LE LION ET LE CROISSANT

CHYPRE



Janissaires de l'armée ottomane (illustration du XVIe siècle)

Un Supplément pour le Jeu de Rôle SOLOMON KANE

Inspiré de l'Œuvre de Robert E. Howard

La guerre de Chypre et le siège de 1570-1571

Supplément non officiel, écrit d'après le système de jeu d'Olivier Legrand

CHYPRE : LE LION ET LE CROISSANT

Un Supplément pour le Jeu de Rôle SOLOMON KANE

Inspiré de l'Œuvre de Robert E. Howard

La guerre de Chypre et le siège de 1570-1571

Sommaire

I : L'Île Convoitée (l'Histoire et l'Aventure) ..... p 3

II : Le Lion et le Croissant (la guerre, 1570-1571) ..... p 7

III : Épées de Venise (héros et Fortunes) ..... p 12

IV : Murs, Mines et Famine (règles de siège) ..... p 14

V : Les Visages de la Guerre (PNJ et troupes) ..... p 17

VI : Pistes d'Aventure ..... p 20

Ce supplément est composé de six chapitres. Le premier présente le contexte historique de la guerre de Chypre et les forces en présence. Le deuxième en retrace le déroulement, du débarquement ottoman de l'été 1570 à la chute de Famagouste, puis à la bataille de Lépante. Le troisième propose des archétypes de héros et de nouvelles Fortunes adaptés au cadre ; le quatrième, des règles de siège pour gérer la durée, les mines et la famine. Le cinquième présente les principaux personnages de la guerre, historiques ou fictifs, avec leurs valeurs de jeu. Le sixième, enfin, propose quelques pistes d'aventure et des idées de fantastique howardien, réservées au meneur de jeu.

Texte : supplément non officiel, écrit d'après le système de jeu *Solomon Kane* d'Olivier Legrand.

Illustrations : cartes, vues de sièges, gravures et portraits d'époque (XVIe siècle) ; la chronologie et le schéma des mines ont été réalisés pour ce livret.

I : L'ÎLE CONVOITÉE



Carte de Chypre (XVIe siècle)

Un Décor pour Kane

Dans *À Feu et à Sang*, la guerre de Chypre était présentée comme un exemple de toile de fond historique idéale pour des scénarios guerriers à la Howard : un conflit spectaculaire, un choc de civilisations, des sièges, une immense bataille navale et, dans chaque camp, des personnalités dignes d'un roman de cape et d'épée. Ce supplément prend cet exemple au mot et lui consacre un livret entier : contexte historique, héros adaptés au cadre, règles de siège, personnages et pistes d'aventure.

Solomon Kane lui-même n'a jamais mis les pieds à Chypre. D'après la chronologie des règles de base, il n'a d'ailleurs qu'une vingtaine d'années en 1570 : la guerre de Chypre se situe donc tout au début de la période de référence du jeu, ou même un peu avant, selon la façon dont le meneur de jeu choisit de dater ses aventures. Rien n'interdit d'y voir l'une des épreuves de jeunesse qui ont forgé le Puritain, mais le plus souvent, les héros de ce livret seront des personnages inventés par les joueurs.

Comme toujours dans Solomon Kane, l'Histoire n'est qu'une toile de fond : c'est l'Aventure qui occupe le devant de la scène. Les dates et les chiffres donnés ici sont ceux de la tradition historique, qui varie d'ailleurs selon les chroniqueurs ; le meneur de jeu est libre de les ajuster aux besoins de son récit.

Une Île entre Deux Mondes

Située à l'extrémité orientale de Méditerranée, à quelques jours de mer des côtes de Syrie, d'Anatolie et d'Égypte, Chypre est depuis l'Antiquité un carrefour entre l'Orient et l'Occident. Ancien royaume des Lusigna, une famille de croisés devenus dynastie, l'île passe en 1489 sous la domination de Venise lorsque la dernière reine, la Vénitienne Catherine Cornaro, abdique en faveur de la République. Depuis lors, Chypre est une colonie vénitienne – et une colonie lucrative : sucre, coton, sel et vin sont autant de richesses qui font de l'île un maillon essentiel du commerce de la Sérénissime en Méditerranée orientale.

Cette prospérité repose sur une société profondément inégale. Au sommet, une élite latine et catholique, composée de nobles vénitiens et de seigneurs locaux. En dessous, la masse des paysans chypriotes, grecs et orthodoxes, dont beaucoup sont encore des serfs (les parèques) et qui n'ont guère de raisons d'aimer leurs maîtres. Les Vénitiens tolèrent l'Église orthodoxe mais la maintiennent sous la tutelle du clergé latin ; certains Chypriotes se demandent si un changement de maître serait vraiment un malheur.

Chypre est, de plus, particulièrement vulnérable. Depuis la conquête ottomane de la Syrie et de l'Égypte en 1517, l'île verse un tribut aux sultans de Constantinople : c'est une enclave chrétienne au milieu de ce qui est devenu un lac ottoman, et la puissante marine de la Sérénissime n'y suffit plus à compenser la faiblesse des défenses terrestres.

Pourquoi la Guerre ?

Quand Selim II monte sur le trône, Chypre est une épine dans le flanc de l'Empire. Plusieurs raisons concourent à faire de l'île une cible de choix :

- La stratégie : Chypre se trouve sur la route maritime reliant Constantinople à l'Égypte et à la Syrie, deux des provinces les plus riches de l'Empire
- Les corsaires : l'île sert de refuge à des pirates et corsaires qui harcèlent le trafic ottoman, y compris les navires de pèlerins en route pour La Mecque – un affront que les autorités vénitiennes se montrent peu empressées de punir.
- La richesse : l'île est fertile, bien placée et déjà largement exploitée ; sa conquête promet un butin considérable.
- Les ambitions personnelles : Lala Mustafa Pasha, ancien précepteur de Sélim II, plaidait pour la guerre depuis des années. Le grand vizir Sokollu Mehmed Pasha, plus prudent, aurait préféré ménager Venise.

À Venise, on tente d'éviter le conflit tout en préparant le pire. En 1569, l'explosion de l'Arsenal vient de plonger la République dans l'angoisse – certains y voient la main d'agents ottomans. Au début 1570, le sultan exige la cession de l'île ; la Sérénissime refuse. Le pape Pie V s'efforce de rassembler une alliance chrétienne, mais la méfiance règne entre Venise et l'Espagne de Philippe II. Les secours promis seront trop lents et trop tardifs.

