses origines russes.

Certes, l'aventurier Guiscard de Clisson lui a enseigné l'art du combat, mais il est évident que les fulgurants progrès d'Agnès reflètent avant tout sa nature sauvage et indomptable :

« Cette semaine avait été bien remplie. Chaque jour, plusieurs heures durant, Guiscard m'avait appris l'art de l'escrime. Lui-même était considéré comme la plus fine lame de France, et il affirmait n'avoir jamais rencontré un élève aussi doué que moi. J'appris toutes les finesses et les ruses de cet art, comme si j'étais née pour cela ; ma rapidité de mouvement et mes attaques foudroyantes amenaient souvent des jurons stupéfaits sur ses lèvres. Pour le reste, il m'avait appris à tirer sur des cibles, au pistolet et à l'arquebuse, montré de nombreuses prises mortelles et des assauts efficaces pour le combat au corps à corps. Jamais un débutant n'eut un maître plus compétent ; et jamais un maître n'eut un élève aussi impatient d'apprendre (...) »

Traits et Fortunes

En termes de jeu, de telles dispositions peuvent être reflétées par des valeurs élevées en Instinct et en Adresse. Quant au tempérament de feu ou au caractère d'acier des héroïnes à la Howard, il correspond évidemment à une Volonté hors du commun. La Force risque donc, chez une héroïne, d'être moins élevée que les trois autres traits, tout en restant supérieure à la moyenne.

La plupart des Fortunes décrites au chapitre I portent un nom masculin, qu'il vaut mieux éviter de féminiser, sous peine de produire des résultats peu heureux (« *bretteuse accomplie* », « *tireuse d'élite* », « *coureuse des bois* » etc.). Mieux vaut conserver l'appellation masculine de la Fortune ou, au contraire, lui trouver un nouveau nom, adapté au sexe du personnage. La première approche reflète l'idée qu'une héroïne dans un monde d'hommes reste une exception et ne peut être définie que par comparaison (« *Ann a l'habileté d'un Bretteur Accompli et d'un Tireur d'Elite* »). La seconde option, au contraire, met en avant le sexe féminin et la dimension exceptionnelle du personnage. Dans les deux profils ci-dessous, Sonya illustre la première approche, et Agnès la seconde.

Quant à la Fortune *Femme Fatale* (équivalent féminin de *Grand Séducteur*), elle est plutôt emblématique de femmes comme Roxelana, la lascive sœur de Sonya. Les aventurières de R.E. Howard sont elles aussi des « femmes fatales », mais dans tout un autre sens !

Agnès la Noire

Traits et Valeurs

Force	7	Rapidité	9
Adresse	10	Endurance	10
Instinct	8	Physique	9
Volonté	9	Sang-froid	9

Fortunes

Femme d'Epée

Guerrière Née

Maîtresse de la Mort

Combat à l'Epée

Rapidité 11, Attaque 11, Défense 9*

**10 avec sa dague comme arme d'appoint*

Tir au Pistolet

Rapidité 9, Tir 10

Points de Destin : 3

*La Fortune **Femme d'Epée** est l'équivalent de **Bretteur Accompli**, tandis que **Guerrière Née** donne le même bonus que **Vétéran Aguerri**.*

*Quant à **Maîtresse de la Mort**, il s'agit d'une Fortune unique, qui donne à Agnès un bonus de +2 sur le test de Volonté permettant d'entrer en état de fureur guerrière, ce qui transforme cette prouesse (-2) en simple épreuve (0).*

APPENDICE

RÈGLES DE COMBAT OPTIONNELLES

Manœuvres & Coups Spéciaux

Ripostes

Si le meneur de jeu souhaite rendre les duels d'escrime et autres combats à l'épée encore plus rapides et flamboyants, il pourra appliquer la règle optionnelle suivante.

Lorsqu'un bretteur manque son test d'Attaque, son adversaire pourra tenter une riposte foudroyante, en plus de l'attaque déjà effectuée (ou qui reste à venir) lors de cet assaut.

