

Solomon Kane : l'Éternel Retour ?

Notes sur la Quatrième Edition du Jeu, par **Olivier Legrand** (document actualisé en Août 2015)

En 2008, j'avais mis en ligne la troisième édition de ce jeu de rôle en annonçant qu'il s'agissait là de son « ultime mouture »... et voici donc, cinq ans plus tard, une quatrième édition. Pourquoi ? Parce que la troisième édition, destinée à corriger et à aplanir certains éléments de la deuxième édition qui ne me satisfaisaient pas, m'avait malgré tout laissé un arrière-goût d'inachevé ; il me semblait que j'aurais pu simplifier encore un peu plus certains petits rouages du système de jeu ou me rapprocher encore un peu plus des nouvelles de Robert E. Howard. Je me suis donc laissé le temps de la réflexion, avant de mettre cette nouvelle édition en chantier...

Ce document examine les principales modifications effectuées par rapport à la troisième édition.

Présentation Générale

La présence d'illustrations intérieures constitue sans aucun doute la différence la plus flagrante, mais l'organisation du livre des règles a également été modifiée. Il est désormais scindé en deux parties : le **Livre du Joueur** et le **Livre du Meneur de Jeu**.

Le Livre du Joueur contient les règles de création de personnage, le système de résolution et les règles de combat. Le Livre du Meneur de Jeu présente l'univers du jeu, les règles sur l'évolution des personnages au long cours, mais aussi les règles sur les divers périls (chutes, flammes, terreur etc.), qui sont désormais regroupées dans le même chapitre que les règles sur les adversaires (bref, un chapitre sur toutes les menaces auxquelles un héros peut être confronté) et, bien sûr, les règles sur la sorcellerie (toujours réservée à quelques PNJ).

Création des Personnages

L'ancienne valeur d'Attaque (basée sur la Force et l'Adresse) a cédé la place à une valeur plus générale de **Physique**, qui sert pour le combat mais aussi pour toutes les actions athlétiques (sauts, escalade, course etc.). Les personnages ont également une nouvelle valeur de **Sang-froid** (moyenne de l'Instinct et de la Volonté), utilisée pour surmonter divers périls ; c'est aussi le Sang-froid qui permet désormais aux héros de surmonter leur terreur face à l'indicible – ceci dépendait précédemment de la seule Volonté.

Ainsi, les personnages ont donc quatre Traits de base (Force, Adresse, Instinct et Volonté) et quatre valeurs dérivées (Rapidité, Endurance, Physique et Sang-froid). Les valeurs d'Attaque et de Défense ne sont plus considérées comme des caractéristiques à

part entière, mais comme de simples applications de deux valeurs plus générales : le Physique (Attaque) et la Rapidité (Défense, avec l'habituel -2).

Système de Jeu

En ce qui concerne le système de base et les règles de résolution d'action, aucun changement, en dehors de ceux qu'implique l'apparition des valeurs de Physique et de Sang-froid.

Règles de Combat

Les règles de combat ont subi divers petits « réglages fins » sur des points spécifiques, le cœur du système restant inchangé. Plus précisément :

1) Les effets des bottes secrètes (rebaptisées **bottes mortelles**) ont été totalement transformés. Il ne s'agit plus d'une sorte de feinte améliorée, mais d'un coup permettant d'infliger une blessure mortelle sur une simple réussite, moyennant bien sûr la réussite d'un exploit (-4) en Attaque. Réservée aux Bretteurs Accomplis, cette possibilité remplace également l'ancienne règle qui permettait de transformer une simple attaque en coup de maître moyennant 1 point de Destin. Les Tireurs d'Elite peuvent quant à eux tenter des Tirs Mortels, aux effets similaires.

2) Les effets de certaines **armes de corps-à-corps** ont été modifiés – pour aller vers plus de simplicité et éliminer les ajustements superflus ou redondants.

Un exemple : désormais, le désavantage en allonge d'un combattant avec une simple dague face à un adversaire armé d'une épée est représenté par une pénalité en Attaque, et non plus à la fois en Attaque et en Rapidité. Ceci n'est qu'un exemple : d'autres armes ont également été révisées, comme les armes d'hast ou les armes improvisées.

3) Les règles sur les **effets des blessures** ont été totalement revues – voir ci-dessous pour plus de détails sur ce changement majeur. Les règles sur les **armures** ont également été révisées.

4) Diverses petits ajustements ont été apportés aux règles de **combat à mains nues**, afin de les mettre en conformité avec les changements évoqués ci-dessus.

5) Les règles sur la **fureur guerrière** ont été totalement revues, avec des effets supplémentaires et diverses clarifications.

Blessures

Dans les versions précédentes, chaque blessure donnait lieu à un test d'Endurance pour éviter d'être hors de combat et était toujours suivi d'une perte d'un point d'Endurance. A la pratique, ce système qui combinait test et perte de points s'avérait un peu lourde ; en outre, le risque de se retrouver hors de combat dès la première blessure n'apportait pas grand-chose au jeu et n'était pas si pertinent que cela sur le plan « howardien ».