Les Forces en Présence

L'armée ottomane. Les sources divergent sur ses effectifs, que l'on situe entre soixante et cent mille hommes, transportés par quelque trois à quatre cents navires. Elle comprend les redoutables **janissaires**, infanterie d'élite armée du mousquet et du sabre ; les **sipahis** (ou spahis), cavaliers de l'armée régulière ; les **azabs**, fantassins levés pour la campagne ; les **akinci**, cavaliers irréguliers spécialistes du raid et du pillage ; et surtout une armée de **sapeurs** et **d'artilleurs**, car cette guerre est avant tout une guerre de sièges. Les forces terrestres sont commandées par **Lala Mustafa Pasha**, la flotte par l'amiral **Piyale Pasha.**

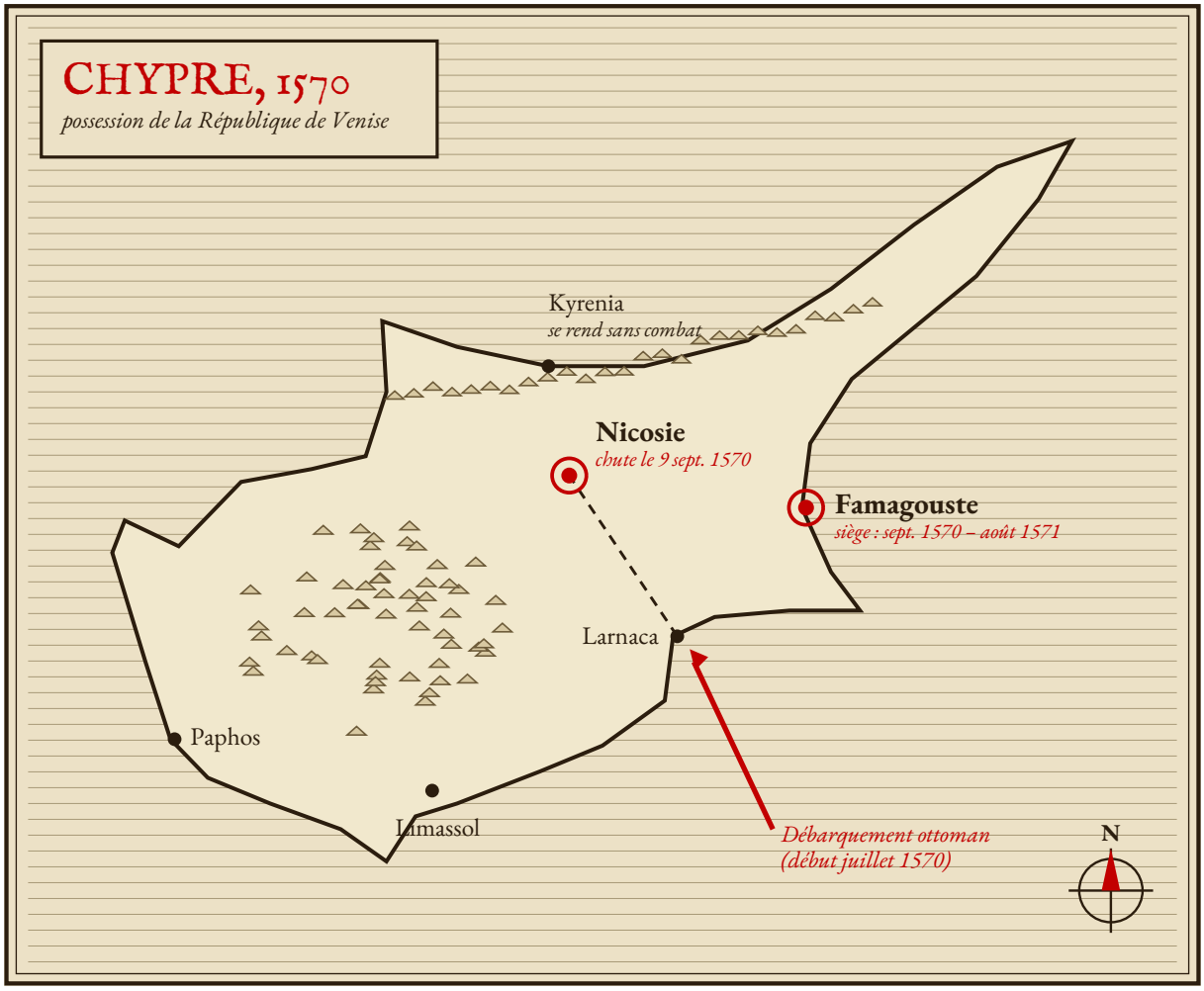
Les défenseurs vénitiens. Ils sont bien moins nombreux : quelques milliers de soldats réguliers, des mercenaires italiens, des **stradiotes** (cavaliers recrutés chez les Grecs et les Albanais), des **artilleurs**, des marins, et des **milices chypriotes** d'une valeur militaire très inégale. Leur grande carte maîtresse, ce sont les fortifications modernes bâties à la hâte sur le modèle italien : des remparts de terre et de pierre, bas et épais, flanqués de bastions, conçus pour résister à l'artillerie. Reste à savoir s'ils seront achevés à temps...

La Sainte-Ligue. Elle n'existe pas encore au début de la guerre. Elle sera finalement formée au printemps 1571, sous l'égide du pape, par Venise, l'Espagne et les États pontificaux, rejoints par Gênes, la Savoie et l'ordre de Malte. Trop tard pour Chypre – mais pas pour Lépante.

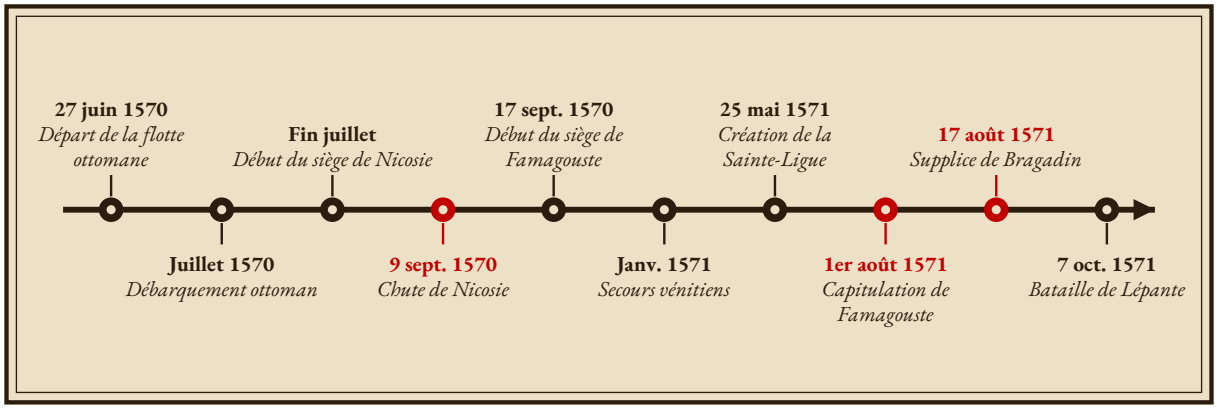
Les Hommes de la Guerre

Les principaux protagonistes du conflit sont décrits plus en détail au chapitre V.

