



SOLOMON[®]
KANE

Livret des règles

Sommaire

INTRODUCTION

Introduction	3
Comment utiliser ce livret	4
Le matériel de jeu	4
Les figurines	6
Les limites des ressources	7

LES RÈGLES DE BASE

Vue d'ensemble	8
La priorité entre les différentes règles	9
Les modes de jeu	10
La victoire	11
La mise en place	12

COMMENT UTILISER LE LIVRET D'AVENTURE

Les chapîtres de type Récit	14
Les chapîtres de type Scène	16
La fin d'un chapitre	18
Appliquer la fin d'un chapitre	18
La fin d'un acte	18

COMMENT LIRE LES CARTES

Les cartes Vertu	19
Le placement des cartes Vertu	19
Les cartes Ténèbres	20
Les cartes Cauchemar	21

LES TYPES DE CARTE

Les cartes Événement	22
Les cartes Combat	23
Les cartes Effet du combat	23
Les cartes Découverte	24
Les cartes Péch� capital	24
La carte Présage	25

LES RÈGLES DE BASE

Les dés	25
La Lumière	26
Les tableaux de bord des Vertus	27
Le tableau des attributs	28
Le Nuage	28
La Chance	28
La Miséricorde	29
Les Bénédictiones	29
Les points de Pureté	29

Comment lire les tuiles de plan
et s'y déplacer

Les tests

Les rounds, les tours
et l'ordre des joueurs

Le tour des Vertus

Le tour de Ténèbres

Les Ombres	37
L'Onde de choc d'une Vertu	37

LES MODES DE JEU ADDITIONNELS

Providence	38
Ténèbres	40

RÉFÉRENCES

INDEX

CRÉDITS

Introduction

Dans *Solomon Kane*, les joueurs incarnent les quatre Vertus cardinales : Courage, Justice, Prudence, et Tempérance. Ces êtres immortels s'efforcent de guider les mortels sur la voie du Bien. Chacune d'entre elles est une ennemie acharnée et implacable du Mal qui se tapit dans l'obscurité, Ténèbres.

Les joueurs, donc les Vertus, doivent collaborer pour aider le héros Solomon Kane (souvent abrégé en « SK » dans le jeu) dans sa lutte contre Ténèbres. Cette force maléfique tente de contrarier les plans de notre héros à chaque tour, et doit être vaincue par les joueurs pour que Solomon Kane triomphe.

Mais pourquoi les Vertus tiennent-elles tant à Solomon Kane ? Il existe sûrement d'autres mortels qu'elles pourraient aider ? La réponse est simple : aucun ne possède sa ferveur incroyable et sa détermination absolue à combattre Ténèbres, quels que soient les risques encourus ou le prix à payer. Sa dévotion est une lumière qui attire les Vertus ; elles se doivent de le soutenir et de le protéger. Car même si Solomon Kane pense que sa seule foi lui suffit, les Vertus savent qu'il ne peut vaincre sans leur concours. Ténèbres est bien trop puissante...

Malheureusement, l'Être Divin a décrété que les mortels devaient forger leur propre destinée, ce qui contraint les Vertus à offrir leur aide à Solomon Kane de façon subtile et invisible. Elles ne peuvent que le secourir, l'encourager et le guider pour qu'il accomplisse ses propres desseins.

Ténèbres possède ses propres serviteurs, des Ombres attirées elles aussi par la lumière de Kane. Comme les Vertus, ce sont des êtres immatériels, l'essence de l'horreur indicible qui rôde sur le monde, invisible, le danger que vous croyez apercevoir du coin de l'œil, ou la terreur indéfinissable qui vous saisit et vous glace l'échine. Elles peuvent pousser les simples mortels à la folie, et même Solomon Kane court le risque d'être terrassé si personne ne lui vient en aide.

Solomon Kane ne voit ni les Vertus, ni les Ombres, mais il ressent leur présence et sait que la Lumière le protège. Il sait que le Bien doit triompher du Mal. Et les Vertus doivent s'assurer qu'il ne se trompe pas.

Introduction

Comment utiliser ce livret

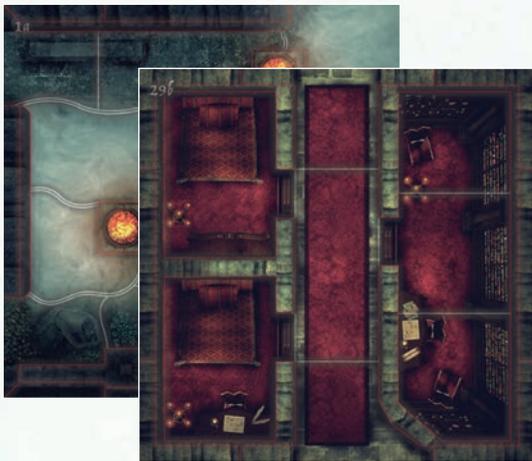
Les règles sont divisées en quatre parties : l'introduction, les règles de base, les modes de jeu additionnels et les références.

Quand vous aurez fini de lire cette introduction, lisez les règles de base et les notes du concepteur. Elles expliquent la structure générale du jeu, le déroulement d'un tour et contiennent les règles que vous devez absolument connaître pour jouer.

Une fois ces règles de base assimilées, vous êtes presque prêt à démarrer votre première partie. Cependant, avant de débuter, parcourez rapidement le chapitre des Références pour avoir une idée de son contenu.

L'idée de mettre certaines règles dans un chapitre de Références séparé est de vous permettre de commencer à jouer le plus rapidement possible. Ne vous souciez donc pas de tout comprendre en détail dès le début. Ces références sont une ressource que vous pouvez consulter à chaque fois que vous rencontrez un terme que vous ne comprenez pas. *Solomon Kane* propose différents types d'interactions et d'événements, et il est probable que vous n'aurez pas besoin de toutes les règles décrites dans les références durant votre première aventure. Ne les lisez que lorsque vous en avez besoin vous aide aussi à éprouver un sentiment d'exploration et permet au jeu de vous réserver quelques surprises !

Le matériel de jeu



29 tuiles illustrées recto verso



1 tableau des attributs, en double épaisseur



6 tableaux de bord de Vertu, en double épaisseur



20 jetons Bénédiction



1 Nuage



5 aides de jeu

Introduction : le matériel de jeu



20 jetons Blessure



15 jetons Corruption



15 jetons Limite d'apparition des Ombres



20 jetons Progression



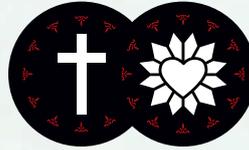
20 jetons Lumière



8 points de Pureté



10 jetons Sentinelle



12 jetons Objectif/Symbole



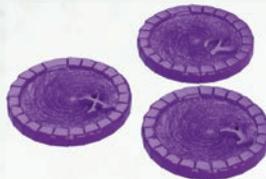
14 jetons Exploration



1 jeton Rose des vents



4 jetons Attribut



3 jetons Apparition



4 jetons Ordre du tour



1 boîte de sauvegarde

MARQUE-PAGE DE SOLOMON KANE											
Carte	Carte	Carte	Carte	Carte	Carte	Carte	Carte	Carte	Carte	Carte	Carte
Justice	Arrière	Intelligence	Force	Endurance	Agilité	Prudence	Altruisme	Audace	Grâce	Compassion	Amour
Prudence	Altruisme	Audace	Grâce	Compassion	Amour	Justice	Arrière	Intelligence	Force	Endurance	Agilité
Prudence	Altruisme	Audace	Grâce	Compassion	Amour	Justice	Arrière	Intelligence	Force	Endurance	Agilité
Prudence	Altruisme	Audace	Grâce	Compassion	Amour	Justice	Arrière	Intelligence	Force	Endurance	Agilité
Prudence	Altruisme	Audace	Grâce	Compassion	Amour	Justice	Arrière	Intelligence	Force	Endurance	Agilité
Prudence	Altruisme	Audace	Grâce	Compassion	Amour	Justice	Arrière	Intelligence	Force	Endurance	Agilité
Prudence	Altruisme	Audace	Grâce	Compassion	Amour	Justice	Arrière	Intelligence	Force	Endurance	Agilité
Prudence	Altruisme	Audace	Grâce	Compassion	Amour	Justice	Arrière	Intelligence	Force	Endurance	Agilité
Prudence	Altruisme	Audace	Grâce	Compassion	Amour	Justice	Arrière	Intelligence	Force	Endurance	Agilité
Prudence	Altruisme	Audace	Grâce	Compassion	Amour	Justice	Arrière	Intelligence	Force	Endurance	Agilité

1 paquet de feuilles de sauvegarde



1 Guide de démarrage rapide



1 Livret des règles



8 Livrets d'aventure



50 cartes Cauchemar



7 cartes Péchés capitaux



40 cartes Vertu



30 cartes Ténèbres



428 cartes Découverte



1 carte Présage



50 cartes Événement



26 cartes Combat



62 cartes Effet du combat



18 dés



3 cubes Miséricorde



3 cubes Chance

Introduction : les figurines



Solomon Kane



Solomon Kane à cheval



Solomon Kane mythique



6 Ombres



Squelette animé



Cadavre



Greta



Forgeron



Hopkins



Juge



4 Poltergeists



Gideon



Voyageur



4 Villageoises



4 Villageois



Le Faucon des mers



Ezra



Enfant



Banway



Allardine



Jack



Mary



Crieur public



Sam



Tavernier



2 Truands armés d'une dague



2 Truands armés de deux épées



2 Truands armés d'une épée



2 Truands armés d'un pistolet



Gaston



Providence



Ténèbres



Justice



Tempérance



Prudence



Courage



Officier



2 Soldats
(hallebardiers)



Baronne



2 Soldats
(lanciers)



Berger



Aubergiste



Servante



Herboriste



Abbé



Moine



Moine encapuchonné



Ogre



6 Loups



Ours



Loup gigantesque



3 Cavaliers

Les limites des ressources

Une ressource est limitée par le nombre d'éléments fournis dans la boîte de jeu. C'est le maximum qui puisse être utilisé durant une partie. N'utilisez pas de matériel de substitution. Ainsi, vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 cubes Miséricorde. Cette limite est le total de ressources possédées par les joueurs, plus celles laissées en stock.

Les règles de base

Ce chapitre contient les règles principales du jeu. Vous devez les lire attentivement avant de commencer à jouer.

Vue d'ensemble

Les joueurs jouent leur Vertu à tour de rôle, les faisant se déplacer et combattre aux côtés de Solomon Kane, et influençant son environnement. Ténèbres contre-attaque entre les tours des Vertus, faisant de son mieux pour les vaincre. Il est vital que les Vertus coopèrent, sinon Solomon Kane sera vaincu.

La lutte permanente de Solomon Kane contre Ténèbres est racontée dans une série d'aventures. Ces aventures comportent de 1 à 5 actes, selon la complexité de l'histoire. Chaque acte est lui-même divisé en 10 chapitres. Les chapitres sont de deux types : Récit ou Scène.

En commençant par le premier chapitre, un joueur lit à haute voix le texte narratif et suit les instructions du Livret d'aventure. Les joueurs font ensuite de leur mieux pour aider Solomon Kane à surmonter les obstacles semés sur son chemin, puis passent au chapitre suivant.

Un chapitre se divise en rounds. Chaque round comprend un tour par Vertu incarnée par un joueur et un tour de Ténèbres après chaque tour de Vertu.

Chaque chapitre indique sa durée (mesurée en nombre de cartes Ténèbres), et précise s'il existe des événements spéciaux qui déterminent sa fin.

L'acte se déroule peu à peu, tandis que les joueurs résolvent les chapitres les uns après les autres, l'aventure se révélant ainsi au fur et à mesure. À la fin d'un chapitre, les joueurs sont dirigés vers le chapitre suivant de leur aventure. Notez que la plupart des chapitres possèdent plusieurs versions, et que certaines d'entre elles seront peut-être omises, selon le degré de réussite des joueurs.





Quand Solomon Kane a affronté les nombreux obstacles et les multiples épreuves qui l'attendent, le chapitre final révèle aux joueurs si leurs actions ont été suffisantes, et s'ils ont gagné ou perdu. Ce ne sera pas forcément le récit que Robert E. Howard avait initialement écrit pour son héros. Peut-être ferez-vous mieux que lui. Peut-être pas...

Si une aventure est constituée de plusieurs actes, les joueurs sont guidés vers le chapitre approprié de l'acte suivant; continuez l'aventure en gardant les valeurs d'attribut de la fin de l'acte précédent. Si les joueurs ne souhaitent pas commencer une aventure au début de l'acte 1, ils doivent alors débiter par le chapitre 1A de l'acte choisi, qui indique toujours les valeurs initiales des attributs pour l'acte en question.

La priorité entre les différentes règles

Solomon Kane contient des centaines de cartes, dont un grand nombre modifie temporairement un élément de règle, pour créer un effet adapté au récit en cours.

Si la règle d'une carte entre en conflit ou contredit une règle de base, la règle de la carte l'emporte.

