



THE SAVAGE WORLD OF SOLOMON KANE

PRÊTS À JOUER SOLOMON KANE

Ces prêts-à-jouer sont de rang Novice. Ils ont été conçus avec les règles de *Solomon Kane* et non celles de *Savage Worlds Adventure Edition*. Les habitués de ce dernier constateront donc quelques différences avec ce dont ils ont l'habitude...

CRÉDITS

ÉCRITURE

Mathieu Bardoux

RELECTURE

Pascal Blatter
Pierre Debut
Éric De Monte
Denis

MAQUETTE

Chris « Torone » Cussat-Blanc



GENEVIÈVE DE MOREUIL

AU SERVICE DU VATICAN



Cadette d'une famille de gentilshommes angevins, Geneviève de Moreuil aurait dû épouser un cousin falot, lui faire de beaux enfants, être belle et se taire : ce n'était pas dans son caractère, aussi se réfugia-t-elle dans une abbaye de Clarisses. La mère Angélique la cacha quelques mois, mais se rendit compte bientôt que sa protégée n'était pas faite pour la vie monastique. Elle la confia donc à l'évêque de Tours, qui, séduit par son intelligence et sa hardiesse, l'introduisit auprès de l'Ordo Sanctae Missionis, une société secrète chargée d'être les yeux, les oreilles, et, le cas échéant, le bras de la Papauté.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d6	d8	d4	d8	d4	
Athlétisme		d4	Occultisme		d6
Combat		d4	Perception		d6
Culture générale		d6	Persuasion		d6 ^R
Discrétion		d6	Subterfuge		d6
Équitation		d6	Tir		d4
ALLURE		PARADE	RÉSISTANCE		
6 (d6)		6 (2)	4		

Handicaps : Curieuse (Majeur — la curiosité est un vilain défaut, et Geneviève est très vilaine), Ennemi (Mineur — Geneviève s'est fait un ennemi de Dom Griezmann, un inquisiteur dominicain implacable), Susceptible (Mineur)

Atouts : Charismatique, Résistance aux arcanes, Linguiste.

■ SON AVIS SUR SES COMPAGNONS

Yasmina : Toi, ma petite, si tu es une honnête marchande, je suis une nonne.

Frédéric : Un franc-tireur, il est dangereux. Il faut savoir le contrôler.

Parfait : J'envie William de savoir susciter un tel dévouement.

William : Je sens un pouvoir latent chez lui.

Archibald : Le savoir, c'est le pouvoir, et cet homme est un puits de science.

Ozul : Quel outil magnifique !

Dom Griezmann : C'est un véritable serpent !

■ ACTIONS

✂ **Rapière :** Combat d4, 2d4, Parade +1.

✂ **Main gauche :** Combat d4-2, 2d4, Parade de l'arme principale +1.

☒ **Arbalète de poing :** Tir d4, 10/20/40, 2d4 PA 1, Rechargement 1.

■ CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Charismatique :** relance gratuite en Persuasion.

* **Linguiste :** français, anglais, italien, castillan, arabe, latin, grec ancien, hébreux.

* **Résistance aux arcanes :** inflige -2 en Arcanes et dégâts quand ciblée par pouvoir.

* **Susceptible :** résister à Provocation -2.

■ ÉQUIPEMENT

Rapière, main gauche, arbalète de poing avec une vingtaine de carreaux, habits de voyage, matériel de cambrioleur, petit miroir, sac de chausse-trappes, 1,05 £.

