

LA MARQUE DE KANE

Webzine trimestriel gratuit consacré au jeu de rôle amateur **Solomon Kane**

D'après l'œuvre de Robert E. Howard

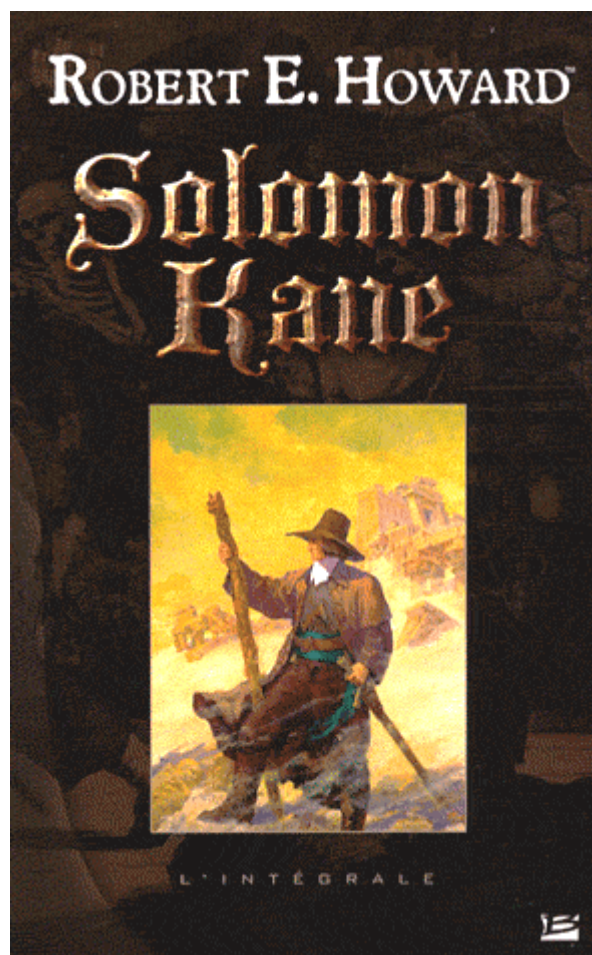
DES ÉPÉES POUR LA FRANCE !

Bienvenue dans ce premier numéro de *La Marque de Kane*, webzine gratuit et (à peu près) trimestriel, consacré au jeu de rôle amateur **Solomon Kane**, inspiré des aventures du héros créé par Robert E. Howard, aventures qui sont d'ailleurs de nouveau disponibles en version française (et, cette fois-ci, non-retouchée) dans une nouvelle édition superbement illustrée par Gary Gianni et publiée chez Bragelonne.

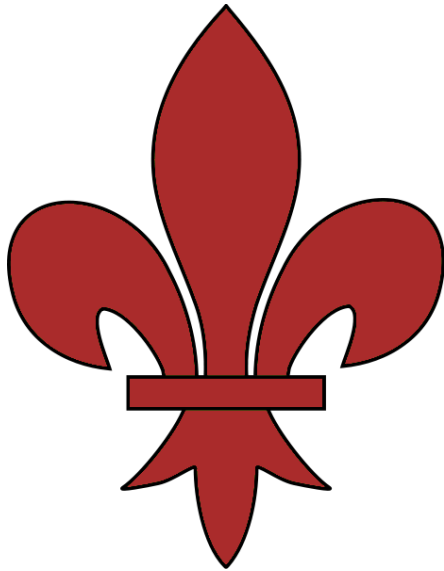
Chaque numéro de *La Marque de Kane* vous proposera, en une demi-douzaine de pages, un ou deux articles pour le jeu de rôle amateur *Solomon Kane*, qu'il s'agisse d'articles de fond, de règles optionnelles ou d'aides de jeu. Ce premier numéro, placé sous le signe d'Agnès la Noire, vous présente un article consacré à la France dans le monde de Solomon Kane (et d'Agnès !) ainsi que des règles optionnelles sur les casques et les armures, qui jouent un rôle plus important dans les aventures d'Agnès que dans celles de Kane.

Bonne lecture et bon jeu !

Olivier Legrand (2008)



DES ÉPÉES POUR LA FRANCE !



MAUDITS FRANÇAIS !