Cette riposte utilise la valeur de Défense, mais a les mêmes effets qu'un test d'Attaque. Elle peut en outre être combinée à une autre tactique spéciale (comme par exemple une feinte, une botte mortelle ou une attaque destinée désarmer l'adversaire), avec les ajustements habituels.

Tout comme une attaque régulière, une telle riposte peut se traduire par un *coup de maître* et peut être contrée par un test de Défense réussi.

Rappelons que, selon les règles données au chapitre III, un combattant avec une valeur de Défense a toujours droit à un test de Défense contre chaque attaque portée contre lui dans un combat au contact.

Coups de Maître Défensifs

« L'épée de Kane, soutenue par l'énergie du désespoir, rencontra celle du Loup dans les airs, la heurta et l'arrêta. Un moulinet rapide... le cri de triomphe du Loup mourut sur ses lèvres tandis que son épée lui était arrachée des doigts et traversait l'air en chantant. »

Ombres Rouges

Dans la même optique, le meneur de jeu pourra également décider d'étendre la règle des *coups de maître* aux tests de Défense.

Un coup de maître sur un test de Défense ne se solde évidemment pas par une blessure mais donne la possibilité de *désarmer* ou de *repousser* l'assaillant (voir p 11), sans avoir pour cela à effectuer de test d'Attaque ; l'adversaire aura tout de même droit à l'habituel test de Force permettant de contrer ce genre d'actions.

Combattre Avec Deux Armes

Comme indiqué p 12, un Bretteur Accompli qui se bat avec une épée et une dague comme arme d'appoint reçoit un bonus de +1 en Défense (ou +2 s'il utilise une *main-gauche*). A la discrétion du meneur de jeu, le Bretteur pourra renoncer à ce bonus défensif pour recevoir un bonus de +1 en Attaque (y compris avec une *main-gauche*).

Un personnage peut également être amené à se battre avec une épée dans chaque main - ou une épée et une hache ou toute autre combinaison similaire d'armes blanches ; là encore, ceci n'est possible que si le combattant est un Bretteur Accompli et possède, en outre, une Force de 8 ou plus. Dans ce cas, l'arme d'appoint confèrera un bonus de +1 en Défense si elle est utilisée de façon défensive ou de +1 en Attaque si elle est utilisée de façon offensive (tel sera toujours le cas pour les héros en état de *fureur guerrière*).

Assommer un Adversaire

« Kane émergeait lentement du royaume mystérieux où l'avait précipité le gourdin de son agresseur invisible. »

La Lune des Crânes

A deux reprises au cours de ses aventures, Kane perd connaissance après avoir reçu un coup bien placé sur la tête, à l'aide d'un gourdin ou du plat d'une épée. Dans les deux cas, il semble bien que l'extraordinaire Endurance du Puritain ne lui soit d'aucun secours, et que ce coup assez puissant pour lui faire perdre conscience ne lui laisse néanmoins aucune blessure durable.

Pour administrer un tel coup lors d'un combat, un assaillant devra réussir une prouesse (-2) en Attaque. Si son attaque porte, la victime ne subit pas de véritable blessure mais perd tout de même 2 points d'Endurance, comme pour une attaque à mains nues ; en outre, si l'assaillant réussit un test de Force, la victime perd aussitôt connaissance jusqu'à la fin de la scène en cours.

Ce test de Force sera une simple épreuve (0) si l'assaillant utilise un gourdin ou une massue, une prouesse (-2) s'il se sert du plat d'une épée ou d'un bâton et même un exploit (-4) s'il frappe à mains nues.

Complications

Les règles de combat de *Solomon Kane* ont été conçues pour privilégier l'héroïsme et le « feu de l'action ». Les meneurs de jeu qui souhaiteraient les rendre plus « réalistes » ou plus « dures » pourront y ajouter les options suivantes.