Les modes de jeu

Solomon Kane peut se jouer selon quatre modes différents, dont un mode solo avec deux variantes :

- Coopération (1-4 joueurs)
- Confrontation (2-5 joueurs)
- Solo (1 joueur)
- Duel (2 joueurs)

Coopération

Le mode Coopération est la manière classique de jouer à *Solomon Kane*. À moins de précision contraire, les règles détaillées ci-après concernent le mode Coopération. Toutes les différences entre ce mode et les autres sont décrites ci-dessous, ou dans les sections sur Providence (page 38) et Ténèbres (page 40).

Dans ce mode, 1 à 4 joueurs incarnent les quatre Vertus cardinales (Courage, Tempérance, Justice et Prudence), et aident Solomon Kane à combattre Ténèbres, contrôlée par l'intelligence artificielle intégrée au jeu.

Si vous jouez à moins de 4 joueurs pour les Vertus, chaque joueur peut toujours n'incarner qu'une seule Vertu. Dans ce cas, certaines d'entre elles ne seront pas en jeu.

Gardez à portée de main le(s) tableau(x) de bord de la ou des Vertus qui ne sont pas jouées, car leurs actions peuvent être utilisées par n'importe quel joueur au coût indiqué, comme s'il s'agissait d'une extension de leur propre tableau de bord. Cela signifie qu'une Vertu qui n'est pas jouée peut tout de même apparaître sur le plateau de jeu pour affronter des Ombres, ou pour utiliser son Aura. Les cartes Action des Vertus qui ne sont pas jouées ne sont pas utilisées.

Confrontation

Le mode Confrontation est pratiquement le même que le mode Coopération, avec un joueur supplémentaire qui incarne Ténèbres (cf. page 40). Cela permet de porter le nombre maximum de joueurs à cinq. Avoir un joueur qui incarne Ténèbres rend le jeu plus difficile pour les joueurs des Vertus, car une personne réelle peut toujours être plus retorse qu'une intelligence artificielle.

Le mode Confrontation à deux joueurs ressemble un peu au Duel, dans le sens où le joueur Ténèbres affronte une Vertu. Cependant, Providence et les Vertus cardinales ont un style de jeu assez différent, et ces deux modes offrent différents défis pour les deux camps.

De la flexibilité

Si vous jouez en mode Coopération ou Confrontation avec moins de joueurs que le nombre maximal, vous pouvez facilement ajouter de nouveaux joueurs en cours de partie. Au début d'un round, le ou les nouveaux joueurs prennent le rôle d'une Vertu de leur choix qui n'était pas incarnée, et la met en place en suivant les instructions du début de partie (cf. page 12).

L'influence des quatre Vertus cardinales se fait toujours sentir grâce aux actions de leurs tableaux de bord, qu'elles soient incarnées ou non par un joueur. Ajouter un joueur rend juste la Vertu choisie un peu plus active, et ne provoque pratiquement aucune vague dans la trame de l'aventure.

Solo

Dans le mode solo, le joueur incarne Providence (cf. page 38), et combat Ténèbres, animée par l'intelligence artificielle du jeu.

Notez que vous pouvez aussi jouer en solo avec le mode Coopération. Vous pouvez ainsi jouer en solo avec n'importe laquelle des cinq Vertus.

Duel

Dans ce mode pour deux joueurs, un joueur prend le rôle de Providence (cf. page 38) et l'autre celui de Ténèbres (cf. page 40).

La victoire

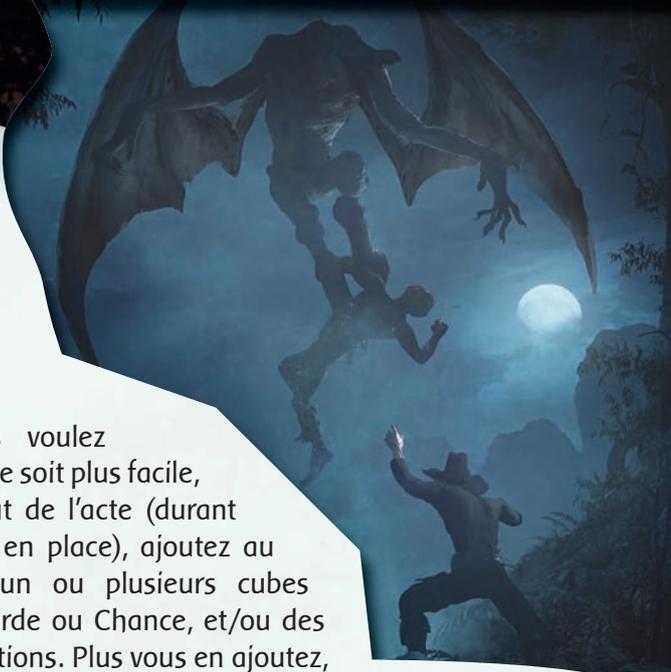
Solomon Kane est un jeu narratif qui utilise les actions des joueurs pour décrire les aventures de notre héroïque puritain. Les choix des joueurs, leur tactique ainsi que leur chance, leur permettent de découvrir peu à peu le récit. Les joueurs révèlent et résolvent les chapitres jusqu'à ce qu'ils en découvrent un qui leur annonce qu'ils ont triomphé, ou qu'ils sont vaincus.

Dans tous les modes, les Vertus gagnent ou perdent collectivement, comme le décrit le dernier chapitre révélé. Les Vertus doivent œuvrer ensemble, et n'ont rien à gagner si elles ne se soutiennent pas et ne s'entraident pas.

Dans les modes *Confrontation* et *Duel*, le joueur de Ténèbres gagne si les Vertus sont vaincues.

Comment modifier le niveau de difficulté

Les joueurs peuvent augmenter ou diminuer la difficulté du jeu à chaque acte. Au début d'un acte, demandez-vous si vous voulez rendre la partie plus facile ou plus difficile. Les règles de cette option sont délibérément souples, car il s'agit simplement pour vos amis et vous d'adapter le niveau de difficulté à vos attentes, plutôt que de laisser le jeu vous l'imposer de façon arbitraire. Vous savez ce qui vous convient le mieux, donc cela nous semblait normal de vous laisser prendre cette décision.



Si vous voulez que l'acte soit plus facile, au début de l'acte (durant la mise en place), ajoutez au Nuage un ou plusieurs cubes Miséricorde ou Chance, et/ou des Bénédiction. Plus vous en ajoutez, plus le jeu devient facile.

Si vous voulez que l'acte soit plus difficile, au début de chaque chapitre remplacez une ou plusieurs cartes Ténèbres du chapitre par des cartes Cauchemar, dans un rapport de 1 pour 1. Mélangez-les comme d'habitude dans la pioche Ténèbres.

Cependant, notez que certaines versions d'un même chapitre vous contraindront à inclure un certain nombre de cartes Cauchemar.

Note du concepteur : La difficulté

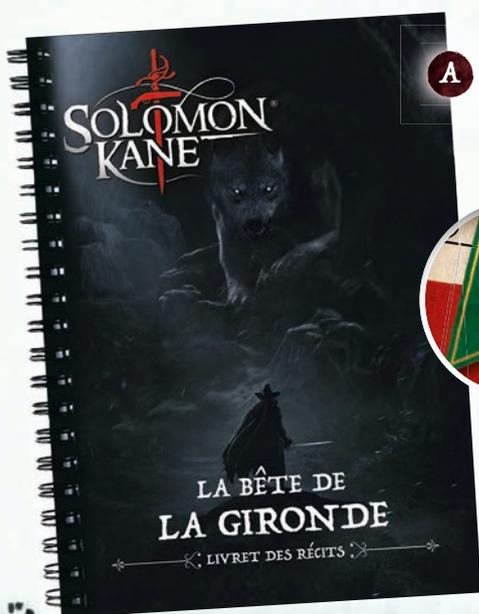
Solomon Kane est un jeu inhabituel dans le sens où vous avez la possibilité de changer la difficulté d'une partie à chaque acte. Cela ne convient pas à tout le monde, mais peut être précieux pour certains types de joueurs. Cela vous offre aussi une plus grande rejouabilité, car vous pouvez créer votre propre niveau « expert » des règles, en rendant les choses un peu plus difficiles afin de sortir de votre zone de confort.

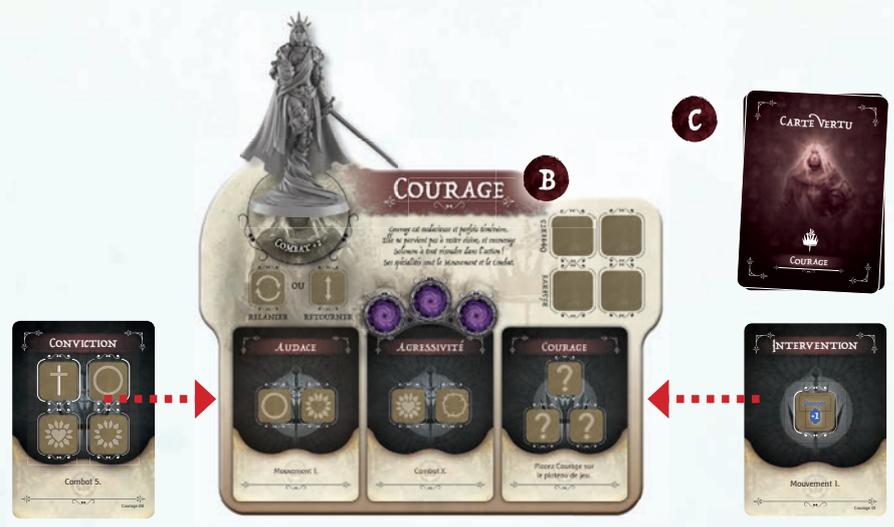
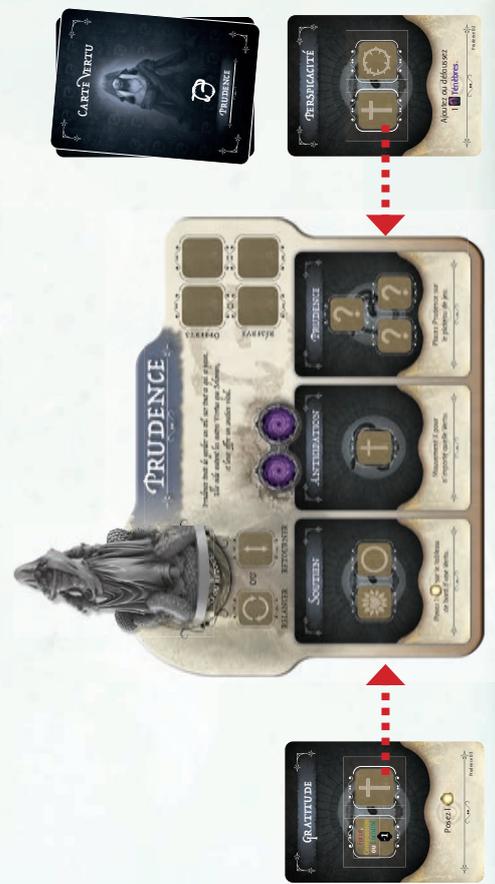
Pour certains joueurs, raconter une histoire est le plus important ; pas de gagner ou perdre. Cette capacité de modifier la difficulté au début de chaque acte donne aux joueurs la latitude d'apprécier simplement l'aventure. Ils peuvent ainsi aller jusqu'à la fin de l'acte, et voir dans quelle situation se retrouve *Solomon Kane*.

Cette flexibilité permet aussi à d'autres joueurs d'augmenter la difficulté s'ils pensent que tout avance trop facilement.

La mise en place

- A** Choisissez une histoire et placez le Livret d'aventure correspondant à portée de main, et choisissez l'acte que vous désirez jouer. L'entrée du Livret d'aventure correspondant à cet acte vous indique quel matériel de jeu est nécessaire.
- B** Choisissez une Vertu, et prenez le tableau de bord, la figurine et le jeu de cartes correspondants. Placez-les devant vous, en posant la figurine de la Vertu sur son tableau de bord, de façon à recouvrir le texte de l'Aura.
- C** Mélangez les cartes Vertu et disposez-les en deux paquets de 4 cartes. Regardez les cartes des deux paquets et choisissez-en un. C'est votre main de départ. Placez une carte de la pile choisie dans l'emplacement Action de main droite du tableau de bord, et une autre dans l'emplacement Action de main gauche. Les 4 cartes que vous n'avez pas choisies sont à nouveau mélangées pour constituer votre pioche. Vous devriez donc avoir 2 cartes en jeu, 2 cartes en main, 4 cartes dans votre pioche et aucune carte dans votre défausse.
- D** Laissez de la place au centre de la table. C'est là que sont disposées les tuiles de plan quand une scène commence.
- E** Placez les tuiles de plan, les figurines, les cartes Combat, les cartes Effet du combat et les cartes Découverte de l'acte sur le côté. Ne mélangez pas les cartes Combat, les cartes Effet du combat et les cartes Découverte.
- F** Mélangez les cartes Ténèbres et les cartes Événement.
- G** Placez les dés et les différents jetons à portée de main.
- H** Commencez l'aventure en lisant la description du chapitre 1A, à moins qu'un acte précédent ne vous ait indiqué de débiter ailleurs.
- I** Placez l'aide de jeu près de vous pour vous y référer facilement.
- J** Placez le tableau des attributs à proximité, et consultez le Livret d'aventure pour connaître ses valeurs initiales.