« Me fier à un Français... quel fou j'ai été ! »

Solomon Kane, dans *Bruits d'Ossements*

Le but de ce chapitre n'est pas de résumer l'Histoire de France entre la fin du XVIème et le début du XVIIème siècle mais plutôt d'explorer ce que pourrait être cette France dans le monde à la fois brutal et ténébreux de *Solomon Kane*.

Dans cet univers, l'Histoire, répétons-le, n'est qu'un décor, une toile de fond qui doit savoir s'effacer devant l'Aventure... une Aventure qui peut, en outre, intégrer des éléments surnaturels d'ordinaire plus associés aux récits d'épouvante ou de *sword & sorcery* qu'à l'univers des romans historiques ou des films de cape et d'épée.

Contrairement à l'Angleterre, à l'Allemagne et, par-dessus-tout à l'Afrique, la France n'occupe pas vraiment une place de premier plan dans les aventures de Solomon Kane : si l'on excepte la première partie d'*Ombres Rouges*, qui *semble* se passer en France, aucun récit mettant en scène le Puritain Vengeur ne se déroule dans le pays du Massacre de la Saint-Barthélemy.

La France a néanmoins fait partie du parcours de Solomon Kane, comme en atteste ce bref échange, extrait de la nouvelle *Les Epées de la Fraternité*, entre Jack Hollinster et Kane :

« - 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'assombrit.

- 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... »

Cette « juste cause » évoquée par Kane fait sans nul doute référence aux Guerres de Religion, et plus probablement encore à la résistance des Huguenots contre le puissant parti catholique : en tant qu'Anglais, ancien ennemi des Espagnols et Puritain de surcroît, Kane n'a pu que pencher en faveur du camp protestant – mais l'ellipse sur le nom de la ville et la référence peu précise à une « *armée française* » nous empêcheront d'en savoir (ou d'en deviner) davantage.

Si leur nation occupe donc une place de second plan dans les aventures de Kane, les Français, quant à eux, y sont davantage à l'honneur – ou plutôt au déshonneur, en la personne de deux méchants particulièrement mémorables, le sanguinaire et sarcastique Le Loup (voir règles de *Solomon Kane* p 41), sans doute un des ennemis humains les plus redoutables que Kane ait eu à affronter, et le non moins cruel mais plus raffiné Gaston l'Armon, assassin élégant plus connu sous le sobriquet de Gaston le Boucher (voir règles de *Solomon Kane* p 41), deux ruffians « en français dans le texte », apparaissant respectivement dans les nouvelles *Ombres Rouges* et *Bruits d'Ossements*.

Dans un cas comme dans l'autre, le personnage du Français fait figure de contrepoint à celui de Solomon Kane, la verve sarcastique du Loup et l'élégance presque efféminée de Gaston l'Armon s'opposant clairement à la sombre austérité du Puritain errant. Leurs motivations sont également opposées : Le Loup et le Boucher sont des meurtriers sans scrupules, des assassins qui prennent plaisir à tuer, alors que Kane est le sévère vengeur qui ne sourit jamais.

Des personnages comme Le Loup et Gaston le Boucher trouvent évidemment leur origine dans le stéréotype du « ruffian français » tel qu'il est représenté par de nombreux récits d'aventure anglo-saxons du XIX^{ème} et du XX^{ème} : beau parleur, ironique, vaniteux...

Notons toutefois que dans chaque cas, Robert E. Howard a ajouté cette touche de noirceur si caractéristique de sa fiction : Le Loup est un bandit de grand chemin doté d'une éloquence moqueuse à la Robin des Bois, mais c'est aussi un violeur et un tueur de femmes ; Gaston l'Armon est un jeune homme à la beauté « insolente », « paré de plumes et de dentelles » à la manière d'un mignon de la cour d'Henry III... mais on l'a surnommé Gaston le Boucher, ce qui laisse entendre que les meurtres qu'il a commis n'avaient rien de raffiné ni de romantique.

Les Français sont-ils pour autant condamnés à avoir le « mauvais rôle » dans l'univers de *Solomon Kane* ?

Que nenni, car, comme nous le prouvent les exemples d'Agnès la Noire (voir *Amazonnes et Femmes d'Épée* dans les règles de *Solomon Kane*), de son compagnon Etienne Villiers ou même du ténébreux antihéros De Montour (sur lequel nous aurons d'ailleurs l'occasion de revenir dans le prochain numéro de *La Marque de Kane*), l'héroïsme howardien se conjugue fort bien en français !