YASMINA AL-HARIRI

RICHE MARCHANDE



Issue d'une famille influente du Hedjaz, Yasmina fut formée dès son plus jeune âge aux arts de l'intrigue et du combat. Espionne et assassin au service d'un puissant émir ottoman, elle traque Blackwood pour récupérer le Sceau d'Iblis et empêcher qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Cette femme de mystères préfère la ruse à la force brute, mais elle sait aussi tuer sans hésiter.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d8	d6	d6	d6	d4	
Athlétisme		d8	Éducation		d6
Combat		d8	Équitation		d4
Culture générale		d4	Perception		d6+2
Discrétion		d8	Persuasion		d6
ALLURE		PARADE	RÉSISTANCE		
6 (d6)		7 (1)	4		

Handicaps : Impitoyable (Majeur — ne recule devant rien pour arriver à ses fins), Suspicieuse (Mineur — paranoïaque), Secret (Mineur — espionne au service de l'émir du Hedjaz, Abd Al Mansour).

Atouts : Combat rapproché, Linguiste, Vigilante.

■ SON AVIS SUR SES COMPAGNONS

Geneviève : Une femme forte et manipulatrice, elle me plaît... mais il va falloir la surveiller.

Frédéric : Un fanatique borné, limite croisé, mais il peut être utile.

Parfait : Une loyauté peut-elle vraiment être si absolue ?

William : Un tel amour fraternel est émouvant, mais c'est aussi une faiblesse.

Archibald : Il n'aurait jamais dû sortir de sa bibliothèque...

Ozul : Il m'est tout dévoué ; en retour, je dois aussi le protéger.

Dom Griezmann : Ces fanatiques sont ce que les Chrétiens produisent de pire.

■ ACTIONS

✂ **Cimeterre** : Combat d8, 2d6.

✂ **Petit bouclier rond** : Combat d8, d6+d4, Parade +1.

✂ **Poignard** : Combat d8, d6+d4.

+**Combat rapproché** : avec un poignard, peut choisir un ennemi adjacent par tour en action gratuite. Attaque et Parade contre cet ennemi gagnent un bonus égal à (moitié de l'Allonge de l'ennemi +1).

✂ **Poignard** : Athlétisme d8, 6/12/24, d6+d4

■ CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Linguiste** : arabe, italien, persan, afar, somali, turc.

* **Vigilante** : Perception +2.

■ ÉQUIPEMENT

Cimeterre, poignards (x5), petit bouclier rond, habits de marchand, cheval de selle et selle de monte, corde de soie 20 m, écritoire, plume, encre, papier, sac de chausse-trappes, 0,35 £.

ARCHIBALD WETHERBY

PRÉCEPTEUR DÉVOUÉ



Précepteur de William et d'Eleanor Sinclair après avoir été celui de leur père Francis, Archibald a vécu très douloureusement l'enlèvement de sa protégée.

Archibald voyage sur une vieille mule nommée Paternoster.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6-1	d6	d4-1	d8	d6-1
Athlétisme	d4	Perception	d4	
Culture générale	d8	Persuasion	d6	
Discrétion	d4	Provocation	d6	
Éducation	d8	Sciences	d6	
Équitation	d4	Soins	d6	
Jeu	d4	Tir	d4	
Occultisme	d6+2			
ALLURE	PARADE	RÉSISTANCE		
5 (d6-1)	2	5		

Handicaps : Âgé (Majeur), Bavard (Mineur — ne peut pas résister à l'envie de parler, surtout quand il doit décrire un plan génial), Hésitant (Mineur).

Atouts : Calculateur, Érudit, Linguiste.

■ SON AVIS SUR SES COMPAGNONS

Genevieve : Les femmes et le savoir, dangereuse alliance.

Frédéric : Cet homme ne joue-t-il pas avec des forces qui le dépassent ?

Parfait : Un brave garçon, fiable comme le roc.

William : Pauvre Will, je donnerais ma vie pour qu'il retrouve Eleanor.

Yasmina : Cette « marchande » semble posséder des talents qu'on n'attendait pas, je me demande ce qu'elle nous cache...

Ozul : C'est quand je rencontre ce type d'individus, que je regrette d'avoir quitté ma bibliothèque.

Dom Griezmann : Je me méfie des papistes fanatiques...

■ ACTIONS

✂ **Mains nues** : Combat d4-2, d4-1.

