

# DE CAPE ET D'ÉPÉE

## Nouvelles Options pour Solomon Kane

*Les règles optionnelles et les nouvelles Fortunes présentées ci-après sont avant tout destinées aux meneurs désireux d'accentuer le côté « récit de cape et d'épée » du jeu, par opposition à sa veine howardienne plus sombre. Libre donc à chaque groupe de les adopter en totalité ou en partie !*

### Nouvelles Fortunes

Les Fortunes ci-dessous seront particulièrement adaptées à des aventures mêlant espionnage, intrigues de cour et missions secrètes pour la Couronne, dans la grande tradition des *Trois Mousquetaires* et des *Pardaillan*.

**Bon Vivant :** Cette Fortune confère au héros une résistance phénoménale à l'alcool (+2 aux tests d'Endurance destinés à résister à ses effets) et une parfaite connaissance des tavernes, hostelleries et autres lieux de bamboche de la capitale de son royaume ; il est, enfin, fort doué pour nouer des conversations et des amitiés (y compris simulées) autour d'un bon verre de vin ou d'un bon plat.

**Intrigant Hors Pair :** Le personnage est non seulement un courtisan accompli, expert en étiquette et en mondanités, mais aussi un expert en machinations, manigances et complots (qu'il s'agisse de les flairer, de les déjouer ou de les fomenter). Il pourra bénéficier d'un bonus de +2 en Instinct dans toutes les situations liées aux intrigues de cour et possède au moins un allié de poids dans l'entourage royal de son pays.

**Maître-Espion :** Le personnage est un maître du déguisement et de la clandestinité ; il connaît aussi les codes, chiffres et procédures secrètes utilisés par les agents de la Couronne et par leurs ennemis. Il bénéficie d'un bonus d'Instinct de +2 dans toutes les situations destinées à leurrer un adversaire par quelque subterfuge – ou, au contraire, à percer à jour de tels stratagèmes.

**Touche-à-tout :** Le personnage est un parfait *homme de la Renaissance*, doté de connaissances diverses et de talents multiples. En termes de jeu, il ne subira jamais de pénalité lié à une quelconque forme d'inexpérience et pourra même être avantagé (+2) sur toute prouesse d'Instinct liée à la débrouillardise et au sens de l'improvisation. Cette Fortune ne pourra toutefois jamais conférer les mêmes avantages qu'une Fortune reflétant un savoir-faire spécifique, comme Homme de l'Art ou Bretteur Accompli.



### Styles d'Escrime

Chaque Bretteur Accompli pourra choisir son style d'escrime parmi les quatre possibilités suivantes : Classique, Brutal, Flamboyant ou Subtil. Chacun de ces styles donne un bonus de Rapidité, d'Attaque et de Défense lorsque le personnage combat à l'épée, pour un total de +6 mais avec une répartition différente.

**Classique :** Ce style correspond aux règles de base (+2 en Rapidité, Attaque et Défense).

**Brutal :** Ce style favorise les actions offensives, au détriment des manœuvres défensives (+2 en Rapidité, +3 en Attaque et +1 en Défense).

**Flamboyant :** Ce style privilégie le panache, l'audace et la prise de risque (+3 en Rapidité, +2 en Attaque et +1 en Défense).

**Subtil :** Ce style favorise la technique et la finesse, privilégiant l'efficacité plutôt que la vivacité (+1 en Rapidité, +2 en Attaque et +3 en Défense).

### Un Autre Héroïsme

**Moins de fureur et plus de panache !** Dans une chronique de ce style, le pouvoir d'entrer en état de *fureur héroïque* devra être remplacé par la possibilité de **forcer le Destin**. Après un jet de dés dont le total n'atteint pas le seuil requis, un héros pourra choisir de dépenser 1 point de Destin afin de transformer son échec en succès. Il pourra ainsi réussir de justesse une prouesse, retourner la situation en sa faveur face à un adversaire ou accomplir in extremis l'*exploit* désiré...

Cela dit, si la Fortune sourit aux audacieux, elle peut se montrer capricieuse : une telle dépense sera impossible si le lancer des 2 dés indique non seulement un échec mais aussi un résultat double (soit, pour les tests de Défense, un *coup du sort*).