AVENTURES À LA FRANÇAISE

Si les aventures de Kane accordent peu de place à la France, celle-ci sert en revanche de décor aux trois récits mettant en scène le personnage d'Agnès de Chastillon. Même si ces derniers sont manifestement situés quelques décennies avant les aventures de Kane, ils constituent néanmoins une source d'inspiration de premier ordre pour les meneurs de jeu de *Solomon Kane* – et tout particulièrement pour ceux qui souhaitent baser les aventures de leurs héros (tout au moins dans un premier temps) dans le royaume de France.

Ces nouvelles s'intitulent *Agnès la Noire, Des Épées pour la France* (nouvelle qui donne son titre à ce tour d'horizon) et *La Maîtresse de la Mort* (récit achevé par Gerald Page à partir d'un synopsis laissé par Howard) – un corpus réduit, donc, mais dans lequel il est déjà possible de discerner une atmosphère, une

unité de ton à la fois typiquement howardienne et subtilement différente de l'ambiance des aventures de Kane.

Même si elles sont animées de cette « fureur » si caractéristique des récits héroïques d'Howard, ces trois nouvelles se distinguent des aventures de Solomon Kane par un ton plus romanesque, plus proche de celui d'un roman historique ou de cape et d'épée, et reléguant clairement le fantastique au second, voire au troisième plan : de fait, celui-ci n'est présent que dans *La Maîtresse de la Mort*, et de façon notablement plus discrète que dans ses récits de *sword & sorcery*, genre dans lequel on peut clairement ranger plusieurs aventures de Solomon Kane.

Quant à la différence de période historique, elle est tout à fait anecdotique ; tout comme celles de Kane, les aventures d'Agnès la Noire ne mentionnent pas de date précise et contiennent également un certain nombre d'anachronismes – ou, pour reprendre le fort bel euphémisme du traducteur François Truchaud, de « *contractions historiques* ». Autant dire que les aventures d'Agnès et de Kane se déroulent dans le même univers, tout en conservant leur identité propre.

Au final, le « dosage » des aventures d'Agnès la Noire, comparé à celui des aventures de Kane, pourrait être résumé ainsi : un peu plus de duels à l'épée, de sentiments et de complots, un peu moins d'ombres et de sorcellerie. Ce dosage peut évidemment être repris par les meneurs de jeu désireux de créer une « France à la Howard ».

Bien évidemment, l'idée de rendre plus discret l'élément fantastique dans un contexte français ne signifie aucunement qu'il n'y a pas sa place. Du reste, le fait que la seule aventure d'Agnès la Noire à intégrer une touche de fantastique (*La Maîtresse de la Mort*) soit chronologiquement la dernière et ait été laissée inachevée par Robert E. Howard peut nous laisser penser que ce dernier avait peut-être prévu d'orienter son personnage dans une direction plus ténébreuse, plus proche de l'ambiance des aventures de Kane – une idée que nous pouvons fort bien tenter de développer par le biais d'un jeu de rôle comme *Solomon Kane*.

Quant au personnage d'Etienne Villiers, frère d'armes et compagnon d'aventures d'Agnès, il constitue un excellent modèle d'aventurier français à la Howard – ou, si l'on préfère, d'aventurier howardien à la française...

Villiers est en effet doté d'un background à la fois typique et évocateur, dans lequel se mêlent de façon étonnante le cliché du ruffian français, que nous avons déjà rencontré chez Le Loup et Gaston le Boucher, et la figure du chevalier errant... même s'il s'agit en l'occurrence d'un chevalier quelque peu déchu. A la croisée de ces deux archétypes, le personnage de Villiers, plus complexe qu'on ne pourrait s'y attendre, réussit à être à la fois une canaille et un héros...

Agnès elle-même aura bien du mal, au moins dans un premier temps, à savoir laquelle de ces deux tendances l'emporte chez lui : après avoir secouru Agnès et l'avoir (soi-disant) « pris sous son aile », il envisagera de se débarrasser d'elle en la vendant à un bordel – ce qui provoquera la fureur de l'héroïne et coûtera presque la vie à l'aventurier... mais plus tard, Agnès sauvera la vie de Villiers par deux fois, puis ce sera au tour d'Etienne de la secourir de nouveau...