Comment utiliser le Livret d'aventure

Placez le Livret d'aventure de l'histoire que vous allez jouer à portée de main de tous les joueurs (peut-être près de la personne qui voudra lire les textes narratifs à voix haute). Vous y trouverez les textes narratifs, les instructions de mise en place, les objectifs, les résultats et les règles spéciales de chaque chapitre de la boîte de base.

Au début d'un acte, une liste indique toutes les tuiles et les figurines dont vous aurez besoin pour jouer l'acte en question. Les joueurs peuvent préparer ce matériel et le placer sur le côté, pour que la transition entre chaque chapitre soit la plus fluide possible.

Le Livret d'aventure décrit la trame de l'histoire. Chaque description de chapitre commence par un texte narratif à lire à haute voix, puis donne des informations de jeu et de mise en place. Elle explique ce qu'il vous faut réaliser pour progresser dans l'aventure, et le temps dont vous disposez pour y parvenir. Selon votre degré de réussite, le Livret d'aventure indique enfin quel chapitre vous devrez lire ensuite.

Mise en place d'un chapitre

- 1 Si vous commencez au chapitre 1A, mettez les attributs sur leur valeur initiale en consultant la section sur les attributs de la description du chapitre.
- 2 Appliquez toutes les règles spéciales mentionnées dans la section des règles spéciales.

- 3 De gauche à droite, révélez toutes les cartes Découverte montrées dans la description du chapitre du Livret d'aventure.
- 4 Constituez la pioche Ténèbres du chapitre en prenant le nombre de cartes Ténèbres indiqué dans la description du chapitre. Au début d'un nouveau chapitre, reprenez toutes les cartes Ténèbres et remélangez-les avant de former cette pioche. Notez qu'en certaines occasions, aucun nombre de cartes Ténèbres n'est mentionné, par exemple quand les joueurs doivent simplement faire un choix.
- 5 Si le chapitre est une Scène, référez-vous au plan de mise en place, pour connaître la disposition des tuiles et ajoutez tous les éléments nécessaires à la Scène.

Les chapitres de type Récit

Un chapitre peut être de deux types : Récit ou Scène.

Un chapitre du type Récit n'utilise pas de tuiles pour constituer un plateau de jeu. Il fait plutôt avancer l'histoire, en décrivant le monde et en expliquant comment Solomon Kane passe d'une situation à une autre.

Notez que dans certains chapitres de type Récit, les joueurs doivent simplement choisir quelle voie suivre, et ne jouent pas le moindre tour. Dans ce cas, ils n'ont pas besoin d'effectuer les étapes 4 et 5 de la mise en place d'un chapitre.

Vous trouverez sur la page suivante une description de chaque élément d'un chapitre de type Récit.



CHAPITRE
1A
RÉCIT **A**

LE CHOIX

Solomon Kane chevauche le long d'une route très fréquentée du comté d'Essex, dans le sud-est de l'Angleterre. Par cette chaude matinée de juillet, la plaine est verdoyante et parsemée de nombreuses villes, villages et communautés paysannes. Même si la scène semble paisible et riante, la région est déchirée par la guerre civile. La menace d'un bain de sang et la terreur restent omniprésentes. En milieu de matinée, le puritain parvient dans un petit village, Manningtree, où il a l'intention de faire boire son cheval et d'acheter quelques provisions.

B

Au centre de l'agglomération, une foule s'est rassemblée, et l'atmosphère est lourde de danger et d'hostilité. Les villageois forment un cercle autour de deux groupes distincts, qui se font face. Le premier est constitué d'hommes brutaux et agressifs, ressemblant à des miliciens, bizarrement dirigés par un puritain vêtu de la même manière que Solomon Kane. L'autre groupe est formé de soldats parlementaristes qui ont l'air tout aussi dangereux, et sont conduits par un jeune et fringant officier. Bien qu'il soit trop éloigné pour entendre les paroles échangées, Kane se rend immédiatement compte que les deux groupes sont sur le point d'en venir aux mains. La colère empourpre les visages et les mains se rapprochent des pistolets et des épées.

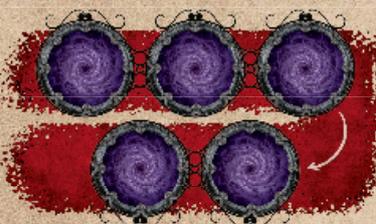
Solomon Kane descend rapidement de cheval. Il est malheureusement trop tard pour arrêter ce probable déchaînement de violence. Il doit se ranger dans l'un des camps pour mettre fin à cette situation.

RÈGLES SPÉCIALES **F**

Les Vertus peuvent effectuer des actions de Discussion (Discussion - 0-5 : D1200, 6+ : D1201).

OBJECTIFS **G**

Illuminer la Voie de Solomon.



DÉNOUEMENT **H**

Si la Voie de Solomon est :

- Lumineuse : passez au chapitre 2A.
- Ténébreuse : passez au chapitre 2B.

Valeurs initiales des attributs **E**

FORCE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
INTÉLLIGENCE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
COMPASSION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DANGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

C



D



- A** Le numéro et la lettre du chapitre, ainsi que son type.
- B** Texte narratif.
- C** Le nombre de cartes de la pioche Ténèbres de ce chapitre.
- D** Toutes les cartes Découverte en jeu au début du chapitre sont indiquées ici. Lisez-les dans l'ordre où elles sont présentées.
- E** Le premier chapitre d'un acte indique les valeurs initiales des attributs de Solomon Kane.
- F** Les règles spéciales, les bonus et les instructions particulières du chapitre sont indiqués ici, par exemple lorsque les Vertus reçoivent une récompense ou une pénalité selon le résultat du chapitre précédent. Cela peut aussi survenir dans des chapitres de type Scène.

- G** Une description narrative de ce que doivent faire les Vertus pour gagner. L'objectif le plus courant est « d'illuminer la Voie de Solomon » ; les Vertus doivent s'efforcer de poser des jetons Lumière qui recouvriront les zones indiquées pour le chapitre (cf. page 26).

Notez que l'objectif du chapitre n'est peut-être pas clair au début. Les joueurs devront peut-être révéler une carte Découverte particulière pour découvrir leur véritable mission. Des cartes Découverte peuvent aussi changer les objectifs durant un chapitre, si un événement important survient.

- H** Cette partie indique les différents dénouements possibles, et les chapitres auxquels ils mènent.



CHAPITRE
5A
SCÈNE

A

LA BÊTE EST DÉMASQUÉE

B

Poussant un immense rugissement de douleur, l'homme jette soudain à terre le puritain et l'herboriste, et recrache la pièce honnie. Kane observe la situation avec une certaine fascination morbide, alors que l'homme semble soudain grandir et s'étoffer. Le carcan explose comme du bois d'allumette, et le prisonnier se dégage dédaigneusement de ses débris. Sa bouche et son nez s'allongent de façon obscène, et ce qui est désormais une gueule bestiale s'ouvre largement pour révéler des crocs acérés et cruels. Une fourrure dense et sombre recouvre peu à peu son corps, tandis que ses oreilles grandissent et prennent une forme pointue.

« Vite ! crie Étienne. Retenez-le le temps que je retrouve mon pistolet ! »

Kane se retourne vers le monstre. Celui-ci regarde méchamment Kane, tandis qu'une expression de souffrance et de rage mêlées se dessine sur ses traits. Il se prépare à bondir sur le puritain.

E

MOTS-CLEFS & ATTRIBUTS

Herboriste (Chercheur : ●, Vandale : ●)
Voyageur (Piétaille, Discussion • 0-X : D1130, X+ : D1128)

F

OBJECTIFS

Protéger l'Herboriste.
Quand le dernier ● est retiré du plateau de jeu :

G

DÉNOUEMENT

Si :

- Tous les ● ont été retirés : passez au chapitre 6A.
- Sinon, passez au chapitre 6B.

C



D



14

Les chapitres de type Scène

Un chapitre de type Scène utilise des tuiles pour composer un plateau de jeu, et des figurines, pour mettre en scène un moment dramatique de l'aventure de Solomon Kane. Il peut s'agir d'un combat sanglant, d'une discussion vitale, d'une poursuite effrénée, d'une fuite désespérée, d'une bagarre de taverne acharnée, d'une fouille dangereuse dans une caverne humide, ou de l'une des nombreuses autres péripéties des voyages de Solomon Kane.

Les joueurs doivent aider Solomon Kane à atteindre les objectifs définis dans le chapitre, dans le temps alloué. Référez-vous au plan du Livret d'aventure pour voir comment disposer les tuiles pour composer le plateau de jeu.

Vous trouverez en haut de cette page une description de chaque élément d'un chapitre de type Scène.

- A** Le numéro et la lettre du chapitre, ainsi que son type.
- B** Texte narratif.
- C** Le nombre de cartes de la pioche Ténèbres de ce chapitre. Au début d'un nouveau chapitre, reprenez toutes les cartes Ténèbres et remélangez-les avant de former cette pioche.
- D** Toutes les cartes Découverte en jeu au début du chapitre sont indiquées ici. Lisez-les dans l'ordre où elles sont présentées.



Note du concepteur : N'allez pas par là !

De nombreux chapitres possèdent une catégorie « Sinon » dans la liste des dénouements possibles. Comme son nom l'indique, c'est là que vous irez si vous n'avez pas réussi à atteindre les autres dénouements, si vous avez dépassé le temps imparti, etc. C'est presque toujours la pire des options.

Si vous voyez une option « Sinon », vous savez qu'il vous faut à tout prix l'éviter. Cette information peut guider vos actions durant le chapitre, car vous savez qu'un succès partiel est toujours préférable à l'option « Sinon ».

Notez qu'atteindre la « mauvaise » extrémité de l'échelle d'un attribut sur le tableau des attributs de Solomon Kane n'est pas un résultat « Sinon », car chacun d'entre eux possède ses propres conséquences, indiquées à la dernière page du Livret d'aventure.

- Ⓔ Cette partie montre le matériel de jeu (figurines et jetons) nécessaire pour la scène. Les éléments décrits dans cette section disposent d'une ligne d'attributs donnant des mots-clés et les tests à effectuer durant la scène.
- Ⓕ Une description narrative de ce que doivent faire les Vertus pour gagner. Il n'est pas toujours très clair, car le véritable objectif de Solomon Kane peut, parfois, être révélé par les cartes Découverte.
- Ⓖ Cette partie indique les différents dénouements possibles, et les chapitres auxquels ils mènent. Quelquefois, le dénouement dépend du nombre de points de Pureté que les Vertus ont

rassemblé durant le chapitre. Comme pour l'objectif, vous devrez probablement évaluer la situation et les personnages présents durant la scène pour deviner la meilleure ligne de conduite pour Solomon.

- Ⓗ Un guide visuel montrant où placer chaque élément de jeu. Notez que chaque tuile doit être placée exactement à l'endroit indiqué sur le plan, avec le numéro de tuile dans la position exacte où il se trouve sur le schéma.

La fin d'un chapitre

Un chapitre se termine quand les joueurs :

- déclenchent un dénouement .
- se retrouvent à court de temps.

Le symbole Dénouement  apparaît dans certaines entrées du Livret d'aventure et sur quelques cartes Découverte. Il décrit une condition qui met fin au chapitre en cours. Par exemple, lorsqu'un personnage clé meurt, si quelqu'un s'enfuit ou si une foule se disperse. Dès que la condition est respectée, le dénouement est déclenché. **Finissez le tour en cours**, puis appliquez les instructions de fin de chapitre.

Notez que certains chapitres demandent aux joueurs de choisir, parmi plusieurs voies, celle qu'ils voudront emprunter. Chaque option mène vers un chapitre différent, et déclenche un dénouement précis. Une fois que les joueurs ont choisi la voie qu'ils préfèrent, le chapitre en cours se termine sans que personne ne joue le moindre tour.

Si la dernière carte Ténèbres du chapitre est défaussée ou résolue, finissez le tour de Ténèbres ou le tour du joueur en cours, puis appliquez les instructions de fin de chapitre.

Veillez noter que l'acte se termine immédiatement par une défaite si la **Force**, la **Lucidité** ou la **Compassion** de Solomon Kane arrive à moins de 1, ou si le **Danger** dépasse 10 (consultez la dernière page du Livret d'aventure).

Appliquer la fin d'un chapitre

À la fin d'un chapitre, vous avez besoin de savoir où l'histoire se poursuit, ou si l'acte est terminé.

La partie Dénouement d'un chapitre, ou une carte Découverte qui la supplante, explique comment déterminer la suite de l'histoire. Si la carte indique qu'il s'agit d'une Victoire ou d'une Défaite pour Solomon Kane, l'acte est terminé. Dans tous les autres cas, le chapitre explique comment l'histoire se poursuit.