Maladresses en Combat

« Sir George fit une feinte habile et porta une botte fatale. Heureusement, son pied glissa sur le sable et il perdit l'équilibre. Son épée cingla l'air sauvagement. La garde de Sir George était baissée, sa poitrine exposée. »

Les Épées de la Fraternité

A priori, les héros comme leurs adversaires devraient être immunisés aux fameux « échecs critiques » chers à tant de jeux de rôle. Le meneur de jeu pourra toutefois estimer que l'extrait ci-dessus légitime l'utilisation d'une telle règle (qui reste 100% optionnelle).

Lorsqu'un test d'Attaque (uniquement), se solde par un 12, il est forcément manqué (voir p 8), mais indique également une maladresse fortuite de la part de l'assaillant (son arme s'empêtre, il glisse à terre, perd l'équilibre etc.). Dans ce cas, son adversaire pourra effectuer une riposte (voir ci-dessus), mais sans l'habituelle pénalité de -2 ; l'assaillant maladroit est, en revanche, *pris de court* (-2 en Défense).

Si vous souhaitez utiliser cette règle mais pas celle sur les ripostes, considérez simplement que la maladresse de l'assaillant donne au défenseur la possibilité d'effectuer une Attaque gratuite contre son adversaire pris de court (-2 en Défense), ce qui revient exactement au même.

Combats & Fatigue

Dans la plupart des jeux de rôle, les règles qui visent à mesurer la fatigue des combattants sont souvent ressenties par les joueurs comme une complexité superflue allant à l'encontre du « feu de l'action » - et un jeu comme *Solomon Kane* ne fait pas exception à la règle. Dans certaines situations, il peut toutefois être intéressant de prendre ce facteur en compte, en adaptant les règles sur la fatigue (p 37) aux combats.

Si un combat au corps-à-corps dure plus de dix assauts consécutifs (ce qui, dans les faits, sera extrêmement rare), chaque combattant devra tester son Endurance ou subir une pénalité de -1 en Rapidité, Attaque et Défense pour le reste de l'affrontement. Ce test étant effectué avec la valeur d'Endurance actuelle du personnage, un combattant blessé aura donc plus de chances de ressentir les effets de la fatigue.

Dans le cas où le combat se prolongerait encore durant dix nouveaux assauts, une deuxième épreuve d'Endurance serait requise, et ainsi de suite, chaque échec sur ce test entraînant une pénalité cumulable de -1. Cette pénalité disparaît dès la fin de la scène en cours, une fois que les combattants ont pu reprendre leur souffle et recouvrer leurs forces.

Cette option ajoute un intérêt supplémentaire à la tactique consistant à *rester sur la défensive* : en augmentant ainsi ses chances de parer les attaques adverses, un escrimeur habile et patient pourra faire durer un combat dans l'espoir que son adversaire se fatigue avant lui – mais ceci suppose évidemment que sa propre Endurance ne lui fasse pas défaut.

Cette règle optionnelle ne s'applique ni aux créatures, ni aux animaux ni aux personnages en état de *fureur guerrière* (considérés comme infatigables) ; quant aux Seconds Couteaux, ils ressentiront obligatoirement les effets de la fatigue, dans le cas fort improbable où ils survivraient plus de dix assauts.

Effets des Blessures

Tant qu'il se trouve dans le feu de l'action, un personnage dont l'Endurance tombe à 3 ou moins peut continuer à se battre en ignorant la pénalité de -2 qu'il devrait normalement subir en Force, Adresse, Physique et Rapidité : jusqu'à la fin de la scène en cours, l'instinct de survie et l'adrénaline sont censés lui permettre d'ignorer les effets de son état *affaibli*.

Les meneurs de jeu qui trouvent cette règle trop généreuse pourront décider de ne l'appliquer qu'aux combattants possédant la *Fortune Vétéran Aguerri* (ou toute autre Fortune aux effets similaires) ; tout autre personnage subira tout simplement la pénalité d'affaiblissement dès que son Endurance tombera au-dessous de 4.

Soins et Séquelles

Comme mentionné dans l'encadré p 13, des blessures mal soignées peuvent entraîner des séquelles irréversibles.