- **Lala Mustafa Pasha**, vieux général ottoman, ancien précepteur du sultan, commandant des forces terrestres, tacticien patient au caractère impitoyable.
- **Piyale Pasha** : amiral ottoman, marin de grande expérience et chef de la flotte d'invasion
- **Nicolò Dandolo** : lieutenant de Chypre *(luogotenente)* depuis 1567, il gère l'île en temps de paix. Il sera rapidement dépassé par les événements.
- **Astorre Baglioni** : condottiere italien, gouverneur de Famagouste et âme de la défense.
- **Marcantonio Bragadin** : capitaine général de Chypre, juriste et administrateur, son courage et sa fin atroce le feront entrer dans la légende.



Les opérations de la guerre de Chypre (carte schématique réalisée pour ce livret)



Chronologie de la guerre de Chypre (1570-1571)

II : LE LION ET LE CROISSANT

Les prémices (1569 – printemps 1570). La guerre se prépare des deux côtés. À Venise, on renforce à la hâte les défenses de l'île. Les nouveaux remparts de Nicosie sont en chantier en 1567 et ceux de Famagouste, le grand port de l'est, sont largement améliorés. Mais l'argent manque, les ouvriers aussi, et l'on dépêche sur place des renforts insuffisants.

À Constantinople, la décision est prise. Au printemps 1570, la flotte et l'armée ottomanes se rassemblent. Le 27 juin, plusieurs centaines de navires prennent la mer en direction de Chypre. La Sérénissime, de son côté, rassemble une flotte qui peine à s'organiser et ne sait pas encore si elle recevra de l'aide.

Le débarquement (juillet 1570). Début juillet l'armée ottomane débarque sur la côte sud de l'île et ne rencontre aucune opposition. Les défenseurs vénitiens, dispersés et peu nombreux, n'ont pas tenté de défendre les plages. Le *luogotenente* Nicolò Dandolo, hésitant sur la conduite à tenir, a laissé passer l'occasion de harceler l'ennemi pendant le débarquement. Plusieurs places de l'île, démoralisées, ouvriront leurs portes sans combattre.

L'armée de Lala Mustafa se met en marche vers l'intérieur des terres. Son objectif est clair : **Nicosie**, la capitale de l'île, située au cœur de la plaine centrale.

Nicosie : les murs inachevés (juillet – septembre 1570). Les remparts de Nicosie sont un chef-d'œuvre d'architecture militaire moderne : une enceinte circulaire flanquée de onze bastions, bâtie entre 1567 et 1570 selon les principes de la fortification « à l'italienne ». Mais ils ne sont pas terminés. Le fossé est trop peu profond, certains bastions sont inachevés et les défenseurs – mercenaires italiens, milices locales et nobles chypriotes, sous le commandement de Dandolo – sont trop peu nombreux pour tenir un tel périmètre.

Le siège commence dans la seconde moitié du mois de juillet. Lala Mustafa installe ses batteries, ordonne de creuser des tranchées vers les murs et fait peu à peu combler le fossé, tandis que des salves d'arquebuses couvrent le travail des sapeurs. Les remparts de terre résistent bien au bombardement mais la pression est constante. Les défenseurs multiplient les sorties avec plus de courage que d'efficacité. Les querelles de commandement achèvent enfin d'affaiblir la défense.

Pendant ce temps à Famagouste, on attend des secours qui ne viennent pas.

Les secours. Une flotte chrétienne, composée de 200 vaisseaux - galères vénitiennes, pontificales (sous le commandement de Marcantonio Colonna) et génoises ou espagnoles (sous le commandement de Giovanni Andrea Doria) - est enfin rassemblée en Crète à la fin de l'été. Elle prend la mer en direction de Chypre... mais fait demi-tour en apprenant la chute de Nicosie. Ni les Vénitiens, ni leurs alliés n'osent affronter la flotte ottomane. Pour les défenseurs, cette occasion manquée est une catastrophe.

Le jour du massacre (9 septembre 1570). Après une quarantaine de jours de siège, les Ottomans lancent l'assaut final le 9 septembre. Les soldats de Lala Mustafa s'engouffrent dans une brèche près du bastion de Podocattaro. Le combat dans les rues est sauvage et dure plusieurs heures. Nicolò Dandolo est tué, sa tête sera envoyée à Famagouste en guise d'avertissement à Bragadin.

La suite est un massacre. La tradition parle de vingt mille habitants mis à mort, les églises et les palais pillés. Seules les femmes et les enfants sont épargnés pour être vendus comme esclaves. L'île gardera le souvenir d'une ville livrée aux flammes et au sang. Quelques survivants, comme le chef de guerre Petros Rondakis, parviennent à s'échapper vers les montagnes de la chaîne de Kyrenia.

La chute des places secondaires. La terreur fait son œuvre : le château de Kyrenia, sur la côte nord, se rend sans combattre quelques jours plus tard. D'autres places capitulent à leur tour rapidement. Il ne reste désormais au Lion de Saint-Marc qu'une seule forteresse dans l'île : **Famagouste.**

Famagouste : le siège (septembre 1570 – août 1571). La cavalerie ottomane paraît devant Famagouste le 15 septembre. Le siège commence officiellement deux jours plus tard. Dans la ville s'est retranchée une garnison d'environ **huit mille hommes** dotés de quelque quatre-vingt-dix pièces d'artillerie. Elle est commandée par Astorre Baglioni, gouverneur militaire, et Marcantonio Bragadin, capitaine général, assistés de Lorenzo Tiepolo, capitaine de Paphos. Ils savent qu'ils ne peuvent espérer aucun secours à court terme. Malgré tout, ils décident de résister jusqu'au bout.

L'hiver. Pendant l'hiver 1570-1571, le siège s'enlise. Les Ottomans creusent des tranchées, installent leurs batteries et harcèlent les défenseurs. À l'intérieur de la ville, la population civile est mise à contribution. Baglioni multiplie les sorties, Bragadin organise le ravitaillement et tente de maintenir le moral. Les Ottomans souffrent aussi : de la fatigue, du froid et de la maladie.

Les secours de janvier. Dans les derniers jours de janvier 1571, une petite flotte vénitienne réussit à forcer le blocus et à débarquer à Famagouste plus d'un millier de soldats frais, ainsi que des vivres et des munitions. Cet exploit redonne espoir aux défenseurs. Il pousse aussi le sultan à rappeler Piyale Pasha et à laisser Lala Mustafa seul responsable du siège : il faut tenir.

Les mines et les assauts. Au printemps et durant l'été, les Ottomans accentuent la pression. Leurs sapeurs creusent des galeries sous les bastions, les défenseurs répondent par des contre-mines ; les assauts se succèdent, repoussés l'un après l'autre au prix de pertes terribles. Les chroniqueurs vénitiens affirment que les Turcs perdirent quatre-vingt mille hommes en cinq grands assauts – un chiffre probablement très exagéré, mais qui dit bien l'ampleur de la résistance.