Certains chapitres se terminent par un résultat précis, d'autres ont plusieurs voies possibles. Tous mènent vers un chapitre différent, qui sera le prochain que vous devrez jouer. Suivez les instructions du Livret d'aventure pour déterminer ou choisir la voie que prend l'histoire.

Les exemples les plus courants comprennent « Illuminer la Voie de Solomon » (cf. page 26), vaincre un certain personnage ou obtenir des points de Pureté. De nombreux chapitres indiquent aussi un résultat « Sinon ». Il s'applique quand aucune des conditions des différentes fins de ce chapitre n'est satisfaite. Cela survient le plus souvent quand les Vertus se retrouvent à court de temps.

La fin d'un acte

L'acte se termine dès que les joueurs atteignent un chapitre du Livret d'aventure qui leur indique qu'ils ont obtenu une victoire ou une défaite, mineure ou majeure.

Comment lire les cartes

Solomon Kane utilise des centaines de cartes, de différents types, pour décrire de grands arcs narratifs, avec de nombreux dénouements et voies possibles. La section suivante décrit les différentes catégories de cartes.

Les cartes Vertu

Chaque Vertu possède son propre jeu de 8 cartes. Ce sont les cartes Vertu, aussi appelées cartes Action. Les cartes Vertu et les actions du tableau de bord sont les deux moyens qui permettent au joueur d'une Vertu d'influencer Solomon durant ses aventures. Chaque action ne peut être achetée et appliquée qu'une seule fois par tour.



À moins que le contraire ne soit indiqué, toutes les actions des cartes Vertu se réfèrent à Solomon Kane.

- A** Nom de la carte Vertu.
- B** Cette partie indique le coût de l'action. C'est une combinaison de résultats de dés, et/ou de modifications d'attribut.

- C** Effet de la carte. Il est appliqué quand le coût de la carte est payé. L'action se déclenche durant l'étape **G** du tour d'une Vertu (cf. page 35).

Le placement des cartes Vertu

Durant la partie, les cartes Vertu peuvent être placées en quatre endroits distincts, montrés sur cette illustration.

- D** Emplacements actifs: ils sont situés de part et d'autre du tableau de bord de la Vertu, et sont parfois appelés « main gauche » et « main droite ». Chaque emplacement peut recevoir une carte Vertu. Quand une carte Vertu se trouve dans l'un de ces emplacements, elle est considérée comme une « carte active ». Ces cartes, ainsi que les actions permanentes du tableau de bord (cf. page 27), représentent les actions que la Vertu peut entreprendre durant son tour.
- E** Main: chaque joueur dispose d'une main de 2 cartes Vertu.
- F** Défausse: quand une carte est utilisée, elle part dans la défausse de la Vertu. Le joueur ne peut plus utiliser les cartes placées dans la défausse. La défausse est vide au début de la partie.
- G** Pioche: à la fin du tour d'une Vertu, le joueur reconstitue sa main en prenant des cartes dans sa pioche. Si le joueur a besoin de tirer une carte et que la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.



Les cartes Ténèbres

Les cartes Ténèbres représentent l'influence maléfique de l'ennemie jurée des Vertus : Ténèbres. Qu'elle soit incarnée par un joueur, ou contrôlée par le système de jeu, ses cartes restent les mêmes.



A La partie « Récit » de la carte. Elle s'applique durant les chapitres de type Récit. C'est alors la seule partie de la carte qui est utilisée.

B La partie « Proche » de la carte (cf. *Adjacent*, page 44). Elle s'applique durant les chapitres de type Scène, uniquement aux figurines qui se

trouvent à proximité de Solomon Kane. (cf. *À proximité*, page 45).

C La partie « Éloigné » de la carte (cf. *Adjacent*, page 44). Elle s'applique durant les chapitres de type Scène, uniquement aux figurines qui ne se trouvent pas à proximité de Solomon Kane.

D La partie « Apparition » de la carte. Elle s'applique uniquement durant les chapitres de type Scène, quelle que soit la position relative de Solomon Kane par rapport aux jetons Apparition.

La résolution des cartes Ténèbres

Si le chapitre est un Récit, seule la partie « Récit » de la carte Ténèbres est utilisée. Si le chapitre est une Scène, les parties Proche, Éloigné et Apparition sont toutes utilisées.

Les trois premières parties comportent un certain nombre de lignes d'instructions, indiquant divers effets. Chaque ligne d'instructions est appliquée séparément, dans l'ordre, de haut en bas. Appliquez toutes les lignes possibles dans toutes les parties appropriées. Une seule ligne peut activer plusieurs figurines.

Chaque figurine présente sur le plateau de jeu ne peut agir qu'une seule fois pour chaque carte Ténèbres, quel que soit le nombre de lignes qui la concerne. Cependant, les figurines peuvent ajouter plusieurs modificateurs aux actions grâce à différentes lignes. Par exemple, un Chasseur ou une Ombre peut ajouter son modificateur lors d'un Combat, qu'il ait

effectué un Mouvement ou non grâce à cette ligne ou à une ligne précédente. Notez que vous ne pouvez pas ignorer une figurine pour choisir de la faire intervenir lors d'une ligne ultérieure, si la ligne en question ne peut pas être appliquée d'une autre façon. Si c'est la seule figurine qui permet d'appliquer la ligne, elle doit le faire.

Quand vous choisissez les figurines utilisées pour appliquer une ligne, vous devez prendre celles qui possèdent le mot-clé correspondant à celui indiqué sur la carte. De plus, vous devez d'abord utiliser les figurines possédant le niveau le plus élevé (Ennemi juré, Scélérat, Piétaille, dans cet ordre) si plusieurs niveaux de figurines partagent le même mot-clé. Une fois que toutes les figurines du niveau le plus élevé ont exécuté les instructions applicables, passez au niveau immédiatement inférieur.

La quatrième et dernière section de la carte, « Apparition » vous demande de placer une Ombre sur le plateau de jeu, dans la zone qui contient le jeton Apparition correspondant (suivez la règle d'apparition des Ombres de la page 37). Notez que si la Limite d'apparition des Ombres a été atteinte, l'Ombre n'apparaît pas.

Quelle que soit la carte Chapitre ou la carte Ténèbres utilisée, toutes les lignes ne seront pas appliquées à chaque fois. En fait, il est assez rare de pouvoir appliquer toutes les lignes d'instructions d'une carte Ténèbres. Ce qui est important, c'est que toutes les lignes qui peuvent être appliquées le soient.

La gestion de la pioche Ténèbres

Cette pioche fait office de compte-tours durant la partie. Quand elle est épuisée, le chapitre est terminé (cf. page 18). Le jeu complet de cartes Ténèbres est mélangé à chaque chapitre.

Si une action ajoute une carte Ténèbres à la pioche, prenez une carte au hasard dans le stock et ajoutez-la en dessous de la pioche sans la regarder.

Si une action demande de défausser une carte Ténèbres de la pioche, défaussez la carte du dessus du paquet sans l'appliquer.

Important

Même si les cartes Ténèbres et Cauchemar ont à dessein le même dos, leurs faces sont différentes : violette pour Ténèbres et noire pour Cauchemar.



Les cartes Cauchemar

Les cartes Cauchemar sont des versions terribles et impitoyables des cartes Ténèbres. Elles leur ressemblent, mais ne vous y laissez pas prendre. Les cartes Cauchemar portent ce nom pour une très bonne raison !

A La partie « Récit » de la carte. Elle est utilisée dans tous les chapitres, quel que soit leur type. Dans le cas d'un Récit, c'est la seule partie de la carte qui est utilisée.

B La partie « Proche » de la carte. Elle s'applique durant les chapitres de type Scène, uniquement aux figurines qui se trouvent à proximité de

Solomon Kane. Durant une Scène, toutes les parties de la carte sont utilisées.

C La partie « Éloigné » de la carte. Elle s'applique durant les chapitres de type Scène, uniquement aux figurines qui ne se trouvent pas à proximité de Solomon Kane. Durant une Scène, toutes les parties de la carte sont utilisées.

D La partie « Apparition » de la carte. Elle s'applique durant les chapitres de type Scène, quelle que soit la position relative de Solomon Kane par rapport aux jetons Apparition.

Les cartes Cauchemar peuvent faire apparaître jusqu'à 3 Ombres par carte. De gauche à droite, placez une Ombre sur chaque point d'apparition indiqué (X, Y, Z) en suivant les règles des Apparitions (cf. page 37). Si la Limite d'apparition des Ombres est atteinte, les Ombres en excès n'apparaissent pas.

Les règles pour l'utilisation des cartes Cauchemar dans vos parties se trouvent page 11.

Important

A chaque fois que les règles vous proposent plusieurs options, les joueurs des Vertus choisissent celle qu'ils préfèrent. Cela survient souvent lors de l'application des instructions des cartes Ténèbres.

Par exemple, les joueurs choisissent souvent la figurine du camp de Ténèbres à laquelle s'applique une ligne d'instructions précise, si deux d'entre elles sont éligibles. Une fois cette décision prise, ils choisissent laquelle des routes équidistantes une figurine emprunte pour rejoindre sa cible, si plusieurs itinéraires sont possibles.

De même, une ligne d'instructions peut déclencher l'action de plusieurs figurines. Ces événements sont appliqués de façon séquentielle, dans l'ordre choisi par les joueurs. Quand plusieurs figurines doivent se déplacer et combattre, effectuez d'abord tous les mouvements, puis le combat.

Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur un ordre précis, la décision est prise par le joueur qui a joué le tour précédent.



Pour appliquer la ligne d'instructions sur la gauche, les joueurs doivent choisir trois Chasseurs parmi (A), (B) et (C), qui devront avancer de 1 zone vers SK puis combattre (4).

Les Chasseurs (B) et (C) peuvent être choisis pour avancer de 1 zone, mais ils ne seront pas à portée pour combattre SK. Cependant, s'ils choisissent de déplacer le Chasseur (A), celui-ci rejoint SK et **combat avec une valeur de base de (4)**.

Les types de carte

Les cartes Événement



Les cartes Événement ont deux fonctions : elles déterminent les conséquences d'un événement, et fournissent des nombres aléatoires (principalement pour les tests).

Révéler une carte Événement signifie qu'il faut piocher la carte du dessus de la pioche correspondante, et la retourner pour lire ses instructions. Appliquez la partie supérieure de la carte. Les trois nombres notés dans la partie inférieure sont ignorés.

Les événements

La section Événement, comme montré sur l'illustration ci-dessus, est divisée en un certain nombre de lignes d'instructions.

Quand un Événement est révélé, appliquez séparément chaque ligne d'instructions. Commencez par la ligne du haut, et descendez sur la carte, une ligne après l'autre. Appliquez toujours un maximum de lignes.

Quand il existe plusieurs façons d'appliquer une ligne d'instructions, les joueurs des Vertus choisissent celle qu'ils préfèrent. Cependant, ils ne peuvent choisir qu'entre les options qui permettent réellement d'appliquer l'instruction. Par exemple, si une Vertu doit défausser tous les dés de sa réserve, les joueurs ne peuvent pas choisir une Vertu qui n'a aucun dé posé à cet emplacement, s'il existe une autre Vertu qui en possède. Cependant, si aucune Vertu n'a de dés dans sa réserve, la ligne d'instructions n'est pas appliquée et il ne se passe rien.

Si à un moment donné la pioche des cartes Événement est épuisée, mélangez la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.

Les nombres aléatoires

Quand un nombre aléatoire est nécessaire, retournez la carte Événement du dessus de la pioche. Dans ce cas, ne tenez pas compte des lignes d'instructions de la partie supérieure, et n'utilisez que les 3 nombres inscrits en bas.



L'un des 3 nombres aléatoires de la carte est utilisé, selon le niveau de la figurine effectuant le test. **Le nombre le plus à gauche est utilisé pour les tests de la Foule ou de la Piétaille ; celui du centre sert aux Scélérats et aux Champions ; celui de droite est réservé à Solomon Kane et à ses Ennemis jurés.**

Quand un test demande un nombre aléatoire, regardez quel est le niveau de la figurine qui effectue le test, puis retournez la carte du dessus de la pioche et prenez la valeur correspondante.

Nombre utilisé	Niveau		Fourchette de nombres	Résultat le plus courant
	Alliés	Ennemis		
Nombre de gauche	Foule	Piétaille	1 - 5	2
Nombre du centre	Champion	Scélérat	1 - 6	3
Nombre de droite	Héros	Ennemi juré	1 - 7	4

Sauf mention contraire, Solomon Kane utilise toujours le niveau Héros.

Les cartes Combat

Les cartes Combat permettent de résoudre les tests de Combat. Elles donnent pratiquement les mêmes informations que les autres tests (cf. page 33). La différence est qu'elles comportent un texte d'ambiance plus long, et qu'elles déclenchent souvent plusieurs cartes Effet du combat. Mettre ces informations sur des cartes dédiées nous a donné plus de place pour pouvoir les développer.

Les cartes Combat sont souvent à double face, avec un côté (A) et un côté (B), et offrent à un personnage différentes manières de combattre. Notez que lorsqu'une carte Combat est révélée, elle met toujours en jeu son côté (A) en premier.