Si le meneur de jeu estime qu'une telle situation se présente durant ou après une aventure, on teste l'Endurance actuelle du blessé. En cas d'échec, celui-ci perd définitivement 1 point de Force ou d'Adresse (au choix du joueur). Cette perte étant définitive, elle pourra également se répercuter sur l'Endurance, la Rapidité ou le Physique (suivant le Trait diminué). Seule l'expérience pourra éventuellement permettre au personnage de regagner le point perdu, en augmentant la valeur du Trait concerné.

Combat à Mains Nues

Assommer un Adversaire

Cette nouvelle option est décrite en détail p 66. Lorsqu'elle est utilisée à mains nues, l'assaillant doit réussir un exploit (-4) de Force pour réussir à assommer sa victime.

Lutte et Force Surhumaine

Dans un combat utilisant des prises et autres empoignades, un lutteur à la Force surhumaine (c'est-à-dire supérieure à 10) imposera une pénalité supplémentaire de -1 par point de Force au-dessus de 10 aux tests des victimes de ses prises (cf. la description de Gulka, p 44).

Cette pénalité s'appliquera également aux tests de Force destinés à maîtriser ce lutteur surhumain ou à l'assommer (voir ci-dessus); ainsi, un personnage qui tenterait de maîtriser ou d'assommer le fameux Gulka (Force 12) subira une pénalité de -2 sur son test de Force.

Prises Mortelles

Cette règle optionnelle permet à un personnage possédant la Fortune de *Lutteur Hors-Pair* de tenter une attaque spéciale comparable aux bottes mortelles des *Bretteurs Accomplis*.

Pour réussir une telle prise, le personnage doit d'abord réussir un test d'Attaque avec une pénalité de -4 (exploit) puis réussir à maîtriser son adversaire, sans que celui-ci ne parvienne à se dégager (voir *Prises & Empoignades*, p 16). Si ces conditions sont réunies, le lutteur pourra, à l'assaut suivant, infliger une *blessure mortelle* à sa victime (en lui brisant la nuque etc.)

Fureur et Combat à Mains Nues

Rien ne s'oppose à ce qu'un combattant sans arme entre en état de *fureur guerrière*, à partir du moment où les circonstances s'y prêtent. Les effets de la *fureur guerrière* sur l'Endurance d'un héros blessé s'appliquent également aux dommages à mains nues. Un héros qui entre en *fureur guerrière* juste après avoir perdu des points d'Endurance à cause de dommages à mains nues récupère donc aussitôt la moitié de ces points ; de même, un héros qui subit de tels dommages en état de *fureur guerrière* ne perd qu'un seul point d'Endurance par attaque.

La distinction entre *blessures* et dommages à *mains nues* n'a donc, sur ce point, aucune incidence. En revanche, et contrairement aux véritables blessures, les dommages à mains nues n'entraînent aucun contrecoup supplémentaire une fois la *fureur* retombée.

Seconds Couteaux

La règle optionnelle qui suit permettra de rendre les combats encore plus spectaculaires et flamboyants – mais rien n'empêche de l'utiliser conjointement aux *Complications* plus réalistes détaillées page précédente. Elle rend les Seconds Couteaux agissant à plusieurs moins dangereux et plus faciles à éliminer ; elle part du principe que tous les membres d'un même groupe auront la même Valeur et le même armement, ce qui sera généralement le cas.

Comme Un Seul Homme

Lorsque plusieurs Seconds Couteaux (deux ou trois) attaquent ensemble un même adversaire, ils agissent *comme un seul homme* et n'ont droit qu'à un seul test d'Attaque pour tout le groupe. Ils ne pourront donc, au mieux, infliger qu'une seule blessure par assaut à leur adversaire.

De son côté, leur adversaire isolé pourra contrer ce test d'Attaque avec un seul test de Défense, exactement comme si son groupe d'assaillants était un seul et même adversaire.