La Sainte-Ligue. Le 25 mai 1571, la Sainte-Ligue est enfin créée, rassemblant Venise, l'Espagne et le pape. Mais la flotte ne sera prête qu'à l'automne. Elle ne sauvera pas Famagouste.

La capitulation (août 1571). À la fin du mois de juillet, la garnison, réduite à quelques centaines de soldats épuisés, à bout de vivres et de poudre, n'a plus les moyens de résister. Bragadin demande à négocier. Les termes proposés sont honorables : les défenseurs pourront quitter la er ville avec les honneurs de la guerre, et les civils seront épargnés. La reddition a lieu autour du 1 août.

Mais, lors de la cérémonie officielle, Lala Mustafa, furieux – il a perdu des milliers d'hommes pour s'emparer d'une seule ville –, accuse Bragadin d'avoir fait massacrer des prisonniers musulmans durant le siège. Il ordonne l'exécution de son escorte : Astorre Baglioni et plusieurs officiers sont décapités sur-le-champ.

Le Supplice de Bragadin

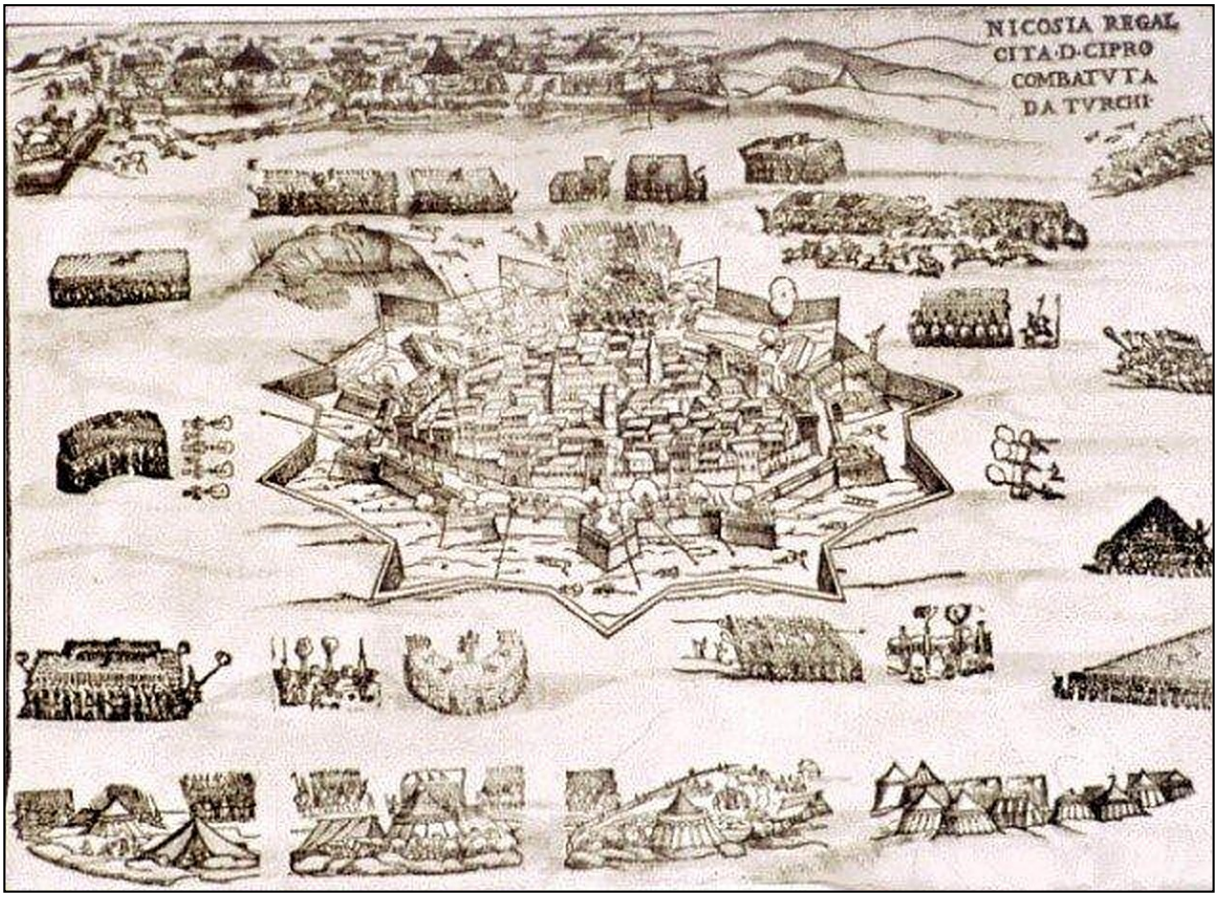
Bragadin est d'abord épargné, mais pour un sort pire que la mort. Lala Mustafa lui aurait lui-même coupé le nez et les oreilles. On le force à porter des paniers de terre sur les remparts, on l'humilie pendant deux semaines. Le **17 août 1571**, on l'attache nu à une colonne sur la grand-place de Famagouste et on l'écorche vif. Son corps est écartelé et distribué à l'armée comme trophée. Sa peau, bourrée de paille, sera promenée à travers la ville avant d'être emportée à Constantinople.

La nouvelle de ce martyre, lorsqu'elle atteindra Venise puis la flotte de la Ligue enflammera les soldats chrétiens. Quelques semaines plus tard, à Lépante, le cri de ralliement sera : *Famagouste*!

Après Chypre : Lépante et ses suites

Le 7 octobre 1571, la flotte de la Sainte-Ligue, commandée par Don Juan d'Autriche, écrase la flotte ottomane au large de Lépante. C'est le plus grand affrontement naval depuis l'Antiquité. Mais cette victoire sera sans lendemain : Chypre reste aux mains des Turcs, qui reconstruisent leur flotte en quelques mois. Venise doit signer la paix en 1573, cédant officiellement l'île. Chypre restera ottomane durant trois siècles.

Pour les aventuriers, la leçon est amère : on peut avoir raison, résister, et perdre quand même. C'est un pessimisme épique qui convient parfaitement à l'univers de Solomon Kane.

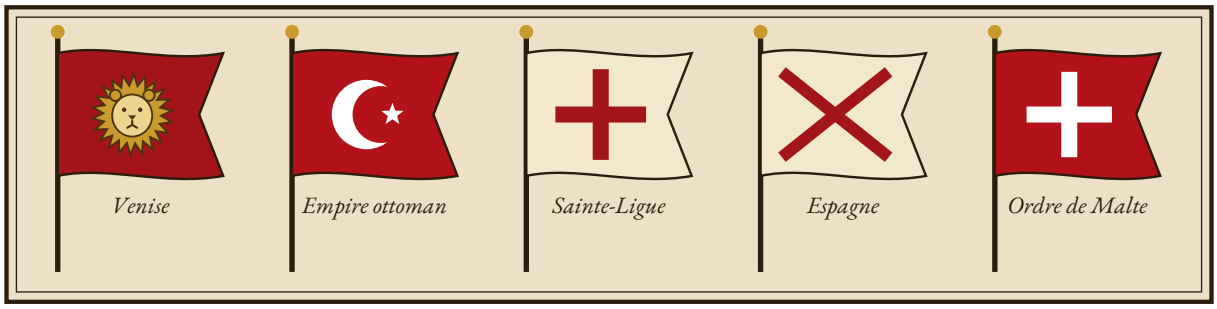


Le siège de Nicosie (1570), vue d'époque



Le siège de Famagouste (1570-1571), vue d'époque

III : ÉPÉES DE VENISE



Étendards de la guerre de Chypre

Qui Sont les Héros ?