Certaines cartes Combat possèdent une icône de retournement . À chaque fois qu'une telle carte est utilisée pour résoudre un test de Combat, une fois les cartes Effet du combat appliquées, la carte doit être retournée pour montrer son autre face.



- A** Ce texte indique à qui appartient cette carte Combat particulière, ou quand l'utiliser.
- B** Cette lettre indique le côté actif de la carte.
- C** Cette partie donne les différentes fourchettes de résultats, et les effets correspondants. Elle fonctionne exactement comme dans tous les autres tests. La seule différence est que le résultat des cartes Combat se réfère aux cartes Effet du combat (EXX) ou aux cartes Péch  capital (PXX), au lieu des cartes Découverte (DXX). Si plusieurs cartes sont notées, appliquez chacune d'entre elles dans l'ordre indiqué.

- D** Certaines cartes Combat possèdent des règles spéciales qui expliquent quand et comment la carte peut être retournée pour utiliser sa face (B). Par exemple, l'ours doit avoir subi 2 blessures pour que sa carte Combat soit retournée, afin de montrer la face « Enragé ».
- E** Cette mention signifie que la carte Combat reste en jeu jusqu'à la fin du chapitre.
- F** Si une carte Combat possède l'icône , c'est qu'elle dispose de deux côtés. Une fois que vous avez utilisé le premier côté pour résoudre un test de Combat, retournez la carte. Le test suivant sera résolu en utilisant ce nouveau côté. Notez que certaines cartes ont une condition spéciale à satisfaire pour pouvoir être retournées.

Les cartes Effet du combat

Les cartes Effet du combat sont révélées lors de la résolution des cartes Combat. Elles détaillent les effets immédiats du combat, et les handicaps que peuvent subir les figurines. Tous les effets indiqués sur une carte Effet du combat doivent être appliqués, si possible.

Quand une carte Effet du combat est révélée et qu'elle possède la mention « Reste en jeu », glissez la carte sous la carte Combat de la cible de façon à ce que son titre reste visible. Cela vous permettra de vous rappeler qu'un statut particulier affecte ce personnage.



- A** Le nom de l'Effet du combat.
- B** L'effet à appliquer.
- C** Le texte narratif de l'effet.

Les cartes Découverte

Les cartes Découverte sont un aspect essentiel du jeu *Solomon Kane*. Leur fonction est de révéler graduellement tous les éléments de l'aventure, tandis que Solomon découvre peu à peu les complots infâmes et les intrigues qu'il doit déjouer. Certaines d'entre elles fournissent une aide précieuse, d'autres... pas vraiment. Toutes font avancer l'aventure dans un sens ou dans l'autre.

La plupart des cartes Découverte enfrennent ou modifient une ou deux règles, car elles mettent en valeur l'atmosphère particulière de ce moment de l'aventure. **Si les règles d'une carte et une règle de base sont contradictoires, la règle de la carte l'emporte.**

Une carte Découverte est généralement divisée en trois parties : **Instantané**, **En continu** et **Opportunité**. Vous pouvez les repérer grâce aux trois icônes ci-dessous. Toutes les cartes ne possèdent pas ces trois parties.



Un effet « **Instantané** » ⚡ se déclenche une seule fois, au moment où la carte est révélée. Si une instruction révèle une deuxième fois une carte Découverte possédant un effet Instantané, et que celle-ci est déjà en jeu, l'effet Instantané ne se déclenche pas une seconde fois.

Les effets « **En continu** » ⚙️ persistent tant que la carte reste en jeu.

Une « **Opportunité** » ✂️ est une nouvelle possibilité offerte aux joueurs, dont ils ne disposaient pas auparavant. Ce peut être une nouvelle action, avec un coût en dés ou en attributs. Elles fonctionnent comme les actions des cartes ou des tableaux de bord des Vertus. Sauf mention contraire, elles sont accessibles à toutes les Vertus.

- A** Nom de la carte Découverte.
- B** Texte d'ambiance à lire à haute voix quand la carte est révélée pour la première fois.
- C** Effets en jeu. Il peut s'agir d'effets Instantanés, En continu, et d'Opportunités.
- D** Les effets d'une carte qui possède la mention « Reste en jeu » continuent jusqu'à la fin du chapitre (sauf mention contraire) ou jusqu'à ce qu'une autre carte Découverte demande de défausser cette carte.



Tout est dans le nom

Parfois, une carte Découverte demande aux joueurs d'activer des figurines en se référant uniquement à une partie ou à une variante de leur nom. Par exemple, une carte peut indiquer « Éloignez tous les Villageois de 1 zone de Solomon Kane ». Cela signifie que les joueurs doivent déplacer toutes les figurines de Villageois et de Villageoises qui se trouvent sur le plateau de jeu et les éloigner de 1 zone de SK. Le terme « Villageois » est utilisé ici de façon générique, pour désigner les deux genres. Cette généralisation sur le nom des figurines s'applique aussi aux Soldats (Hallebardiers et Lanciers) et aux Truands (avec leurs différents armements).



Les cartes Péchés capital

Il existe une carte pour chacun des sept péchés capitaux.

- A** Nom du Péchés capital et texte d'ambiance.
- B** Effet en jeu. Tant que la carte reste en jeu, son effet est appliqué.
- C** Un réceptacle pour poser un 🟡. Une fois le 🟡 posé, la carte est défaussée et remise dans le stock. Ses effets sont annulés.



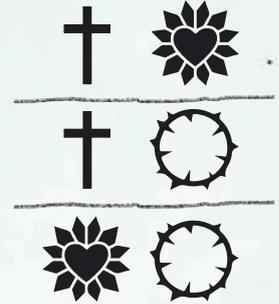
La carte Présage

Il n'existe qu'une seule carte Présage. Elle ne contient aucune information de jeu. Elle sert simplement à déclencher l'effet Présage décrit dans la section des règles spéciales d'un chapitre (cf. page 49).

Dé joker

Le résultat **†** peut être utilisé comme un joker. Un dé joker permet de remplacer un unique symbole par action. Cette pose intervient en plus d'un **†** qui fait éventuellement partie du coût de l'action.

Par exemple, cette carte peut être achetée avec l'une de ces trois combinaisons de dés :

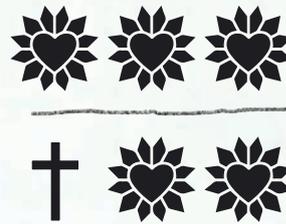


Les dés

Le jeu *Solomon Kane* utilise des dés spéciaux. Ils portent les symboles suivants :

Symbole	Résultat	Symbole quand le dé est retourné
†	Foi (apparaît deux fois)	†
♣	Bravoure	♣
○	Détermination	○
○	Douleur	○
♣	Peur	♣

Cette carte peut être achetée avec l'une de ces deux combinaisons de dés :



Les résultats des dés sont les ressources que les joueurs utilisent pour acheter leurs actions. Une fois un dé lancé, son résultat ne peut être modifié qu'en utilisant le retournement gratuit ou la relance de l'étape ③ du tour de la Vertu (cf. page 34), et uniquement durant le tour où il a été lancé. Si un dé est offert à un autre joueur ou placé en réserve (cf. page 27), son résultat ne peut pas être modifié.

La Lumière

La lutte au cœur de *Solomon Kane* est celle du Bien contre le Mal, ou de la Lumière contre les Ténèbres. La Lumière est une ressource utilisée par les Vertus. Ténèbres la retire.

Ajouter de la Lumière indique que la situation s'est améliorée, que de nouvelles options sont disponibles, et en général que l'équilibre des pouvoirs penche en faveur du Bien. Retirer de la Lumière montre que Ténèbres prend l'ascendant.

Quand un effet demande à un joueur de poser de la Lumière, prenez un  dans le stock et placez-le sur l'un des réceptacles disponibles, ou à l'emplacement indiqué par la règle spéciale d'une carte Découverte.

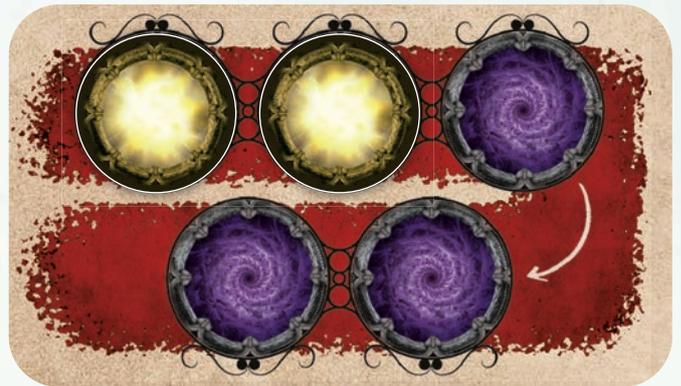


Les réceptacles pouvant recevoir un  apparaissent sur les tableaux de bord, les cartes et dans le Livret d'aventure. Chaque réceptacle peut accueillir un seul . La Lumière reste sur le réceptacle tant qu'une Action ne demande pas à un joueur de « Retirer un  ». Dans ce cas, le joueur choisit n'importe lequel des  en jeu posé sur un réceptacle, et le remet dans le stock.

Notez que chaque Vertu possède une action centrale dotée de réceptacles. L'effet de l'action centrale dépend du nombre de  posés dans ces réceptacles. Consultez les différents tableaux de bord pour plus de détails.

La Voie de Solomon

Dans le Livret d'aventure, certains chapitres possèdent une illustration montrant une série de 5 réceptacles, appelée la « Voie de Solomon ». De nombreux objectifs demandent aux joueurs « d'illuminer la Voie de Solomon ». Pour cela, il faut placer des  sur cette illustration, et recouvrir chaque réceptacle. Le nombre de  posés sur la Voie de Solomon indique le degré de réussite du chapitre.



À la fin d'un chapitre qui possède une Voie de Solomon, si le total de  posés sur la Voie est de 0-2, la Voie est dite Ténébreuse ; si le total de  est de 3-5, elle est Lumineuse. Le chapitre indique aux joueurs comment la partie se poursuit selon ce résultat.

De plus, les joueurs qui parviennent à rendre la Voie de Solomon Lumineuse gagnent un bonus. Il prend la forme d'un certain nombre de points qui modifient les attributs de Solomon Kane.

• 3  offrent 1 modification.

• 4  offrent 2 modifications.

• 5  offrent 3 modifications.

Chaque point de modification permet de faire baisser le **Danger** de 1 point, ou d'augmenter la **Force**, la **Lucidité** ou la **Compassion** de 1 point.

Une fois toutes les modifications distribuées sur le tableau des attributs, retirez tous les  de la Voie de Solomon avant de passer au chapitre suivant.





Les tableaux de bord des Vertus



Note du concepteur : Des cadeaux intacts

Il est tout à fait possible qu'un joueur termine un chapitre avec des dés présents dans les sections Offerts et Réserve de son tableau de bord. Ce n'est pas du tout un problème, car ce n'est qu'à la fin de son tour que les dés sont vérifiés, et que tous ceux qui ne sont pas dans la réserve sont perdus.

Tous les joueurs incarnant une Vertu reçoivent un tableau de bord qui indique leurs actions spécifiques et les effets de ces dernières.

Ce tableau de bord comporte plusieurs zones :

- A** En haut se trouve le nom de la Vertu, avec une brève description de son caractère et de ses points forts.
- B** À gauche de la description, un rappel indique que vous pouvez retourner ou relancer gratuitement l'un des dés lancés au début de votre tour.
- C** Chaque Vertu possède une Aura unique. Elle est définie en haut, à gauche. Quand la figurine de la Vertu n'est pas sur le plateau de jeu, posez-la sur le texte de l'Aura pour vous rappeler que celle-ci n'est plus active.
- D** En haut et à droite du tableau de bord se trouvent des emplacements permettant de conserver les dés offerts par les autres joueurs, ou mis en réserve lors des tours précédents.

Les 2 cases avec le terme « Offerts » permettent de stocker les dés donnés par un autre joueur. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 dés offerts en même temps. Si un troisième dé vous est offert, vous devez en défausser un.

Sous les cases Offerts se trouve la Réserve de la Vertu.

Vous pouvez y placer jusqu'à 2 dés pris dans la cagnotte de la Vertu. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 dés en réserve en même temps.

- E** La partie inférieure du tableau de bord montre trois actions. Les actions de droite et de gauche fonctionnent exactement comme des cartes Vertu ; la seule différence est qu'elles sont imprimées sur le tableau de bord et qu'elles ne sont donc jamais défaussées. Ce sont les actions permanentes des Vertus.
- F** L'action centrale du tableau de bord est doublement spéciale :
 - 1** Son effet est variable. Elle possède un certain nombre de réceptacles pour recevoir des . Le nombre de posés sur l'action est la valeur X mentionnée dans la description de l'effet.
 - 2** Les autres joueurs peuvent l'utiliser. Cependant, il faut dépenser un supplémentaire (cf. page 35) pour utiliser l'action centrale du tableau de bord d'un autre joueur. À part ce coût supplémentaire, l'action fonctionne exactement de la même façon.

Sauf mention contraire, toutes les actions des tableaux de bord des Vertus se réfèrent à Solomon Kane.