Un test d'Attaque réussi contre un tel groupe de Seconds Couteaux permet d'éliminer l'un des membres du groupe – et un coup de maître permet même d'en éliminer deux à la fois !

Armures

Pourpoints Renforcés

Par souci de simplicité, les règles de combat du chapitre III ignorent les effets des pourpoints de cuir renforcé qu'affectionnaient les bretteurs de l'époque, cet aspect des choses étant très peu évoqué dans les récits de Robert E. Howard. Ces règles partent donc du principe que le port d'un tel pourpoint fait partie des divers facteurs n'ayant pas besoin d'être reflétés *en termes de jeu*, au même titre que les blessures légères, le risque de voir une lame s'émousser ou la différence de longueur existant entre certaines épées. Le meneur de jeu qui souhaite cependant prendre en compte cette forme de protection en termes de jeu pourra utiliser la règle suivante.

Un simple pourpoint de cuir n'offre, en termes de jeu, aucune protection notable ; seul un pourpoint renforcé de métal (type brigandine etc.) peut offrir une certaine protection contre les armes blanches (beaucoup plus limitée que celle d'une véritable armure). Concrètement, une telle protection n'a aucun effet contre les attaques d'un Bretteur Accompli, habitués à se jouer de telles protections.

Si, en revanche, l'assaillant n'est pas un Bretteur Accompli, il subira une pénalité de -1 sur ses tests d'Attaque. Cette pénalité s'applique aussi aux tests de tir, sauf pour les armes à feu, contre lesquelles un pourpoint renforcé n'offre aucune protection significative en termes de jeu.

Le port d'un pourpoint de cuir renforcé de métal entraîne une pénalité de -1 en Rapidité et sur toutes les actions exigeant souplesse ou légèreté.

Armures Intégrales

Comparée à une cuirasse (qui ne protège que le tronc), une armure intégrale protège également les bras et les jambes. Lorsqu'un combattant ou un tireur essaie de viser une partie non-protégée par l'armure, la pénalité qu'il subit augmente de 1, et passe donc de -2 à -3. Une telle armure est évidemment plus lourde et encombrante qu'une cuirasse et inflige une pénalité de -4 en Rapidité et aux actions exigeant souplesse ou légèreté.

Casques & Morions

Si l'on s'en tient aux règles de combat données au chapitre III, le port d'un casque n'apporte aucun avantage particulier en combat (un choix ce qui reflète le fait que Kane comme la plupart de ses adversaires combattent généralement tête nue, sans pour autant paraître notablement plus vulnérables à d'éventuelles blessures à la tête).

Agnès et les Armures

Comme dans les aventures de Kane, les scènes de combat vécues par Agnès la Noire mettent l'accent sur la rapidité et la brutalité, avec, parfois, quelques feintes, bottes secrètes et autres subterfuges. Les armures semblent néanmoins y jouer un rôle plus important – sans doute parce que, dans l'esprit d'Howard, casques, cuirasses et cottes de mailles évoquaient davantage l'époque d'Henry VIII (début du XVI^{ème} siècle), qui est aussi celle d'Agnès, que l'ère élisabéthaine qui sert de toile de fond aux aventures de Kane.

De fait, Agnès, narratrice de ses aventures, fait souvent allusion à son *morion* (casque typique du XVI^{ème} siècle, façon conquistador) ou à telle ou telle pièce d'armure portée par un adversaire. Comme la cote de mailles de Sir George Banway dans *Les Épées de la Fraternité*, l'armure est alors évoquée comme une protection totale, plutôt que comme une épaisseur pouvant être transpercée.

On trouve également dans les combats mettant en scène Agnès la Noire deux motifs directement liés au rôle de l'armure en combat : le motif du poignard dont la lame s'est « pliée » en tentant de transpercer une cote de mailles et le motif de l'adversaire protégé par une armure mais tout de même sonné par la force d'un coup.