Bien que fort différent du personnage de Solomon Kane, Etienne Villiers est lui aussi, à sa façon, un personnage en quête de rédemption, mais là où Kane cache sa part d'ombre sous l'habit noir et la mine austère du Puritain, Villiers cache une âme de chevalier errant sous une carapace de cynisme et un sens de l'honneur certain sous le masque d'un opportuniste sans scrupules...

MÉLANGES DES GENRES

Dans **Forêt Noire**, nous avons évoqué le fait que le folklore local pouvait constituer une source d'inspiration intéressante pour les meneurs de jeu – et la France possède elle aussi ses récits de fantômes, de chasses sauvages et de loups-garous. Il est néanmoins plus intéressant pour les joueurs que chaque pays possède sa propre « couleur » scénaristique, ne serait-ce que pour éviter une certaine monotonie : si chaque forêt de France recèle quelque danger surnaturel, la Forêt Noire perdra bien vite sa place « à part » dans l'Europe ténébreuse de *Solomon Kane*.

Plus que le folklore ou les légendes, la littérature peut constituer ici une source d'inspiration de premier plan. La section des règles de *Solomon Kane* intitulée *L'Aventure selon Howard* (p 24 à 27) évoque le singulier amalgame de références littéraires a priori fort disparates qui sous-tend l'univers de

Solomon Kane : gothic novels, récits de pirates, jungle stories, romans historiques...

Rien n'empêche le meneur de jeu de suivre un tel processus d'alchimie créative pour créer une France « kanienne », en ajoutant une dose plus ou moins généreuse de fantastique dans le style de Howard, Lovecraft ou Clark Ashton Smith à une matière de base inspirée de romans de cape et d'épée... sans oublier, bien sûr, d'y injecter un supplément de fureur typiquement howardienne.

Un tel mélange des genres, en revanche, ne fonctionnera que si le meneur de jeu parvient à bien doser les ingrédients dont il dispose. Ainsi, le panache et l'esprit chevaleresque typiques des romans de cape et d'épée sont sans doute moins dans le ton de l'univers rude et ténébreux de Kane que les sombre secrets, complots et autres vengeances qui émaillent également de tels récits.

Dans *Les Trois Mousquetaires*, par exemple, la tragique histoire d'Athos et de Milady semble tout à fait dans le ton d'un jeu comme *Solomon Kane* : oublions d'Artagnan et les autres mousquetaires, transportons Athos à la fin du XVIème siècle et nous obtenons un superbe modèle d'aventurier noble tourmenté, dans le plus pur style des héros à la Howard.

Autre approche étonnamment efficace : partir d'un récit fantastique ou de *sword & sorcery* et le transposer dans la France de cette époque, en effectuant les changements qui s'imposent : quel que soit le siècle ou l'univers, une épée reste une épée... et un sorcier reste un sorcier. De nombreux récits mettant en scène Conan, Kull ou d'autres héros de *sword & sorcery* peuvent ainsi être transposés assez facilement à l'époque élisabéthaine, qui sert de toile de fond aux aventures de Kane, moyennant quelques ajustements historiques et esthétiques.

ET L'HISTOIRE DE FRANCE ?

Conformément à l'esprit howardien du jeu, le meneur de jeu devra traiter l'Histoire de France comme un décor, une toile de fond, en évitant qu'elle ne devienne envahissante et sans perdre de vue que l'objectif principal d'un scénario de *Solomon Kane* est l'Aventure, et non la reconstitution historique.

Il existe du reste un excellent jeu de rôle français sur cette période, historiquement

authentique et authentiquement historique : le remarquable *Te Deum pour un Massacre* de Jean-Philippe Jaworski (Ed. du Matagot), que l'on peut considérer comme un des chefs d'œuvre du jeu de rôle français (et du jeu de rôle en général) mais dont l'optique se situe aux antipodes de celles d'un jeu comme *Solomon Kane*, dont l'univers reste celui des *pulps* et des récits de *sword & sorcery*.