☒ **Mousquet à mèche** : Tir d4, 20/40/80, 2d8 PA 1, Rechargement 2.

■ CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Âgé** : Allure, Course (min. 1), Agilité, Force et Vigueur -1, +5 points de Compétence liées à l'Intellect.

* **Calculateur** : si carte d'action de 5 ou moins, ignore -2 sur 1 action du tour.

* **Érudit** : Occultisme +2.

* **Hésitant** : pioche 2 cartes d'action et conserve la plus basse sauf si joker.

* **Linguiste** : anglais, français, latin, grec, gaélique, arabe classique, danois, occitan.

■ ÉQUIPEMENT

Mousquet à mèche, poudre, une dizaine de balles, habits de voyage, mule (Paternoster), selle de monte, trousse de soins, loupe, 0,5 £.

WILLIAM SINCLAIR

FRÈRE MEURTRI



Fils d'une vieille famille anglaise dont la généalogie remonte aux croisades, William s'est juré de retrouver sa sœur Eleanor, enlevée par l'infâme Blackwood. Il s'est lancé à sa poursuite, accompagné de son serviteur Parfait et son vieux précepteur Archibald.

William monte un cheval de selle nommé Havoc.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d6	d6	d6	d6	d6	
Athlétisme		d6	Équitation		d6
Combat		d6	Perception		d6
Culture générale		d6	Persuasion		d6
Discrétion		d4	Tir		d8
ALLURE		PARADE	RÉSISTANCE		
6 (d6)		6 (1)	7 (2)		

Handicaps : Galant (Mineur), Héroïque (Majeur — aide toujours ceux dans le besoin), Idéaliste (Mineur — voit le monde en noir et blanc).

Atouts : Aristocrate, Arme fétiche (Bréhaigne), Lien mutuel.

■ SON AVIS SUR SES COMPAGNONS

Geneviève : Une aventurière, pourvu qu'Eleanor ne devienne jamais comme elle ! Mais tout de même, qu'elle est belle...

Frédéric : Nous ne suivons pas la même quête, mais nos buts se rejoignent.

Parfait : Je lui dois la vie. Peut-être qu'un jour, le destin me permettra de payer cette dette.

Archibald : Je suis inquiet pour lui, il n'a pas sa place dans ce genre d'expédition.

Yasmina : Pauvre enfant, abusée par l'ignoble Blackwood !

Ozul : Sa fidélité envers sa maîtresse est touchante.

Dom Griezmann : Sa détermination m'impressionne autant qu'elle m'inquiète.

■ ACTIONS

✓ **Verdict, épée courte** : Combat d6, 2d6.

✗ **Bréhaigne, pistolet à rouet** : Tir d8+1, 10/20/40, 2d6+1 PA 1, Rechargement 2, Parade +1.

■ CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Aristocrate** : Culture générale et Persuasion (Réseau) +2 parmi les classes supérieures.

* **Arme fétiche (Bréhaigne)** : Tir et Parade +1 avec Bréhaigne.

* **Galant** : -2 supplémentaire pour résister aux Épreuves d'un personnage Séduisant ou Très Séduisant.

* **Langues** : anglais, français, latin.

* **Lien mutuel** : peut partager ses Jetons avec les autres.

■ ÉQUIPEMENT

Verdict, Bréhaigne, une dizaine de balles, poudre, pourpoint de cuir (torse et bras, +2), habits de voyage, paquetage d'aventurier, cheval de selle (Havoc), 0,55 £.