Lorsqu'un combattant ou un tireur essaie de viser une partie non-protégée par l'armure de son adversaire et que ce dernier porte aussi un casque, la pénalité de l'assaillant augmente de 1 ; elle passe donc de -2 à -3 si la victime porte une cuirasse et un casque, et même à -4 si elle porte une armure intégrale et un casque.

Le port d'un casque n'entraîne aucune pénalité d'encombrement, mais peut être désavantageux (-1) dans certaines situations exigeant un champ de vision aussi dégagé que possible.

La Force des Coups

Les règles sur les armures données au chapitre III englobent en une pénalité de -2 à l'Attaque adverse deux facteurs différents : la *couverture* fournie par l'armure (la proportion du corps qu'elle recouvre) et sa capacité à absorber les coups adverses (en vertu de sa *solidité*). La règle qui suit permet de distinguer ces deux notions et de donner plus d'impact (dans tous les sens du terme) à la force des coups.

La pénalité de -2 ne reflète dans ce cas que la *couverture* de l'armure. Un assaillant dont la Force dépasse celle de son adversaire peut aussi décider d'ignorer l'armure de son adversaire en frappant de toutes ses forces ; dans ce cas, son attaque ne subit pas la pénalité de -2 (ou de -1 dans le cas d'un pourpoint renforcé), mais n'inflige pas de véritable blessure ; l'adversaire perd toutefois 2 points d'Endurance à cause de la force du choc (qui a donc autant de chances de le mettre hors de combat qu'une véritable blessure). Si le coup est porté par une lourde arme à deux mains, la Force de l'assaillant bénéficie d'un bonus de +2.

Si le porteur de l'armure est un Second Couteau et que la Force de l'assaillant dépasse sa Valeur, il sera aussitôt mis hors de combat.

Lames Tordues

Lorsqu'un poignard, une dague, un coutelas ou toute autre arme blanche courte est utilisée pour frapper un personnage protégé par une armure de métal, la lame de l'arme sera tordue par le choc avec l'armure (sauf pour les armes d'une qualité exceptionnelle), que la victime ait ou non été affectée par la force du coup.

L'arme tordue subit alors une pénalité de -2 en Attaque (ce qui la rendra pratiquement inutile face à une arme plus longue, celle-ci imposant déjà un -2 à l'Attaque adverse).

APPENDICE

MAITRISER SOLOMON KANE

Quelques Observations & Conseils Pratiques pour le Meneur de Jeu

Le système de jeu de Solomon Kane est suffisamment simple pour être assimilé en quelques minutes et assez intuitif pour être adapté à toutes sortes de situations. Il n'est toutefois peut-être pas inutile de souligner clairement certaines de ses spécificités, afin de permettre au meneur de jeu de l'utiliser au mieux.

Valeurs et Tests

Solomon Kane utilise une échelle assez limitée pour mesurer les traits et autres valeurs chiffrées, puisqu'il n'y a guère plus de 4 points de différence entre une valeur de trait moyenne (6) et la valeur humaine maximale (10).

Cette échelle « compacte » rend beaucoup plus facile la codification de PNJ en termes de jeu. Elle signifie aussi qu'il n'y a pas une énorme différence entre les capacités d'un personnage nouvellement créé et celles de l'aventurier le plus aguerri – contrairement, par exemple, à ce qui se passe dans un jeu où les personnages commencent « au niveau 1 » et peuvent ensuite progresser jusqu'au « niveau 20 » ou au-delà.

En tant que jeu de rôle, *Solomon Kane* suit une logique de jeu différente : les personnages nouvellement créés par les joueurs ne sont PAS des « persos débutants », mais des aventuriers déjà aguerri, dépassant de loin par le commun des mortels et donc déjà capables d'affronter les adversaires les plus dangereux ou de braver les plus grands périls.

Le système des tests (épreuves, prouesses et exploits), de facture classique, permet de gérer facilement toutes sortes d'actions. N'oubliez pas qu'à partir du moment où une action fait l'objet d'un test (ce qui signifie qu'elle est à la fois humainement possible et assez importante pour mériter un jet de dés), un double 1 est toujours une réussite et un double 6 toujours un échec.