Comme l'explique *À Feu et à Sang*, la guerre offre aux aventuriers un cadre d'implication tout trouvé : face à un ennemi aussi puissant que les Turcs, les Vénitiens et leurs alliés ont grand besoin de mercenaires étrangers et de soldats de fortune, quelle que soit leur nationalité. Les héros peuvent donc venir de n'importe quelle contrée d'Europe – y compris d'Angleterre.

Le plus naturel est de les ranger dans le camp de Venise : un camp condamné d'avance, qui se bat dos au mur contre un ennemi vingt fois supérieur en nombre, offre exactement le genre de situation désespérée et de défi héroïque cher à Howard. Mais d'autres options sont possibles : des héros ottomans (renégats, janissaires issus d'enfants chrétiens rayés de la carte) pour une campagne « de l'autre côté des murs », ou des héros indépendants (corsaires, pèlerins, marchands, espions) pris dans la tourmente sans appartenir à aucun camp.

Archétypes Héroïques

Voici quelques profils de héros adaptés au cadre. Chacun indique les Fortunes typiques du personnage et son armement usuel, à compléter avec le meneur de jeu.

Le Condottiere. Capitaine de fortune italien, habitué à vendre son épée au plus offrant. *Fortunes :* Vétéran Aguerri et au moins une Fortune parmi Bretteur Accompli, Meneur d'Hommes ou Chien de Guerre. *Armement :* une cuirasse, une épée, une dague et une paire de pistolets.

Le Stradiote. Cavalier léger, grec ou albanais, au service de Venise. *Fortunes :* Cavalier Léger (voir ci-dessous), Vétéran Aguerri ou Guerrier Né, et au choix Tireur d'Élite (arc) ou Maître de la Lance. *Armement :* une lance courte, un sabre, un arc ou une arbalète, un pourpoint renforcé.

L'Arquebusier. Fantassin spécialisé dans le tir, pilier de toutes les garnisons. *Fortunes :* Tireur d'Élite, Vétéran Aguerri, et Chien de Guerre ou Canonnier Émérite. *Armement :* une arquebuse, une épée, une dague.

Le Marin de la Sérénissime. Capitaine, pilote ou galérien libre des flottes vénitiennes. *Fortunes :* Navigateur Chevronné et deux Fortunes au choix, souvent Grand Voyageur ou Bretteur Accompli. *Armement :* une épée, une dague, un pistolet.

Le Chevalier de Malte. Moine-soldat de l'ordre de Saint-Jean, prêt à mourir pour sa foi. *Fortunes :* Aristocrate, Vétéran Aguerri, et

Inflexible ou Chien de Guerre. *Armement :* une cuirasse, une épée, une dague.

L'Ingénieur. Expert en fortifications et en artillerie, indispensable dans une guerre de sièges. *Fortunes :* Homme de l'Art (génie militaire), Maître Sapeur, et Grand Voyageur ou Canonnier Émérite. *Armement :* une dague et un pistolet.

Le Montagnard Chypriote. Un héros issu de la population locale, à la fois guide, éclaireur et combattant. *Fortunes :* Coureur des Bois, Guerrier Né, et Tireur d'Élite (arc). *Armement :* un arc, une dague, des javelots.

Le Janissaire. Enlevé enfant à sa famille chrétienne, élevé dans la discipline de fer des casernes ottomanes. *Fortunes :* Vétéran Aguerri, Tireur d'Élite (+2 en Tir avec l'arc et le mousquet, mais pas de bonus avec le pistolet) et Chien de Guerre. *Armement :* un mousquet, un sabre, une dague.

Le Sipahi. Cavalier de l'armée ottomane, noble de province tenu de servir le sultan. *Fortunes :* Cavalier Léger, Guerrier Né, et Bretteur Accompli ou Maître de la Lance. *Armement :* une lance, un sabre, un arc.

Nouvelles Fortunes

Cavalier Léger. Cette Fortune est une variante de Cavalier des Steppes, adaptée à la cavalerie légère de la Méditerranée orientale : stradiotes grecs et albanais au service de Venise, sipahis et akıncı du sultan. Elle a les mêmes effets que Cavalier des Steppes, avec une justification différente (tactiques d'escarmouche, de harcèlement et de raid).

Canonnier Émérite. Le héros est un artilleur de talent. Il reçoit un bonus de +2 en Adresse lorsqu'il fait feu avec une pièce d'artillerie. En outre, si l'armée, la place forte ou le navire où il sert possède une Puissance de Feu, celle-ci reçoit un bonus de +1 tant qu'il dirige lui-même la batterie. Cette Fortune ne confère aucun bonus avec les armes à feu individuelles.

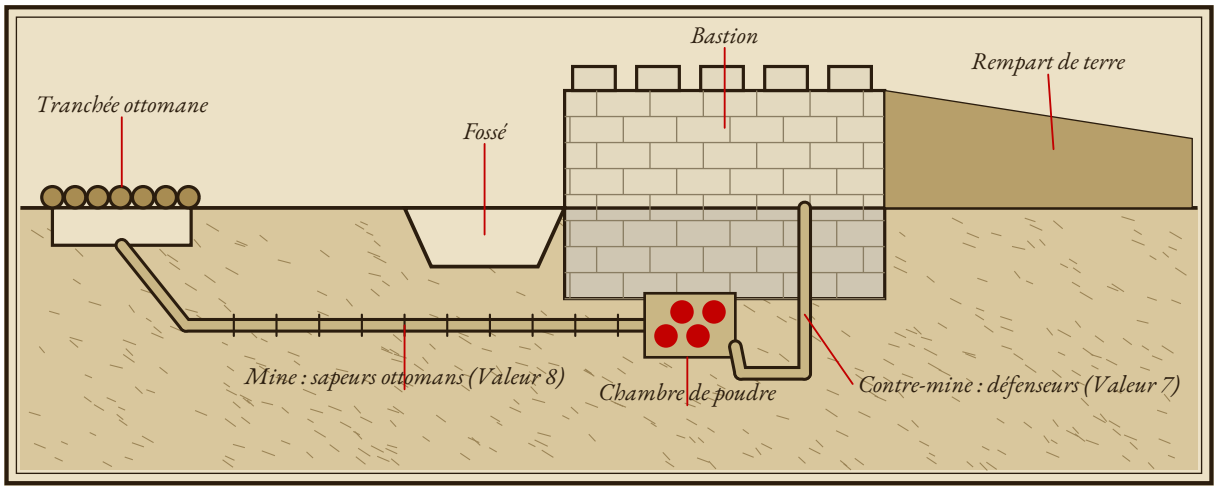
Maître Sapeur. Le héros connaît toutes les ruses de la guerre de mines et de contre-mines. Il reçoit un bonus de +2 sur ses tests d'Instinct pour repérer une galerie souterraine ou une charge de sapeurs, ainsi que sur tous les tests liés à la construction ou à la destruction d'ouvrages fortifiés. Il est très à l'aise dans les souterrains, et ne craint pas l'obscurité.