Le tableau des attributs

Il existe quatre attributs dans le jeu : la **Force**, la **Lucidité**, la **Compassion** et le **Danger**. Ils sont représentés sur un tableau séparé, partagé par tous les joueurs.

Le premier chapitre d'un acte indique les valeurs initiales de chaque attribut.



Durant la partie, ces attributs peuvent monter ou descendre, selon les actions des joueurs et les effets de diverses cartes. Modifiez simplement les attributs comme indiqué.

La **Force**, la **Lucidité** et la **Compassion** ne peuvent jamais dépasser la valeur de 10. Le **Danger** ne peut jamais descendre en dessous de 1.

Si la **Force**, la **Lucidité** ou la **Compassion** de Solomon Kane est réduite à 0 ou moins, le puritain est vaincu. De même, si le **Danger** atteint 11 ou plus, Solomon Kane est submergé par ses ennemis et est vaincu. Référez-vous à la dernière page du Livret d'aventure pour connaître l'effet spécifique de ces dénouements.

Des bonus ou des pénalités sont associés aux valeurs particulièrement élevées ou faibles des différents attributs. Ils sont collectivement appelés « modificateurs d'attribut ». Ces modificateurs sont notés sur le tableau des attributs, et s'appliquent lors des tests apparentés (cf. pages 32-33).

Sous l'échelle de Danger se trouve la Limite d'apparition des Ombres. C'est le nombre maximum d'Ombres pouvant apparaître sur le plateau de jeu (cf. page 47).



Le Nuage

Le Nuage est une zone où les Vertus peuvent placer et stocker leurs ressources collectives. Quand une carte demande à une Vertu de poser des cubes Miséricorde, des cubes Chance, des tuiles Bénédiction ou des points de Pureté, ils sont mis dans le Nuage. Toutes les Vertus ont accès aux ressources du Nuage.

Le nombre maximum de ressources pouvant être stockées dans le Nuage est le nombre d'éléments disponibles dans le jeu.

La Chance

La **Chance** peut être utilisée à chaque fois qu'un nombre aléatoire est révélé (cf. page 33). En défaussant un cube Chance pris dans le Nuage, une Vertu peut ignorer le premier nombre pioché, et prendre une nouvelle carte. S'il reste de la Chance en réserve et que le joueur n'aime pas le second résultat, il peut dépenser un nouveau cube Chance pour piocher une nouvelle carte et obtenir un troisième nombre. Continuez jusqu'à ce que la réserve de cubes Chance soit épuisée ou que le joueur décide d'accepter le dernier nombre obtenu.

Une fois la Chance dépensée, la carte du nombre précédemment obtenu est défaussée et une nouvelle carte est tirée. Il est impossible de revenir au nombre précédent, même si le nouveau nombre est pire.

La Chance est une ressource à usage unique, stockée dans le Nuage. Elle peut être utilisée par n'importe quelle Vertu, quelle que soit la façon dont elle a été obtenue. La Chance n'est pas retirée du Nuage à la fin de chaque chapitre.



La Miséricorde

La Miséricorde est une ressource à usage unique, stockée dans le Nuage. Elle peut être utilisée par n'importe quelle Vertu, quelle que soit la façon dont elle a été obtenue.

La Miséricorde est utilisée durant l'étape 5 du tour d'une Vertu (cf. page 34). Chaque cube Miséricorde peut être utilisé à la place d'un des dés exigés pour une action. Plusieurs cubes Miséricorde peuvent être utilisés sur une seule action, et ils peuvent s'ajouter au dé joker. Cependant, ils ne peuvent jamais remplacer un coût à payer en attribut. La Miséricorde n'est pas retirée du Nuage à la fin de chaque chapitre.



Les Bénédiction

Une Bénédiction est une ressource à usage unique, qui prend la forme d'une petite tuile stockée dans le Nuage. Elle peut être utilisée par n'importe quelle Vertu, quelle que soit la façon dont elle a été obtenue.

Chaque Bénédiction offre un bénéfice différent (expliqué directement sur la mini-tuile).

Les Bénédiction sont conçues pour être très puissantes, et peuvent être utilisées n'importe quand durant la partie, même pendant le tour d'un autre joueur. Si vous avez un doute, autorisez toujours l'utilisation de la Bénédiction. Les Bénédiction ne sont pas retirées du Nuage à la fin de chaque chapitre.



Les points de Pureté

Certains chapitres utilisent un système de points pour évaluer le degré de réussite des Vertus. Ce sont les points de Pureté. Quand un joueur gagne un ou plusieurs points de Pureté, le nombre correspondant de jetons est placé dans le Nuage.

Les points de Pureté sont retirés du Nuage à la fin de chaque chapitre.



Les règles de base : comment lire les tuiles de plan et s'y déplacer

Comment lire les tuiles de plan et s'y déplacer

Les tuiles de plan sont les carrés placés côte à côte pour composer le plateau de jeu d'une scène. Elles ne sont jamais utilisées dans les Récits.

Les tuiles de plan représentent une immense variété de terrains et de lieux, du marais à la savane, de la caverne de pirates à la chambre d'une noble dame... Cependant, une tuile est toujours interprétée de la même façon.

Une tuile est divisée en zones par des lignes. Il existe plusieurs types de ligne, ayant chacun une signification différente. Quand deux tuiles sont côte à côte, les zones des bords voisins qui ne comportent pas de ligne sur l'extérieur se rejoignent pour former une seule zone plus grande. **Quand une zone s'étend sur plusieurs tuiles, elle est considérée comme faisant partie de toutes ces tuiles.**



Les lignes blanches simples constituent la division la plus élémentaire. Elles séparent simplement les zones les unes des autres. Lors d'une action de Mouvement, une figurine peut traverser librement une ligne blanche simple.

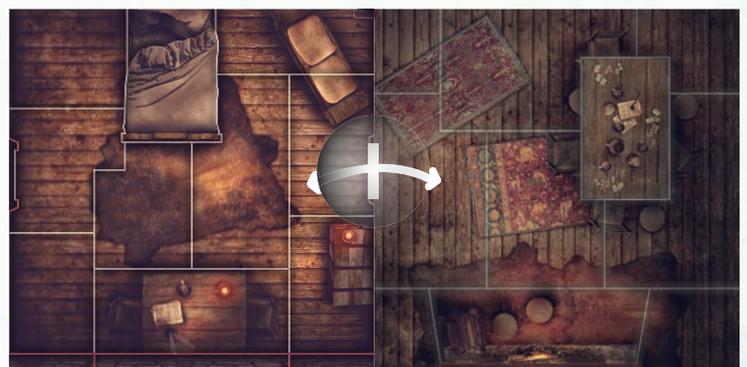


Les lignes rouges ne peuvent pas être traversées par les figurines.

Une zone entourée par une double ligne est spéciale, d'une manière ou d'une autre. Une carte Découverte vous expliquera ce qu'il en est.



Les portes sont différentes uniquement par le fait qu'elles définissent une ligne sur le bord d'une tuile, séparant ainsi une grande zone en deux zones distinctes.



Quand un joueur veut déplacer une figurine d'une zone à une autre, il doit regarder le type de ligne qui les sépare, et appliquer les règles correspondantes.

Les règles de base: comment lire les tuiles de plan et s'y déplacer

Certaines zones ont le même type de ligne sur tout leur périmètre, et d'autres ont différentes restrictions sur les mouvements selon les zones adjacentes.



Un Mouvement 1 permet de déplacer une figurine vers une zone adjacente, si le type de ligne traversée le permet. Un Mouvement 2, un Mouvement 3 ou plus permet à la figurine d'avancer d'autant de zones que le nombre indiqué. N'oubliez pas de suivre les règles de toutes les lignes, et toutes les instructions liées au Mouvement. Par exemple, certaines actions de Mouvement permettent de s'approcher ou de s'éloigner de Solomon Kane, ou de se diriger vers un point cardinal spécifique.



Lorsque des figurines sont placées ou déplacées sur une tuile, une zone peut en contenir autant qu'il est possible d'en mettre dans ses limites physiques. Une figurine doit avoir au moins la moitié de son socle dans une zone pour être considérée comme étant à l'intérieur de celle-ci. Si une zone est pleine, une figurine de mortel ne peut pas y entrer ou la traverser. Une figurine immortelle peut entrer dans une zone pleine si elle en sort immédiatement après, et n'a pas besoin d'être physiquement placée sur le plateau de jeu. Par

exemple, si une Ombre veut rejoindre Solomon Kane et que la zone de ce dernier est pleine, l'Ombre peut néanmoins terminer son action.

Sauf mention contraire, une action de Mouvement se réfère à Solomon Kane.

Placer et mouvoir les immortels

Certaines scènes demandent de mettre des immortels (Ombres et Vertus) sur le plateau de jeu lors de la mise en place initiale. Posez-les simplement dans leur zone assignée, avec les autres figurines et jetons montrés sur le plan de la scène, avant de commencer le tour 1.

Des Ombres peuvent apparaître sur le plateau de jeu durant le chapitre, généralement après la pioche d'une carte Ténèbres. Quand vous placez une Ombre, elle doit rejoindre la zone qui contient son jeton d'Apparition. Pour gérer les interactions avec les autres figurines, on considère qu'il s'agit d'un mouvement vers cette zone (cf. page 37).

Les Vertus peuvent rejoindre le plateau de jeu grâce à une action. **Quand vous placez une Vertu sur le plateau de jeu, elle peut apparaître dans n'importe quelle zone qui ne contient pas déjà un immortel.**

Une fois entré sur le plateau de jeu, un immortel se déplace comme toutes les autres figurines, à une exception près : deux Vertus ne peuvent pas coexister dans la même zone. D'autres immortels peuvent partager une zone (comme les Ombres), ou se détruire mutuellement quand elles se retrouvent dans la même zone (cf. page 37).

Note du concepteur: De nombreuses mains

Le jeu Solomon Kane est inhabituel car il permet à plusieurs joueurs de déplacer la même figurine. Solomon Kane lui-même est l'exemple qui vient immédiatement à l'esprit, mais même les Vertus peuvent être déplacées par les joueurs d'autres Vertus (grâce à l'action centrale de Prudence, ou si la Vertu n'est pas jouée). Cela signifie que les joueurs peuvent se partager la tâche de mettre Solomon Kane en position, et que ses mouvements résultent, comme beaucoup d'éléments du jeu, d'un effort conjoint des joueurs.

Les tests

Les tests permettent de voir si un obstacle a été surmonté ou non. Ils sont tous résolus de la même manière : le testeur détermine une valeur et la compare à une série d'options pour découvrir quelle(s) carte(s) Découverte donne(nt) le résultat de son action.

Il existe plusieurs types de tests dans le jeu : le Combat, la Discussion et l'Exploration. **Les tests de Discussion et de Combat peuvent être effectués à proximité de SK, mais les tests d'Exploration ne peuvent être faits que dans la zone où se trouve SK.** Vous ne pouvez accomplir que les tests indiqués sur la page en cours du Livret d'aventure, ou sur les cartes en jeu. Cela permet de limiter les joueurs aux actions que Solomon Kane souhaite réellement entreprendre, et de garder l'arc narratif cohérent avec son univers. Ainsi, il n'attaque que les personnes malveillantes qui méritent d'être châtiées ; c'est pourquoi l'action Combat n'est pas disponible s'il est entouré d'innocents. Pour la même raison, les tests sont indiqués au niveau du personnage ciblé, et non de Solomon Kane. Ainsi, si la ligne d'attributs d'un Villageois indique « Discussion », alors Solomon Kane peut engager une Discussion avec lui. Cela ne signifie pas que le Villageois va lancer une action de Discussion. Lister les actions de cette manière permet d'intégrer toutes sortes de personnes dans une scène. Solomon Kane peut engager une Discussion avec certaines d'entre elles pour obtenir un résultat donné, ou avec d'autres pour un résultat différent, et même se lancer dans un Combat contre certains individus.

Tous les tests sont rédigés selon le même format, avec le nom du test suivi d'une fourchette de résultats donnant les cartes associées. Cependant, les tests de Discussion et d'Exploration sont généralement écrits sur la ligne d'attributs du personnage concerné. Les tests de Combat se trouvent généralement sur une carte séparée. Par exemple :

(Discussion • 0-5 : D72, 6-7 : D61, 8+ : D89)

La première partie indique quel test est autorisé, dans ce cas une Discussion. Chaque type de test reçoit des modificateurs différents et exige une carte Action différente, ou certains déclencheurs (cf. page 34).

La suite de la ligne indique différentes fourchettes de résultat, et le numéro de la carte Découverte qu'elles déclenchent. Dans cet exemple, si le total est de 5 ou moins, alors le résultat de l'action est décrit par la carte Découverte 72. Si le total est de 6 ou 7, vous devez lire la carte Découverte 61. Et enfin, si le total est de 8 ou plus, la carte Découverte 89 vous dira ce qui se passe.

Les tests de Combat qui utilisent des cartes Combat indiquent simplement le mot-clé Combat sur la ligne d'attributs du personnage. Cela informe le joueur que le personnage en question peut être combattu, une fois la carte Combat correspondante révélée. Connaître cette information peut vous permettre de vous préparer pour l'affrontement !