PARFAIT

ANCIEN ESCLAVE ET VALET DÉVOUÉ



Ancien esclave de la famille Sinclair en Jamaïque, il a sauvé William enfant de la noyade. Le rescapé a alors obtenu de son père l'affranchissement de Parfait, et ce dernier n'a jamais voulu quitter le service de son jeune maître. Une profonde amitié s'est nouée entre eux, et si, pour tout le monde, Parfait n'est que le valet de William, les deux hommes se considèrent bien plus volontiers comme des frères, nés par hasard dans des conditions opposées.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d6	d6	d8	d4	d8	
Athlétisme		d6	Équitation		d4
Combat		d8	Perception		d6
Culture générale		d4	Intimidation		d6
Discrétion		d6	Persuasion		d4
ALLURE	PARADE	RÉSISTANCE			
6 (d6)	7 (1)	8 (2)			

Handicaps : Altruiste (Mineur — fait passer les autres avant lui), Illettré (Mineur), Sensibilité aux arcanes (Majeur).

Atouts : Balayage, Lien mutuel.

■ SON AVIS SUR SES COMPAGNONS

Geneviève : Ferrière ses airs altruistes, ce type de personne n'agit, en fin de compte, que dans ses propres intérêts.

Frédéric : Je ne suis pas certain qu'il partage vraiment nos objectifs.

William : Je lui dois la liberté, il est comme un frère pour moi.

Archibald : Nous partageons la même fidélité, mais le pauvre homme va se tuer dans ces aventures qui ne sont plus de son âge.

Yasmîna : Je sais reconnaître les opprimés, et elle n'en fait pas partie.

Ozul : Toi mon gars, je t'ai à l'œil...

Dom Griezmann : De la droiture, à défaut d'empathie.

■ ACTIONS

✂ **Bâton :** Combat d8, d8+d4, Allonge 2, Deux mains, Parade +1.

+**Balayage :** Combat, -2 si arme à une main, pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, action limitée.

⚔ **Harpon :** Athlétisme d6, 6/12/24, 2d8.

■ CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Langues :** anglais et créole.

* **Lien mutuel :** peut partager ses Jetons avec les autres.

* **Sensibilité aux arcanes :** résiste aux pouvoirs à -4.

■ ÉQUIPEMENT

Bâton, harpon, pourpoint de cuir (torse et bras, +2), habits de voyage, matériel d'escalade, paquetage d'aventurier, 1,5 £.

FRÉDÉRIC LENOIR

CHASSEUR DE MONSTRES



Animé par sa foi, Frédéric est un chasseur de monstres indépendant, qui met la science et l'alchimie au service de son combat. S'il est borgne, il n'est en revanche pas manchot avec une épée. Ses talents lui permettent aussi de venir en aide à ses amis. Mais le savoir a un coût, puisqu'il a perdu son œil lors d'une expérience malheureuse...

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6
Alchimie	d6	Perception	d4	
Athlétisme	d6	Occultisme	d8	
Combat	d8	Persuasion	d4	
Culture générale	d4	Sciences	d6	
Discrétion	d4			
ALLURE	PARADE	RÉSISTANCE		
6 (d6)	7 (1)	7 (2)		

Handicaps : Borgne (Majeur — a perdu un œil après une expérience), Code d'honneur (Majeur — respecte sa parole et ses ennemis).

Atouts : Arcanes (Alchimiste), Arme fétiche (Rébellion).

■ SON AVIS SUR SES COMPAGNONS

Geneviève : Nous sommes dans le même camp, mais je n'aime pas trop voir l'œil de la religion derrière l'épaule de mes compagnons.

Parfait : Solide et sûr, il a su transcender sa condition. Bravo !

William : Il a encore bien des illusions à perdre...

Archibald : Le savoir sans la force, c'est la musique sans les instruments.

Yasmina : Elle s'en sort étonnamment bien pour une fragile fille de marchand.

Ozul : Quel est ce tourment que je sens en lui ?

Dom Griezmann : La Moreuil est un visage de l'Église tellement plus aimable...

■ ACTIONS

✂ **Rébellion, épée courte** : Combat d8+1, 2d6, Parade +1.

✂ **Fouet** : Combat d8, d6+d4, Allonge 4, cible Entravée si Prouesse, Parade -1.

☒ **Bolas** : Athlétisme d6, 6/12/24, d6+d4, cible Entravée si Prouesse.