Inflexible. Le héros est d'une ténacité à toute épreuve, que ce soit par foi, par honneur ou par pur entêtement. Il reçoit un bonus de +2 sur ses tests de Volonté pour résister à la douleur, aux menaces, à la torture ou à la tentation de se rendre. Cette Fortune est celle de Marcantonio Bragadin ; elle s'accompagne souvent d'une réputation de tête de mule... ou de martyr.

Équipement du Levant

Le **sabre** et le **cimeterre** sont traités comme des épées (le meneur de jeu pourra autoriser les Bretteurs Accomplis à appliquer leur bonus à ces armes légères). L' **arc composite** des Ottomans se traite comme un arc ordinaire. Les janissaires ne portent généralement pas d'armure ; les sipahis portent parfois une cotte de mailles, les stradiotes un pourpoint renforcé, et les soldats vénitiens une cuirasse. Pour les pénalités liées au port d'une armure, voir les règles de base.

IV : MURS, MINES ET FAMINE



Mines et contre-mines : la guerre souterraine

Les règles de combat de masse et de places fortes de *À Feu et à Sang* permettent de résoudre un assaut ou un bombardement. Mais un siège comme ceux de Nicosie et de Famagouste dure des semaines, voire des mois : il faut pouvoir en suivre le rythme. Les règles optionnelles qui suivent, compatibles avec celles du supplément de base, permettent de gérer un siège long en trois grandes jauges.

Les Trois Jauges

- **La Résistance** de la place forte (de 6 à 10), qui représente l'état de ses murs et de ses bastions.
- **La Combativité** de la garnison (et de l'armée assiégeante), qui représente ses effectifs et son moral.
- **Les Vivres** de la place, une jauge de 0 à 10 qui représente ses réserves de nourriture et de munitions. Elle baisse de 1 point par mois de siège complet. À 0, la place est contrainte de se rendre dans les semaines qui suivent, sauf miracle.

Le Rythme du Siège

Un siège se déroule par **semaines.** À chaque semaine, le meneur de jeu procède ainsi :

1. **Canonnade.** L'assaillant teste sa Puissance de Feu. En cas de réussite, la Résistance de la place baisse de 2 points. Les défenseurs peuvent répliquer en testant la leur : en cas de réussite, la Puissance de Feu de l'assaillant baisse de 2 points.
2. **Réparations.** Les défenseurs testent la Résistance de la place. En cas de réussite, ils réparent les murs et regagnent 1 point de Résistance (sans jamais dépasser le score initial).
3. **Actions des héros.** Les personnages-joueurs mènent leurs missions (voir plus bas).
4. **Fin de mois.** Toutes les quatre semaines, on retranche 1 point de Vivres et la Puissance de Feu de l'assaillant revient à son score de départ (nouvelles pièces, munitions fraîches). Quand la Résistance de la place tombe à 0, ses défenses cèdent et l'on passe à une série d'assauts classiques.

Quand la Combativité d'un camp tombe à 0, il est vaincu.

Mines et Contre-Mines

Les sapeurs ottomans sont réputés pour leur habileté à creuser des galeries sous les bastions. Chaque mois, le meneur de jeu peut décider qu'une mine est creusée et teste la Valeur des sapeurs (8) :

- **Si le test est réussi et que la mine n'est pas détectée,** elle explose : la Résistance de la place baisse de 2 points et l'assaillant lance immédiatement un assaut avec un bonus de +1 en Combativité.
- **Si la mine est détectée** (test d'Instinct d'un héros ou d'un guetteur : prouesse (-2) normalement, simple épreuve (0) pour un Maître Sapeur), les défenseurs peuvent creuser une contre-mine. Le test de contre-mine (Valeur 7) réussi, la galerie ennemie est éventrée et l'assaillant perd 1 point de Combativité. Raté, la mine explose quand même mais avec un seul point de dégâts.

Sorties et Assauts

Les défenseurs peuvent lancer une **sortie** pour détruire des travaux de siège ou harceler l'ennemi. On teste la Combativité des défenseurs : en cas de réussite, l'assaillant perd 1 point de Combativité ; en cas d'échec, c'est le défenseur qui perd 1 point. Les héros impliqués effectuent un test de bataille. Les assauts généraux, eux, se règlent selon les règles de *À Feu et à Sang* : chaque réussite de l'assaillant peut être annulée par un test de Résistance de la place.

Famine et Maladie

Au fil des mois, la faim, la soif et les épidémies rongent aussi sûrement les défenseurs que les canons. Chaque mois, le meneur de jeu lance un d6 : sur un 1, une maladie se déclare dans la ville et la Combativité de la garnison baisse de 1 point. Les arrivées de ravitaillement peuvent redonner de 1 à 3 points de Vivres, selon leur importance.

Actions d'Éclat des Héros

Une fois par semaine, les héros peuvent mener une action d'éclat qui influe directement sur le cours du siège. Chacune exige un exploit (-4) ou une prouesse (-2) selon la difficulté fixée par le meneur de jeu :

- **Saboter une batterie :** exploit (-4) en Adresse ou Instinct ; en cas de réussite, la Puissance de Feu ennemie baisse de 2 points.
- **Détecter ou neutraliser une mine :** voir ci-dessus.
- **Forcer le passage d'un convoi :** exploit (-4) en Sang-froid ; en cas de réussite, les Vivres augmentent de 1 point.
- **Mener une sortie héroïque :** voir les règles de bravoure et d'héroïsme de *À Feu et à Sang* ; en cas de réussite, l'ennemi perd 1 point de Combativité.
- **Remonter le moral :** pour un Meneur d'Hommes, test de Volonté ; en cas de réussite, la Combativité de la garnison augmente de 1 point (une fois par mois au maximum).

Exemples : Nicosie et Famagouste

Nicosie (1570). *Armée ottomane :* Combativité 9 (soldats bien entraînés 7, +1 pour la supériorité numérique, +1 pour Lala Mustafa, Meneur d'Hommes), Puissance de Feu 7, cavalerie légère (+1 de charge). *Défenseurs :* Combativité 6 (mercenaires et milices), Puissance de Feu 6, Résistance 8. Avec ces valeurs, le siège dure en moyenne sept semaines, comme dans l'Histoire.