Si vous hésitez entre deux traits pour un même test, fiez-vous aux indications données ci-après :

Force ou Physique ? Utilisez la Force si l'action exige un effort musculaire brut (soulever un objet lourd, bouger une grosse pierre, défoncer une porte etc.) et le Physique si elle nécessite à la fois un effort et une certaine agilité ou coordination (escalade, sauts, course etc.)

Adresse ou Rapidité ? Utilisez la Rapidité pour toutes les actions réflexes ou qui exigent à la fois de la vivacité d'esprit et de la souplesse (esquiver, se raccrocher in extremis à quelque chose etc.) et l'Adresse pour ce qui relève uniquement de la dextérité pure (recharger rapidement une arme etc.).

Volonté ou Sang-froid ? Utilisez le Sang-froid si le héros doit faire preuve de maîtrise de soi ou de présence d'esprit face au danger (ne pas céder à la peur, garder la tête froide à la barre d'un navire ballotté par la tempête etc.) et la Volonté si sa force d'âme est directement mise à l'épreuve (lutter contre un esprit, résister à la torture etc.) ou s'il doit puiser dans l'énergie du désespoir (entrer en fureur guerrière).

Combats

Les règles de combats ont été conçues dans un souci de simplicité, de rapidité et de fluidité ; leur principal objectif est de refléter le « feu de l'action », et non de simuler de façon détaillée le déroulement des duels d'escrime.

Lorsque vous menez un combat, ne vous souciez pas de détails comme le temps nécessaire pour dégainer une arme ou le nombre exact de mètres qu'un personnage peut parcourir au cours d'un assaut : privilégiez l'action, la tension et le rythme ; en cas d'incertitude sur un point précis, ne perdez pas de temps en vaines délibérations et faites tout simplement pencher la balance en faveur des personnages-joueurs, qui sont les héros de l'histoire.

Les combats de *Solomon Kane* sont à la fois héroïques et violents. Ceci est notamment reflété par les règles sur les Seconds Couteaux (qui permettent aux personnages « d'expédier » assez facilement les adversaires de second plan), le système de *fureur guerrière* ou les différentes manœuvres spéciales, ainsi que la relative indifférenciation des armes : dans ces règles, les

armes ne sont pas différenciées par leurs dégâts, mais par d'autres critères, comme l'allonge (pénalité d'Attaque de la dague contre l'épée ou du lutteur désarmé contre l'adversaire armé) ou la finesse (les bonus de *Bretteur Accompli* ne s'appliquant qu'au combat à l'épée etc.). Dans *Solomon Kane*, les capacités d'un combattant comptent beaucoup plus que son équipement, et un « simple » poignard est potentiellement aussi mortel qu'une rapière ou une hache, lorsqu'il est « entre de bonnes mains »...

Blessures

On retrouve également cette dimension de « violence héroïque » dans les règles sur les blessures. Dans *Solomon Kane*, il n'existe pas de « blessure légère » – ou plus exactement, seules les blessures sérieuses sont prises en compte en termes de jeu : toute blessure prise en compte en termes de jeu est *forcément* sérieuse. Autre différence notable avec l'approche de nombreux jeux : même un héros peut être tué d'un seul coup d'épée ou d'une seule balle – mais seul un *ennemi majeur* qui réussit un *coup de maître* peut lui infliger une telle blessure mortelle.

En dehors de ce cas de figure, l'Endurance d'un personnage-joueur lui permet généralement d'encaisser quatre ou cinq blessures avant de se retrouver hors de combat, mais guère davantage (à moins qu'il ne soit possédé par la *fureur guerrière*). Même si un héros peut continuer à combattre tant qu'il lui reste ne serait-ce qu'un seul point d'Endurance, chaque blessure subie compte. Rappelons enfin que les héros de *Solomon Kane* ne disposent d'aucun « sort de soins » ou autre pouvoir permettant de guérir leurs blessures (comme) par magie... Les valeurs d'Endurance et de Défense ont donc véritablement un rôle vital.