Les nouvelles règles de blessures sont à la fois plus simples et plus fidèles à l'esprit des sources du jeu.

Désormais, une blessure se solde tout simplement par la **perte de 2 points d'Endurance**, mais sans avoir à tester cette valeur. Le personnage se retrouve logiquement hors de combat lorsque son Endurance est totalement épuisée (à 0), là encore sans avoir à effectuer de tests. Comme avant, il faut garder un compte des blessures subies par le personnage, mais leur impact en termes de jeu a été simplifié (et allégé). Au lieu de subir une pénalité pour *chaque* blessure reçue, un blessé subit désormais une seule pénalité globale de -2 en Force, Adresse, Physique et Rapidité (et donc également en Attaque et en Défense), qui s'applique lorsque son Endurance est tombée au-dessous de 4, mais uniquement une fois que la scène de combat en cours est achevée : tant que le personnage est dans le feu de l'action, il peut continuer à combattre jusqu'à son dernier point d'Endurance, sans subir de pénalité : les effets de l'affaiblissement dû aux blessures ne se feront sentir qu'après coup, une fois que la tension du combat et la nécessité de survivre seront retombées.

Notons que ces effets ne concernent que les héros et les PNJ de premier plan (ainsi que les animaux et les créatures), les Seconds Couteaux étant toujours mis hors de combat dès la première blessure.

Note : La règle sur la pénalité due à l'affaiblissement a été modifiée en Août 2015. Jusqu'ici, dans la quatrième édition des règles, cette pénalité se faisait ressentir immédiatement, dès que le blessé se retrouvait avec une Endurance inférieure à 4. Cet ultime ajustement rend les combats encore plus simples à gérer (et plus héroïques).

Survie, Destin etc.

Le recours aux **points de Destin** a été clarifié et simplifié : exit la possibilité d'obtenir un coup de maître en dépensant 1 point, cette option ayant été remplacée par les nouvelles règles sur les Bottes Mortelles. Les points de Destin retrouvent donc leur fonction première (qu'ils n'auraient sans doute jamais dû perdre) : sauver la peau du personnage.

Quelques règles sur les **périls** et autres **situations classiques d'aventure** ont été ajustées, clarifiées ou étoffées : les règles sur la torture, par exemple, mais aussi celles sur la terreur et celles sur la discrétion.

PNJ & Créatures

Les règles sur les **ennemis majeurs** ont été considérablement simplifiées : ils ne disposent plus de points de Destin (ce qui simplifie grandement la tâche du meneur de jeu et s'avère au final beaucoup plus proche de la façon dont les adversaires de Kane sont mis en scène par Howard dans ses nouvelles).

Les règles sur les **bêtes féroces** et les créatures ont été, elles aussi, révisées et clarifiées. Les **créatures monstrueuses** ont désormais un ajustement d'Effroi (0, -2 ou -4) appliqué au test de Sang-froid pour éviter la terreur.

Autre modification importante, qui vise à coller plus fidèlement aux sources du jeu : désormais, seuls les héros et les ennemis majeurs peuvent effectuer des tests de Défense ou obtenir des coups de maîtres. Un animal ou une créature peut donc mettre en grand danger un héros – et même « finir » par le tuer, mais seul un ennemi majeur peut infliger une blessure mortelle à un héros. Rappelons qu'un PNJ mineur peut être mis hors de combat en une seule attaque : il est donc parfaitement possible (et même fréquent) pour un lion ou une goule de tuer un humain d'une seule attaque – mais ceci n'arrivera pas à un héros.

Sorcellerie & Surnaturel

Les règles sur les **esprits maléfiques** ont été entièrement réécrites. La nouvelle mouture est à la fois plus claire, plus logique et plus étoffée.

Les règles sur la **sorcellerie** et ses Secrets ont été légèrement retouchées / actualisées. La codification en termes de jeu du fameux **bâton-vaudou** de Kane a été étoffée et modifiée, pour coller de plus près aux pouvoirs de ce puissant artefact. Le **Secret des Sphères**, issu d'une réécriture apocryphe d'une des nouvelles d'Howard, a été retiré des règles de base – mais fera son retour dans un prochain supplément.

Notes Diverses

Les règles sur les points faibles des héros, apparues dans la troisième édition, ont été abandonnées, car elles n'apportaient finalement pas grand-chose au jeu. Quant à l'appendice sur les **Chiens de Mer**, il constitue désormais un supplément à part entière.

Le Livre du Meneur de Jeu propose quelques **règles de combat optionnelles** : assommer un adversaire, riposter d'escrime, fatigue, maladdresses etc. J'avais songé à inclure ces règles dans le système de combat proprement dit, mais il m'a paru préférable de les présenter à part, comme strictement optionnelles, afin de conserver la simplicité des règles de base.

Enfin, le livre s'achève sur deux pages de **conseils pratiques** destinés au meneur de jeu, portant notamment sur les spécificités du système.