✂ **Augmentation de Trait** : Alchimie d6, 3 PP, 12 cases, 5 rd. Trait ciblé +1 [+2] cran — par cible supplémentaire (+1).

✂ **Diminution de Trait** : Alchimie d6, 3 PP, 12 cases, 5 rd. Trait ciblé -1 [-2], la victime résiste en fin de tour avec Âme — par cible supplémentaire (+1).

✂ **Guérison** : Alchimie d6, 3 PP, Tou, Inst. Guérit 1 [2] Blessure de moins d'1 heure — sans limite d'heure (+10), neutraliser poison ou maladie (+1), séquelle permanente (+20).

✂ **Vision dans le noir** : Alchimie d6, 1 PP, 12 cases, 1 heure. Annule 4 [6] points de malus de Visibilité — par cible supplémentaire (+1).

■ CAPACITÉS SPÉCIALES

✂ **Arcane (Alchimiste)** : Alchimie d6, 15 PP, recharge 5 PP/h de repos.

* **Arme fétiche (Rébellion)** : Combat et Parade +1 avec Rébellion.

* **Borgne** : action utilisant la vue -2 si à plus de 10 m.

* **Langues** : français, anglais et castillan.

■ ÉQUIPEMENT

Rébellion, fouet, bolas, pourpoint de cuir (torse et bras, +2), sacoche d'alchimiste et composants, habits de voyage, jambière de cuir (jambes, +2), paquetage d'aventurier, papier, plume, encre, sablier, 1,5 £.



Enrôlé de force, très jeune, dans l'armée ottomane, Ozul a participé à maints combats. Il a vu mourir nombre de compagnons. Lassé des brimades, il a fini par désertier et entrer au service de la famille Al-Hariri. Il est depuis le garde du corps et protecteur de Yasmina.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d10	d4	d6
Athlétisme	d10	Intimidation	d4+2	
Combat	d10	Perception	d4	
Culture générale	d4	Persuasion	d4-1	
Discrétion	d4			
ALLURE	PARADE	RÉSISTANCE		
6 (d6)	6	7 (2)		

Handicaps : Déshonoré (Mineur — le corps de Salakar auquel il appartenait a été retrouvé décimé dans une embuscade le lendemain de sa désertion. Ozul est hanté par cet abandon), Laid (Mineur — une cicatrice le défigure sur toute la joue gauche jusqu'au cou), Recherché (Majeur — déserteur de l'armée ottomane).

Atouts : Brute, Menaçant.

■ SON AVIS SUR SES COMPAGNONS

Geneviève : Elle ressemble à ma maîtresse, je ne m'y fierais pas.

Parfait : Par ici, il serait plus en sécurité s'il se faisait passer pour un esclave.

William : L'honneur est respectable chez tous les hommes.

Archibald : Qu'est-ce qui a pris à son maître, de s'embarrasser d'un tel fardeau ?

Frédéric : Cet homme se trompe de quête.

Yasmina : Je ne lui failirai pas comme j'ai failli à mes frères.

Dom Griezmann : J'aime les âmes inflexibles.

■ ACTIONS

✂ **Espadon** : Combat d10, 2d10 PA2, Deux mains.

✂ **Poignard** : Combat d10, d10+d4.

☒ **Javelot** : Athlétisme d10, 10/20/40, d10+d6.

☒ **Poignard** : Athlétisme d10, 8/16/32, d10+d4.

■ CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Brute** : peut résister à Athlétisme avec Force, Portée +2/+4/+8 si lancer.

* **Laid** : Persuasion -1.

* **Langues** : arabe et turc.

* **Menaçant** : Intimidation +2.

■ ÉQUIPEMENT

Espadon, poignard, javelot, habits de voyage, paquetage d'aventurier, pourpoint de cuir (torse et bras, +2), jambière de cuir (+2), 1,6 £.