Famagouste (1570-1571). *Armée ottomane :* Combativité 9, Puissance de Feu 8, sapeurs de Valeur 8. *Défenseurs :* Combativité 8 (soldats entraînés 7, +1 pour Baglioni et Bragadin), Puissance de Feu 7, Résistance 10, Vivres 9. Les secours de janvier 1571 (un millier d'hommes et des vivres) apportent +1 en Combativité et +2 en Vivres. Avec une gestion rigoureuse, Famagouste tiendra environ onze mois : c'est la faim, plus que les canons, qui aura finalement raison de la place.

Navires. Pour les combats navals, utilisez les règles du supplément *Les Chiens de Mer*. Voici quelques profils de navires du Levant:

- **Galère (vénitienne ou ottomane) :** Puissance de Feu 6, Résistance 6, Mobilité 8. Équipage : Combativité 6 (7 à 8 avec des janissaires ou des soldats d'élite).
- **Galéasse vénitienne :** Puissance de Feu 9, Résistance 8, Mobilité 5. Une forteresse flottante dont les canons font des ravages dans les rangs ennemis.
- **Galiote de corsaire :** Puissance de Feu 5, Résistance 5, Mobilité 9. Rapide et maniable, idéale pour forcer un blocus.

V : LES VISAGES DE LA GUERRE

Lala Mustafa Pasha, le Vieux Vizir



Lala Mustafa Pasha

Précepteur du sultan Selim II, Lala Mustafa est un vieux soldat patient et implacable, qui mène ses sièges comme on joue aux échecs. Il est capable de grandes décisions stratégiques... comme de crises de fureur qui le rendent incontrôlable.

Traits et Valeurs : Force 7, Adresse 7, Instinct 9, Volonté 10 – Rapidité 8, Physique 7, Endurance 9, Sang-froid 10.

Fortunes : Aristocrate, Génie Tactique, Meneur d'Hommes.

Combat au Sabre : Rapidité 8, Attaque 7, Défense 6. **Points de Destin :** 3 (personnage historique).

Piyale Pasha, l'Amiral

Marin chevronné, ancien capitaine de galères devenu l'un des plus grands chefs de la flotte ottomane. Sa méfiance à l'égard de Lala Mustafa est un secret de polichinelle.

Traits et Valeurs : Force 8, Adresse 8, Instinct 9, Volonté 9 – Rapidité 9, Physique 8, Endurance 11, Sang-froid 9.

Fortunes : Navigateur Chevronné, Meneur d'Hommes, Vétéran Aguerri.

Combat au Sabre : Rapidité 9, Attaque 8, Défense 7.

Astorre Baglioni, le Condottiere



Astorre Baglioni

Gouverneur militaire de Famagouste, ce condottiere italien au tempérament de feu est l'âme de la défense. Charismatique, il impose le respect à ses hommes par son courage insolent ; il meurt décapité lors de la reddition, pour avoir protesté contre la violation des termes de la capitulation.

Traits et Valeurs : Force 9, Adresse 9, Instinct 8, Volonté 9 – Rapidité 9, Physique 9, Endurance 11, Sang-froid 9.

Fortunes : Aristocrate, Bretteur Accompli, Meneur d'Hommes, Vétéran Aguerri.

Combat à l'Épée : Rapidité 11, Attaque 12*, Défense 9. **Tir au Pistolet :** Rapidité 9, Tir 9. **Points de Destin :** 3 (personnage historique).

*Ce score intègre un bonus de +1 dû à la qualité exceptionnelle de l'épée.

Marcantonio Bragadin, le Martyr



Marcantonio Bragadin

Juriste et administrateur plus que soldat, Bragadin a trouvé dans le siège de Famagouste une vocation qu'il n'attendait pas. Sa ténacité force l'admiration de ses hommes comme de ses ennemis. Il ne tient pas une épée comme un bretteur, mais il tient un peuple debout comme personne.

Traits et Valeurs : Force 6, Adresse 6, Instinct 8, Volonté 10 – Rapidité 7, Physique 6, Endurance 8, Sang-froid 9.

Fortunes : Aristocrate, Inflexible, Meneur d'Hommes.

Combat à l'Épée : Rapidité 7, Attaque 6, Défense 5. **Points de Destin :** 3 (personnage historique, dont le destin reste soumis à l'Histoire).

Nicolò Dandolo, le Lieutenant du Roi

Un haut fonctionnaire plus à l'aise dans les bureaux que sur les remparts. Son indécision aura des conséquences dramatiques pour Nicosie.

Traits et Valeurs : Force 6, Adresse 6, Instinct 6, Volonté 7 – Rapidité 6, Physique 6, Endurance 7, Sang-froid 7.

Fortunes : Aristocrate.

Combat à l'Épée : Rapidité 6, Attaque 6, Défense 4.

Yusuf Agha, Capitaine des Janissaires (PNJ fictif)

Officier d'élite d'une quarantaine d'années, enlevé enfant à sa famille dalmate. Froid, discipliné, loyal au sultan jusqu'à la mort, il pourra devenir le rival personnel d'un héros ou, au contraire, un adversaire digne de respect.

Traits et Valeurs : Force 9, Adresse 8, Instinct 8, Volonté 9 – Rapidité 8, Physique 9, Endurance 11, Sang-froid 9.

Fortunes : Vétéran Aguerri, Tireur d'Élite (variante janissaire), Chien de Guerre.

Combat au Sabre : Rapidité 8, Attaque 9, Défense 6. **Tir au Mousquet :** Rapidité 8, Tir 10.

Maître Piero Zanchi, Ingénieur (PNJ fictif)

Un ingénieur militaire vénitien d'une cinquantaine d'années, venu achèver les fortifications de la ville. Brillant, aigri, convaincu que ses plans ont été sabotés par la bureaucratie vénitienne, il sera un allié précieux pour les héros… s'ils savent l'écouter.

Traits et Valeurs : Force 6, Adresse 8, Instinct 9, Volonté 8 – Rapidité 9, Physique 7, Endurance 7, Sang-froid 9.

Fortunes : Homme de l'Art (génie militaire), Maître Sapeur, Grand Voyageur.

Combat à l'Épée : Rapidité 9, Attaque 7, Défense 7. **Tir au Pistolet :** Rapidité 9, Tir 8.

Kyriakos, Guide Chypriote (PNJ fictif)

Un montagnard grec d'une trentaine d'années, qui connaît chaque sentier de la chaîne de Kyrenia. Il n'aime ni les Vénitiens ni les Turcs, mais il aime son île et ses proches. Sa loyauté se gagne, et ne s'achète pas.

Traits et Valeurs : Force 8, Adresse 8, Instinct 9, Volonté 7 – Rapidité 9, Physique 8, Endurance 10, Sang-froid 8.