Les cartes Combat comprennent les mêmes informations de base qu'un test de Discussion ou d'Exploration, mais possèdent des textes d'ambiance spécifiques et ont divers effets. Plutôt que de donner toutes ces informations sur une ligne d'attributs, nous avons conçu le système de cartes Combat pour avoir plus de place et créer des combats plus narratifs (cf. page 23).

Notez qu'en certaines occasions, les fourchettes de résultat d'un test de Combat sont données dans une ligne d'attributs pour des actions correspondant à un comportement menaçant, ou à un exploit de force.

Quel que soit le type de test, l'obtention du résultat se fait en 3 étapes :

- 1 Trouvez la valeur de base.
- 2 Ajoutez tous les modificateurs applicables.
- 3 Ajoutez un nombre aléatoire.

Puis le total est comparé aux fourchettes indiquées. Prenez la carte Découverte ou la carte Effet du combat correspondant au total, lisez le texte narratif à haute voix, et suivez les instructions. Si le résultat indique plusieurs cartes, appliquez entièrement chacune d'entre elles avant de passer à la suivante.

Les valeurs de base

La valeur de base d'un test est indiquée sur la carte qui le déclenche. Par exemple, si une Vertu joue une carte où est inscrit Combat (5), alors la valeur de base est 5. Si une carte Ténèbres indique qu'un Chasseur combat (3), alors il utilise une valeur de base de 3.

Les modificateurs

Différents modificateurs s'appliquent à différents tests.

Si le test est un Combat, une Discussion ou une Exploration, les types de modificateurs qui s'appliquent sont donnés page suivante. S'il s'agit d'un test unique, les modificateurs sont inscrits sur la carte qui le déclenche, ou sur d'autres cartes en jeu à ce moment-là.

Certains modificateurs s'appliquent à tous les tests :

- Si un Ennemi juré effectue le test, ajoutez le modificateur du niveau de **Danger** actuel.
- L'Aura des Ombres (cf. page 37).

Voici les modificateurs spécifiques :

Combat

- Si la figurine qui effectue le test est Solomon Kane :
Ajoutez le modificateur actuel de **Force** du tableau des attributs.
-1 pour chaque Ombre à proximité de Solomon Kane.
+2 si Solomon Kane se trouve dans l'Aura de Courage.
- Si la figurine qui effectue le test est un ennemi :
+1 pour chaque autre mortel ennemi à proximité de la cible.
+1 pour chaque Ombre à proximité de Solomon Kane.

Discussion

- Si la figurine qui effectue le test est Solomon Kane :
Ajoutez le modificateur actuel de **Compassion** du tableau des attributs.
-1 pour chaque Ombre à proximité de Solomon Kane.
+2 si Solomon Kane se trouve dans l'Aura de Justice.
- Si la figurine qui effectue le test est un ennemi :
+1 pour chaque Ombre à proximité de Solomon Kane.

Exploration

- Si la figurine qui effectue le test est Solomon Kane :
Ajoutez le modificateur actuel de **Lucidité** du tableau des attributs.
-1 pour chaque Ombre à proximité de Solomon Kane.
+2 si Solomon Kane se trouve dans l'Aura de Tempérance.
- Si la figurine qui effectue le test est un ennemi :
+1 pour chaque Ombre à proximité de Solomon Kane.

Les nombres aléatoires

Après avoir calculé tous les modificateurs applicables au test, le joueur de la Vertu active doit piocher une carte Événement pour obtenir un nombre aléatoire à ajouter au total. Ces nombres figurent en bas de toutes les cartes Événement (cf. page 22).

Les rounds, les tours et l'ordre des joueurs

Chaque acte est constitué de chapitres, et chaque chapitre se décompose en rounds. Un round comprend un tour par joueur d'une Vertu, et un tour de Ténèbres après chaque tour de Vertu.

Au début du round, les Vertus décident dans quel ordre elles joueront leur tour. Distribuez un jeton Ordre du tour à chaque Vertu, pour indiquer qui joue en premier, en deuxième, en troisième et en quatrième. Si moins de 4 Vertus sont en jeu, utilisez le nombre de jetons Ordre du tour correspondant, en défaussant d'abord les numéros les plus élevés.

Commencez le round avec le tour de la Vertu qui possède le jeton Ordre du tour numéro 1.

Après chaque tour de Vertu, un tour de Ténèbres intervient.

Après le tour de Ténèbres, la prochaine Vertu dans l'ordre numérique croissant joue son tour, à moins que toutes les Vertus n'aient déjà joué leur tour durant ce round. Dans ce cas, le round se termine. Si aucun élément n'a déclenché la fin du chapitre, commencez un nouveau round.



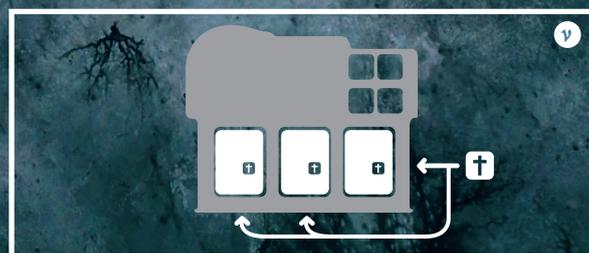
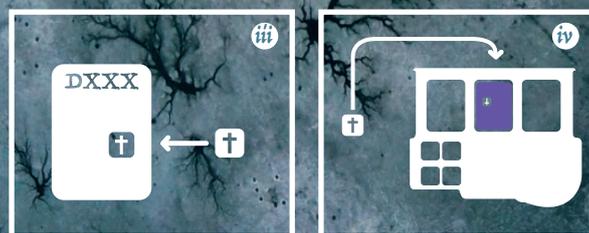
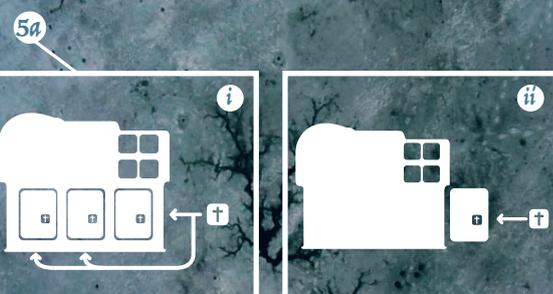
Note du concepteur :

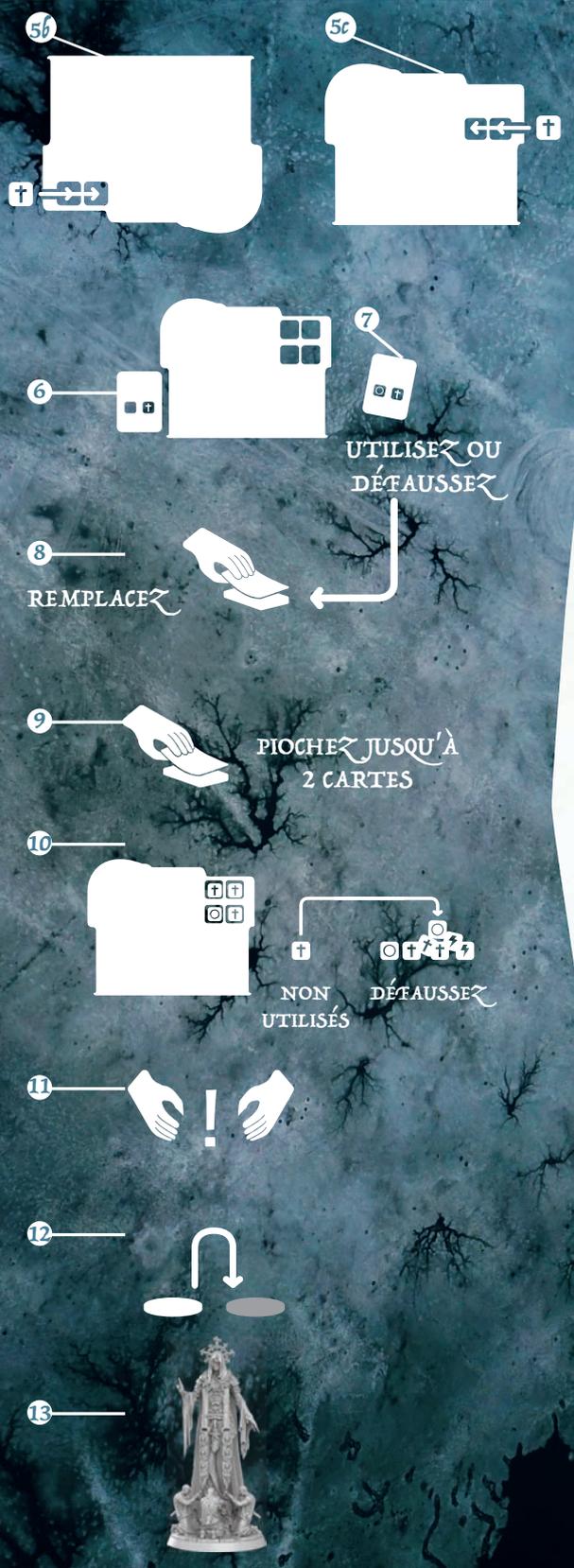
Elles ne sont pas sympathiques

Si vous êtes une Vertu, la présence d'une Ombre est toujours une très mauvaise nouvelle. Non seulement elle donne des bonus aux tests des ennemis, mais son Aura de -1 sur tous les tests de Solomon Kane est une pénalité constante sur ses chances de succès. Il est difficile de dire si sa présence est une menace plus dangereuse que lorsqu'elle rejoint Solomon Kane et qu'elle déclenche un Événement. En fait, ces deux problèmes doivent être gérés simultanément... Attendez-vous à passer une bonne partie de votre temps collectif à vous occuper des Ombres.

Le tour des Vertus

- 1 Déclenchez les éventuels effets de « début de tour ».
- 2 Lancez 3 dés.
- 3 Vous pouvez choisir de retourner l'un des trois dés de l'étape (2) en le posant sur sa face opposée (consultez le tableau page 25), OU vous pouvez relancer l'un de ces dés.
- 4 Ajoutez ensuite tous les dés offerts ou mis en réserve sur votre tableau de bord aux trois dés de l'étape (2), pour former votre cagnotte. Les dés offerts et les dés en réserve ne sont jamais relancés. Ils doivent garder le résultat obtenu lorsqu'ils ont été initialement placés à cet endroit.
- 5 Allouez tous les dés de votre cagnotte, en les posant sur les différentes cases disponibles :
 - 5a. Une case comportant un symbole identique sur :
 - i. Votre tableau de bord.
 - ii. L'une de vos cartes Vertu actives.
 - iii. Une carte Découverte qui est en jeu et qui possède un emplacement pour un dé.
 - iv. Une case de l'action centrale du tableau de bord d'une autre Vertu que la vôtre. Notez que cette action coûte un ? supplémentaire.
 - v. Une action sur le tableau de bord d'une Vertu qui n'est pas jouée durant la partie.
 - 5b. L'une des cases « Offerts » du tableau de bord d'une autre Vertu. Un dé ne peut être offert à un autre joueur que s'il n'a pas encore joué durant ce round. Vous ne pouvez donner qu'un seul dé par tour à chaque joueur. Vous pouvez donner un dé à un joueur qui a déjà 2 dés offerts, mais il devra défausser l'un de ces dés et choisir les deux qu'il gardera.
 - 5c. L'une des deux cases « Réserve » de votre propre tableau de bord.





Une case **?** sur une action peut être achetée avec n'importe quel résultat de dé. Quand tous les symboles d'une action ont été recouverts d'un dé, celle-ci est « achetée » et peut être utilisée durant l'étape (6).

- 6 Appliquez toutes les actions achetées. Seules les actions dont le coût en dés a été entièrement payé peuvent être appliquées. Quand l'action d'une carte Vertu est appliquée, défaussez cette carte. Les actions de votre tableau de bord sont toujours disponibles.
- 7 Choisissez de garder ou de défausser les cartes actives restantes sur vos emplacements « main gauche » et « main droite ».
- 8 Si un ou deux de ces emplacements sont vides, choisissez une ou deux cartes de votre main et posez-les à ces endroits.
- 9 Piochez une ou deux cartes Vertu pour maintenir votre main à 2 cartes. Si votre pioche est épuisée, mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche.
- 10 Défaussez tous les dés qui ne sont pas dans la zone Réserve de votre tableau de bord. Cela comprend les dés placés sur les cartes Vertus et les cartes Découverte. Le nombre de cases dessinées sur le tableau de bord limite le nombre de dés que vous pouvez placer en réserve. Si vous avez plus de dés en réserve que vous n'avez de cases disponibles, vous devez choisir le(s)quel(s) retirer jusqu'à ce que chaque dé dispose d'une case sur votre tableau de bord.
- 11 Déclenchez les éventuels effets de « fin de tour ».
- 12 Retournez votre jeton Ordre du tour pour indiquer que votre tour est terminé. Cela met fin au tour de la Vertu.
- 13 Ténèbres joue maintenant son tour.