Points de Destin

Dans ces règles, les points de Destin n'ont (et ne doivent avoir) qu'un seul rôle : sauver la peau du personnage. En pratique, ils permettent de transformer une blessure mortelle en simple blessure, d'éviter un coup de grâce fatal ou de réchapper à une mort certaine.

Le capital de Destin d'un héros peut donc être vu comme une réserve de vies, réserve qui se reconstitue à chaque aventure, mais n'évolue pas avec l'expérience. Ceci implique que même un personnage nouvellement créé peut affronter les plus terribles périls, mais que personne, pas même les plus grands héros, ne peut tromper la mort indéfiniment : un personnage qui reçoit

une blessure mortelle en ayant épuisé sa réserve de points de Destin est mort, point final.

Rappelons enfin que ce capital de Destin n'est pas entre les mains du personnage, mais entre celles du joueur. Un héros n'a donc pas besoin d'être conscient pour que son Destin le sauve.

Progression

Sur un plan strictement chiffré, la progression des personnages reste beaucoup plus limitée que dans les jeux permettant une « montée de niveau sans fin » ; en contrepartie, le meneur de jeu devra veiller à faire de chaque cap de progression une étape majeure dans la destinée du personnage (par le biais, par exemple, d'une Fortune unique ou spécialement conçue par le personnage). Les quatre grandes étapes de la vie du personnage de Kane, détaillées au chapitre V (soldat, aventurier, vengeur et, enfin, errant) constituent à ce titre un excellent modèle.

A l'Aventure !

Penchons-nous, pour finir, sur le rythme des scénarios. A l'instar des nouvelles d'Howard, un scénario de *Solomon Kane* doit être rapide et nerveux, plein de bruit et de fureur ou, à défaut, de mystère et de noirceur.

Toute aventure devrait normalement comporter au moins une scène de combat, mais sans doute pas plus de trois au total : l'essentiel est que ces combats correspondent à des moments cruciaux sur le plan dramatique, et non à des « passages obligés » comme c'est trop souvent le cas dans nombre de jeux de rôle.

Dans une aventure de *Solomon Kane*, l'action doit toujours être mise en avant, alors que l'aspect investigatif doit rester anecdotique, voire inexistant...mais cette action doit aussi se combiner à l'émotion – l'horreur, bien sûr, mais aussi des passions comme la vengeance ou la soif de conquête, ou des aspirations comme la quête de la justice ou le désir de rédemption.

Ne confondez pas, enfin, la durée de jeu et la durée de l'aventure à l'échelle des personnages.

N'hésitez pas, si nécessaire, à intégrer des ellipses dans le déroulement d'un scénario, afin de pouvoir résumer en quelques mots plusieurs journées de voyage ou même plusieurs semaines de repos : tout dépend de l'intrigue et du rythme que vous souhaitez lui insuffler. Une aventure jouée en quatre heures peut très bien intégrer une ellipse de quelques semaines ou même un long périple de plusieurs mois. Là encore, la lecture des nouvelles de Robert E. Howard constitue sans doute la meilleure des écoles !



Solomon Kane : la Fin du Voyage ?

Courant dans le vent comme une meute furieuse, aboyaient les chiens de l'océan.

Solomon Kane se leva à nouveau et attacha sa lame espagnole.

Dans ses yeux étranges et froids une lueur vagabonde brillait, entêtée et aveugle.

Et Solomon prit congé des gens pour s'en aller dans la nuit.

Une lune sauvage chevauchait les nuages blancs et fougueux, les vagues aux crêtes blanches battaient avec fureur,

Lorsque Solomon Kane repartit à nouveau et personne ne connaissait sa route.

Ils l'aperçurent se découpant sur la lune, où des nuages se dissipaient sur le faite de la colline.

Et ils entendirent un appel étrange dont les échos sifflaient et se mêlaient au vent.

R. E. Howard, Solomon Kane's Homecoming