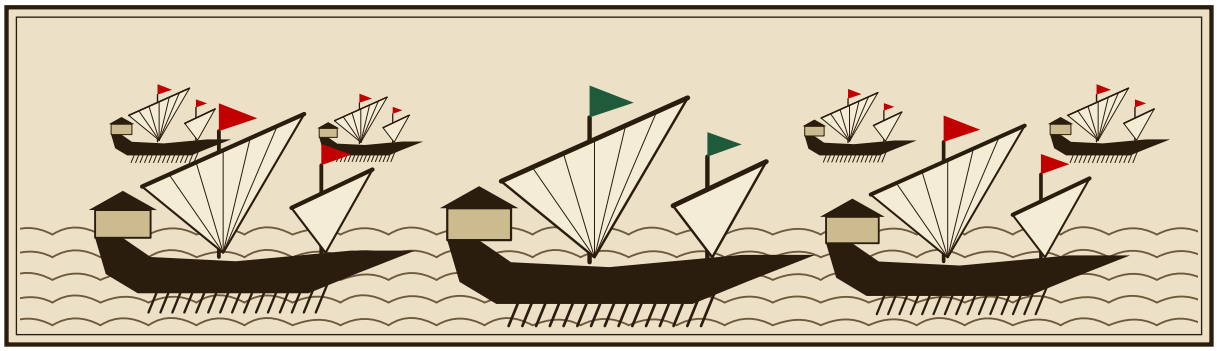
Fortunes : Coureur des Bois, Guerrier Né, Tireur d'Élite (arc).

Combat à l'Arc : Rapidité 9, Tir 10. **Combat à la Dague :** Rapidité 9, Attaque 8, Défense 7.

Seconds Couteaux et Troupes

- **Janissaires :** Valeur 8 (mousquet, sabre).
- **Sapeurs ottomans :** Valeur 8 (pioches, pétards, poudre).
- **Sipahis :** Valeur 7 (lance, sabre, arc).
- **Azabs et levées :** Valeur 6.
- **Akıncı :** Valeur 6 (cavaliers de raid).
- **Soldats et arquebusiers italiens :** Valeur 7.
- **Stradiotes :** Valeur 7 (cavalerie légère).
- **Marins et artilleurs :** Valeur 6.
- **Milice chypriote :** Valeur 5.
- **Rameurs et galériens :** Valeur 5.
- **Civils et non-combattants :** Valeur 4.

VI : PISTES D'AVENTURE



Galères de la Méditerranée orientale

Les Murs de Nicosie (juillet - septembre 1570)

Les héros, mercenaires engagés à Nicosie par le comte de Rocha, arrivent dans une ville qui sait que la guerre est proche, mais ne croit pas encore à sa chute. Dans la première phase, ils aident à hâter les travaux, font la connaissance de Zanchi, de Kyriakos et de quelques nobles locaux, et assistent aux premiers heurts avec les éclaireurs turcs. Dans la deuxième, ils vivent le siège semaine après semaine : sorties, sabotages, bruits de trahison. Le meneur de jeu pourra introduire un espion à l'intérieur de la ville, qui renseigne les Turcs sur le point faible du bastion de Podocattaro. Dans la dernière phase, le 9 septembre, la ville tombe : les héros devront décider ce qu'ils sauvent – des civils, un trésor, un message, leur propre vie – et par quel chemin ils fuient.

Les joueurs sachant que Nicosie est condamnée, la victoire ne sera pas celle de la ville mais celle des vies qu'ils auront sauvées. C'est un scénario désespéré, dans la plus pure tradition howardienne.

Forcer le Blocus (janvier 1571)

À Venise, ou en Crète, un capitaine rassemble une petite flotte de galères et de galiotes chargées de vivres, de poudre et de soldats, avec pour mission de forcer le blocus de Famagouste. Les héros en font partie. Le voyage est une succession de périls : tempêtes (voir *Les Chiens de Mer*), patrouilles turques, trahisons. Une fois arrivés, il leur faut encore débarquer sous le feu de l'ennemi. En cas de succès, les Vivres de la garnison augmentent de 2 points et sa Combativité de 1 ; mais les héros se retrouvent ensuite piégés dans la ville et devront en partager le sort...

La Peau du Lion (août 1571 - 1580)

Après la chute de Famagouste, la dépouille de Marcantonio Bragadin devient une relique aux yeux des Vénitiens. Selon la tradition, sa peau, emportée à Constantinople, aurait été secrètement récupérée et ramenée à Venise en 1580. Une confrérie ou une famille noble engage les héros pour mener cette opération à haut risque dans la capitale ottomane : entrer dans l'arsenal, dérober l'objet, quitter la ville. Yusuf Agha, ou un rival de même trempe, aura la mission de les arrêter.

L'aventure peut se jouer comme un film de braquage, ou comme une quête de vengeance sombre, dans la veine de Solomon Kane.

Chypre Ténébreuse (optionnel, réservé au meneur de jeu)

Comme dans tout supplément pour Solomon Kane, le meneur de jeu qui le souhaite peut glisser une dose de fantastique howardien dans cette guerre. Voici trois pistes, que l'on réinterprétera selon le principe habituel du jeu : les légendes ne sont que le reflet déformé d'une vérité bien plus sombre.

- **Les caves des Lusignan.** Les contre-mines des défenseurs de Famagouste percent les cryptes et les galeries oubliées d'un monastère croisé. Quelque chose y dort depuis des siècles, de la même race que les Habitants des Profondeurs (voir les règles de base, p 52). Les deux camps ne comprennent pas pourquoi leurs mineurs disparaissent.
- **Les Vingt Mille.** Dans les ruines de Nicosie, au soir de l'anniversaire du massacre, certains prétendent entendre des plaintes sur les remparts. Un véritable Esprit Maléfique (règles de base, p 54) s'est repu de cette orgie de sang... et n'est pas rassasié.
- **La déesse de l'écume.** La côte de Paphos, berceau légendaire d'Aphrodite, abrite un culte très ancien. La déesse née de l'écume serait le souvenir déformé d'une entité venue de la mer, qui réclame ses sacrifices.

Sources et Pistes de Lecture

Pour les meneurs de jeu désireux d'en apprendre plus, les articles consacrés à la guerre de Chypre, aux sièges de Nicosie et de Famagouste et à la bataille de Lépante offrent un excellent point de départ. La Tour d'Othello de Famagouste, qui porte le nom du héros de Shakespeare, rappelle le lien supposé entre la pièce et cette guerre. Du côté de Howard, on se reportera à *L'Ombre du Vautour* pour retrouver le souffle des guerres contre les Turcs, et au chapitre IV de *À Feu et à Sang* pour les Fortunes guerrières (Chien de Guerre, Fou de Guerre, Génie Tactique, Guerrier Né) mentionnées dans ce livret.