Dans cette optique, le meneur de jeu pourra tout à fait agrémenter sa France 'kanienne' de comtés fictifs, de villes de son invention ou de 'grands personnages' tout à fait imaginaires, tant qu'il évite les anachronismes trop flagrants et qu'il fait preuve d'une certaine exactitude sur les points appartenant à la culture générale (comme par exemple les noms et les règnes des différents rois, les guerres et autres grands événements pour manuels d'histoire).

Au-delà de ces « lignes de base », tout est permis, ou presque !

Après tout, si Alexandre Dumas a pu rendre crédible pour ses lecteurs sa version de l'histoire de l'Homme au Masque de Fer, alors rien n'interdit à un meneur de jeu de *Solomon Kane* de décider que Catherine de Médicis était une véritable nécromancienne ou d'inventer un jumeau maléfique à Henri de Navarre. L'auteur des *Trois Mousquetaires* et de *La Reine Margot* l'a écrit en son temps :

« *Il est permis de violer l'Histoire, à condition de lui faire un enfant...* »

Dans le contexte d'un jeu de rôle comme *Solomon Kane*, nous pourrions rajouter :

« *Surtout s'il s'agit d'un monstre...* »

Olivier Legrand (2008)



Le Massacre de la Saint-Barthélémy (illustration anonyme)

RÈGLES OPTIONNELLES : CHOCS & ARMURES

Comme dans les récits de Solomon Kane, les scènes de combat qui émaillent les aventures d'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 appartenaient davantage à l'époque de François Ier et d'Henry VIII (début du XVIème siècle), qui est aussi celle d'Agnès, qu'à l'ère élisabéthaine (fin du XVIème / début du XVIIème siècle) qui sert de toile de fond aux aventures de Kane.

De fait, Agnès, narratrice de ses aventures, fait fréquemment allusion à son *morion* (terme désignant les casques typiques du XVIème siècle, façon conquistador) ou à telle ou telle pièce d'armure portée par un adversaire. Comme dans les aventures de Kane, toutefois, l'armure est implicitement présentée 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 un combat : le motif du poignard dont la lame s'est « plié » en tentant de transpercer une cotte de mailles et le motif de l'adversaire protégé par une armure mais tout de même sonné par la force d'un coup. Les meneurs de jeu désireux d'intégrer de telles occurrences à leurs scènes de combat pourront avoir recours aux règles optionnelles suivantes.

Casques & Morions

Si l'on s'en tient aux règles de *Solomon Kane*, le port d'un casque n'apporte aucun avantage particulier en combat – 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.

La règle optionnelle détaillée ci-dessous s'adresse avant tout aux meneurs de jeu qui souhaitent rendre les casques plus importants en termes de jeu, comme ils semblent l'être dans les aventures d'Agnès la Noire.

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 subie par l'assaillant augmente de 1 ; elle passe donc de -2 à -3.

La Force des Coups

Selon les règles de *Solomon Kane*, le seul moyen de blesser un adversaire protégé par une armure est de viser le « défaut de la cuirasse », ce qui constitue une *prouesse* ; si l'assaillant ne cherche pas à viser une partie non protégée du corps de son adversaire, ses coups n'auront aucun effet notable en termes de jeu. Les meneurs de jeu qui trouvent cette approche trop radicale ou trop simpliste pourront utiliser la règle optionnelle suivante, qui relativise l'efficacité des armures.

Lorsqu'un personnage protégé par une armure subit une attaque par arme blanche, il n'est pas blessé mais si la Force de son assaillant dépasse la sienne, il est *sonné* par la force d'impact du coup et subit une perte temporaire d'un point d'Endurance. Comme pour les dommages des attaques à mains nues, ces pénalités peuvent se cumuler mais se dissipent dès la scène suivante.

Conformément à l'esprit héroïque du jeu, cette règle a encore plus d'impact sur les Seconds Couteaux.

Si un Second Couteau en armure est frappé par un assaillant dont la Force dépasse la Valeur du Second Couteau, ce dernier se retrouve obligatoirement mis hors de combat, assommé par la force du coup.

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, la lame de l'arme sera ensuite tordue. Ceci se produira que la victime soit ou non sonnée par la force du coup (voir ci-dessus).

L'arme tordue subit un malus de -2 en Attaque (ce qui peut la rendre pratiquement inutile face à une arme plus longue, celle-ci imposant déjà un -2 à l'Attaque adverse).

Olivier Legrand (2008)