DOM GRIEZMANN

INQUISITEUR IMPLACABLE



Dom Esteban Griezmann est un inquisiteur espagnol d'origine juive, brûlant de haine pour toute déviance à la foi catholique. Il est connu pour ne jamais élever la voix, préférant aux grands sermons les silences lourds et les regards pénétrants. Sa foi est d'un absolu terrifiant : il voit dans la torture un outil de salut, et dans les flammes du bûcher une purification divine. Il a d'ailleurs lui-même mené son propre frère, Soriano, novice chez les Dominicains, au bûcher pour hérésie. Il brandit depuis le crucifix de Soriano comme un symbole de sa foi ardente.

Dom Griezmann possède également une Bible qu'il appelle Bible des cendres, car il l'a trouvée dans les ruines d'un monastère de Cuenca, incendié par un culte maléfique. Le livre saint gisait, intact, au milieu des décombres. Dom Griezmann y a vu un signe divin.

THE SAVAGE WORLD OF SOLOMON KANE



AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d4	d10	d4	d6	d6	
Athlétisme		d4	Intimidation		d8
Culture générale		d4	Occultisme		d6
Discretion		d4	Perception		d6
Éducation		d6	Persuasion		d4
Foi		d10 ^R			
ALLURE		PARADE	RÉSISTANCE		
6 (d6)		2	5		

Handicaps : Ennemie (Mineur — Dom Griezmann s'est fait une ennemie personnelle de Geneviève de Moreuil), Idéliste (Mineur — pour lui, un homme se tient soit du côté du Bien, soit du côté du Mal), Présomptueux (Majeur — rien ne peut résister à un envoyé de Dieu !), Serment (Majeur — Religion catholique).

Atouts : Arcanes (prêtre), Brave, Linguiste.

■ SON AVIS SUR SES COMPAGNONS

Geneviève : Le Vatican utilise de drôles d'instruments.

Yasmina : Voilà où mène l'absence d'un père ou d'un mari...

Frédéric : Je n'aime guère qu'un laïc s'occupe de défendre la religion.

Parfait : Le Christ aime les âmes simples !

William : Pauvre jeune homme.

Archibald : Sa place est dans un musée !

Ozul : Ah, que n'est-il pas né Chrétien !

■ ACTIONS

✂ **Mains nues** : Combat d4-2, d4.

✂ **Confusion** : Foi d10^R, 2 PP, 12 cases, Inst. Affecte toutes les cibles dans un GM et les rend Distraites ou Vulnérables [les deux] jusqu'à la fin de leur prochain tour — PG (+0), GG (+1).

✂ **Diminution de Trait** : Foi d10^R, 3 PP (limitation -1), 12 cases, 5 rd. Trait ciblé -1 [-2], la victime résiste en fin de tour avec Âme — par cible supplémentaire (+1).

✂ **Frappe** : Foi d10^R, 2 PP, 12 cases, 5 rd. Arme ciblée +2 dégâts [+4] cran — par cible supplémentaire (+1).

✂ **Guérison** : Foi d10^R, 3 PP, Tou, Inst. Guérit 1 [2] Blessure de moins d'1 heure — sans limite d'heure (+10), neutraliser poison ou maladie (+1), séquelle permanente (+20).

✂ **Sanctuaire** : Foi d10^R, 2 PP, Tou, 5 rd. Jet d'Âme [à -2] pour attaquer l'arcaniste, dissipé si l'arcaniste attaque — GM (+2), GG (+3).

■ CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Arcanes (prêtre)** : Foi d10, 5 PP, recharge 5 PP/h de repos.

* **Brave** : +2 contre la Terreur et -2 sur la table.

* **Linguiste** : latin, arabe, hébreux, berbère, italien et grec ancien.

* **Symbole religieux (crucifix de Soriano)** : tant qu'il brandit le crucifix de Soriano, une relance gratuite en Foi.

■ ÉQUIPEMENT

Crucifix de Soriano, Bible des cendres, habits de prêtre, papier, encre, plume, briquet à silex, cire et bâton à cacheter, bougies, 2 £.