Le tour de Ténèbres

- 1 Appliquez les effets de la carte Présage si elle se trouve sur le dessus de la pioche Ténèbres.
- 2 Prenez la carte du dessus de la pioche Ténèbres.
- 3 Si le chapitre en cours est un Récit, appliquez la partie « Récit » de la carte, défaissez-la puis passez à l'étape (5). Sinon, passez à l'étape (4).
- 4 Si le chapitre en cours est une Scène, appliquez la partie « Proche » de la carte, puis la partie « Éloigné ». La partie « Apparition » de la carte doit aussi être appliquée. Quand tous les parties ont été appliquées, défaissez la carte.
- 5 La Vertu possédant le jeton Ordre du tour suivant commence son tour, ou le round se termine.

Important

Lorsque vous appliquez les effets d'une carte Cauchemar, appliquez toujours en premier la section Récit, que le chapitre soit une Scène ou un Récit.



Les Ombres

Les Ombres concrétisent la présence maléfique de Ténèbres sur le plateau de jeu. Elles représentent ce bruit étrange qui retentit dans l'obscurité (alors que vous croyiez être seul), la chose que vous pensez avoir entraperçue du coin de l'œil (et qui n'existe pas), et le sentiment qu'une panique imminente va vous submerger lorsque l'événement que vous redoutiez finit par arriver...

Les Ombres ne s'intéressent qu'à Solomon Kane. Elles ignorent les mortels, moins puissants, parce que leur maîtresse le leur ordonne. Pour cette raison, les Ombres empruntent toujours la route la plus courte pour aller vers Solomon Kane lors de leurs déplacements, même si cela signifie qu'elles doivent entrer dans une zone occupée par une Vertu.

Les Ombres ne peuvent pas Combattre. À la place, elles possèdent une Aura et peuvent menacer ou rejoindre Solomon Kane.

Quand une Ombre entre dans la zone occupée par Solomon Kane, elle le « rejoint » (quelle que soit la limite de figurines de la zone). Retirez l'Ombre du plateau de jeu et révélez la carte du dessus de la pioche Événement.

Quand une Ombre entre dans une zone adjacente à celle occupée par Solomon Kane, elle le « menace » grâce à son aura.

L'Aura de chaque Ombre réduit tous les tests de Solomon Kane de 1, et augmente tous les tests qui ciblent Solomon Kane de 1. Ces modificateurs sont cumulatifs.

L'Onde de choc d'une Vertu

À chaque fois qu'une Ombre entre dans une zone où se trouve une Vertu, ou qu'une Vertu entre dans une zone où se trouvent une ou plusieurs Ombres, une Onde de choc se déclenche. Retirez du plateau de jeu la Vertu visée, et toutes les Ombres à portée de son Aura, sans révéler de carte Événement.

Si Solomon Kane entre dans une zone occupée par une Ombre, retirez celle-ci du plateau de jeu et révélez la carte du dessus de la pioche Événement. Solomon Kane peut continuer son mouvement* (s'il lui reste des cases à parcourir) une fois l'Événement appliqué.

Les Ombres tentent de contrarier les desseins de Solomon Kane et de ses alliés. Elles se déplacent et traversent les ennemis mortels (et les autres Ombres) sans provoquer d'effet particulier. Cependant, si une Ombre entre dans une zone occupée par une Vertu, il se passe quelque chose de spécial.

Si une Ombre veut entrer dans une zone occupée par une Vertu, le joueur de la Vertu a deux options.

Soit :

- Permettre à l'Ombre d'entrer. La Vertu déclenche alors une Onde de choc.
- Tenir sa position. L'Ombre ne peut pas entrer dans la zone. Replacez-la dans la zone où elle se trouvait avant de vouloir entrer dans la zone de la Vertu. Son mouvement se termine. Le **Danger** augmente de 1.



Les modes de jeu additionnels

Providence

Providence est la plus puissante de toutes les Vertus. Elle erre seule sur le monde, ne recherchant l'aide d'aucune de ses sœurs, et cette solitude l'a contrainte à apprendre des compétences pouvant s'adapter à toutes les circonstances. Elle peut user de ses talents pour reconforter quelqu'un dans le besoin, quelle que soit la situation, et c'est souvent elle que les âmes perdues appellent à l'aide.

Providence est une entité solitaire, qui ne peut pas être utilisée avec les autres Vertus. Elle peut être jouée par un seul joueur contre le système de jeu, ou dans une partie à deux, contre un joueur incarnant Ténèbres.

Note du concepteur: La même chose, mais différente

Providence excelle dans certains domaines que les Vertus cardinales ont parfois du mal à gérer, et inversement. Jouer un acte avec Providence constitue souvent une expérience assez différente, et les défis principaux surviendront à des moments différents du récit. Providence se retrouve souvent assez tôt dans une partie avec des attributs à leur valeur maximale sur le tableau, et semble alors imbattable. Mais elle risque d'éprouver de gros soucis plus tard, dans un chapitre où elle aura besoin de se trouver en plusieurs endroits à la fois. Ces situations sont beaucoup plus faciles à gérer à quatre...

PROVIDENCE

Providence est la plus respectée de toutes les Vertus. Mentor des héros légendaires, elle travaille seule pour encourager son champion à accomplir ses plus grands exploits. Ses nombreuses compétences et sa grande sagesse lui permettent de gérer n'importe quelle situation.

AURA

- +1 À LA TAILLE DE L'AURA
- +X SUR TOUS LES TESTS
- +1 DÉ

RELANCER OU RETOURNER

RÉSERVE

INTÉGRITÉ

Mouvement 1 ou posez 1

VAILLANCE

Discussion, Combat ou Exploration 0.

PROVIDENCE

Placez Providence sur le plateau de jeu ou Mouvement 1 pour Providence.

Providence utilise les règles normales, avec les ajouts et modifications suivants :

Mise en place

Providence est conçue pour que vous n'ayez pas besoin des figurines, des actions ou des Auras des quatre Vertus cardinales lorsque vous la jouez.

Quand le plan d'une Scène montre une ou plusieurs Vertus cardinales sur le plateau de jeu, Providence choisit l'une de ces positions pour y placer sa propre figurine. Toutes les autres Vertus présentes sur le plan sont ignorées.

Vertueuse

Tous les effets et cartes qui s'appliquent à une « Vertu » ou des « Vertus » en général s'appliquent à Providence, comme si elle était l'une des quatre Vertus cardinales. Les cartes et les effets qui mentionnent spécifiquement l'une de ses sœurs ne sont pas déclenchés par sa présence.

Note du concepteur : Si seulement tu étais là...

Ne pas disposer de l'aide de ses sœurs peut s'avérer difficile, et c'est l'une des choses qui rendent le jeu avec Providence très différent du mode Coopération en solo. Il est certain que Providence est plus puissante que toutes les autres Vertus prises isolément, surtout quand son Aura entre en action. Mais quand des Événements ou des actions mentionnent le nom d'une Vertu, c'est pratiquement toujours mieux qu'elle soit présente.

L'Aura

L'Aura de Providence est variable. Elle commence sans effet particulier, et devient de plus en plus puissante selon le nombre de  placés dans les réceptacles appropriés.

Chaque réceptacle alimente un effet différent de l'Aura de Providence. Tant qu'un  est présent dans le réceptacle associé, l'effet fonctionne. L'Aura de

Providence est la combinaison de tous les effets dont le réceptacle possède un .



A Taille de l'Aura +1

L'Aura de Providence s'étend désormais sur toutes les zones qui se trouvent à 2 zones de distance de sa position sur le plateau de jeu. De plus, l'Onde de choc qu'elle déclenche quand cette partie de son Aura possède un  retire toutes les Ombres qui se trouvent à 1 ou 2 zones de distance de sa position sur le plateau de jeu.

B +1 dé

Providence lance désormais 4 dés au lieu de 3 au début de son tour.

C +X sur tous les tests

Solomon Kane ajoute X à tous ses tests. X est le nombre de réceptacles d'Aura possédant un .

Par exemple, si seul l'effet « +1 Dé » possède un , c'est le seul effet de l'Aura de Providence.

Mais si les effets « +1 Dé » et « +X sur tous les tests » sont tous les deux actifs, alors tant que l'Aura de Providence est active, la Vertu lance 4 dés lors de son tour, et Solomon Kane reçoit un bonus de +2 sur tous ses tests.

Ténèbres

Ténèbres est l'ennemi éternel ; l'antithèse sinistre du Bien qui émane des Vertus. Il est impossible de la vaincre, de négocier avec elle ou de la tuer ; elle ne peut être vaincue que temporairement. Car Ténèbres revient toujours...

Ténèbres peut être jouée en mode Confrontation ou en mode Duel. Elle affrontera respectivement les quatre Vertus cardinales ou Providence.

Ténèbres utilise les règles normales, avec les ajouts et modifications suivants :

Mise en place

Ténèbres utilise la même pioche Ténèbres que l'IA, plus son propre tableau de bord et sa figurine. Le joueur de Ténèbres commence par placer son tableau de bord sur la table, et pose une carte Ténèbres sur les emplacements « main droite » et « main gauche ». Ces cartes s'ajoutent à celles de la pioche Ténèbres, qui est constituée normalement.

Placez ensuite les jetons Corruption et les cartes Cauchemar à portée de main. Ténèbres voudra sûrement les utiliser dès qu'elle en aura la possibilité.

Placez finalement la carte Découverte « Entre les Ténèbres et la Lumière » (D0000) à côté du Nuage. Les joueurs des Vertus en disposent durant tout l'acte.

La suite de la mise en place se fait normalement.

Note du concepteur : Un vrai défi

Jouer contre un joueur qui incarne Ténèbres (à la place de l'intelligence artificielle du jeu) est beaucoup plus difficile. Ce n'est pas une bonne ou une mauvaise chose... Il faut juste le savoir avant de commencer la partie. Si vous êtes prêt à relever ce défi supplémentaire, c'est parfait. Nous avons passé d'excellents moments lors des parties tests contre (et avec) elle. Si vous préférez une partie moins ardue, vous pouvez donner aux Vertus une ou deux Bénédictions pour équilibrer un peu les choses, ou tenter l'un des autres modes qui utilise l'intelligence artificielle. Vous pouvez voir les différentes modes de jeu page 10, et la façon d'adapter la difficulté d'une partie page 11.



Le tour de Ténèbres

La séquence du tour de Ténèbres est plus développée lorsqu'un joueur l'incarne. Suivez les étapes suivantes :

- 1 Allouez tous, quelques-uns ou aucun de vos dés en réserve aux actions de votre tableau de bord. Une case **?** sur une action peut être payée avec n'importe quel résultat de dé. Vous pouvez aussi choisir de dépenser des jetons Corruption lors de cette étape. Chaque action ne peut être achetée et appliquée qu'une seule fois par tour. Quand tous les symboles d'une action ont été recouverts d'un dé, celle-ci est « achetée » et peut être appliquée durant l'étape (2).
- 2 Appliquez toutes les actions achetées. Seules les actions dont le coût en dés a été entièrement payé peuvent être appliquées. Notez que vous ne pouvez pas utiliser « Impiété » si le **Danger** est à **1**, car le **Danger** ne peut jamais être inférieur à cette valeur.
- 3 Appliquez les effets de la carte Présage lorsqu'elle apparaît sur le dessus de la pioche Ténèbres.
- 4 Choisissez d'utiliser la carte Ténèbres placée sur votre tableau de bord en main gauche ou en main droite. Si une seule carte est disponible, vous êtes obligé de la choisir. Si les deux emplacements sont vides, sautez cette étape.
- 5 Si le chapitre en cours est un Récit, appliquez la partie « Récit » de la carte, défaussez-la puis passez à l'étape (7). Sinon, passez à l'étape (6).
- 6 Si le chapitre en cours est une Scène, appliquez la partie « Proche » de la carte Ténèbres choisie, puis la partie « Éloigné ». Quand les deux parties ont été appliquées, défaussez la carte.

- 7 Prenez une carte Ténèbres sur le dessus de la pioche Ténèbres pour compléter les emplacements « main gauche » et « main droite » du tableau de bord de Ténèbres. Placez-les face visible.
- 8 La Vertu possédant le jeton Ordre du tour suivant commence son tour, ou le round se termine.

Les dés

Ténèbres tire sa puissance de la douleur et de la peur.

À la fin du tour d'une Vertu, tous les dés avec un résultat  ou  utilisés durant ce tour pour activer une action, ou qui ont été remis dans le stock pour une raison quelconque, sont donnés au joueur de Ténèbres.

Sans changer leur résultat, Ténèbres les place dans la section Réserve de son tableau de bord. Si les dés sont plus nombreux que la place disponible dans la réserve, le joueur de Ténèbres décide quels dés garder et quels dés remettre dans le stock.

La défausse des cartes Ténèbres

Certaines actions ajoutent ou retirent des cartes Ténèbres. Quand Ténèbres est incarnée par un joueur, l'ajout d'une carte se fait normalement, mais la règle pour en retirer change.

Pour retirer une carte Ténèbres, le joueur qui applique l'action choisit la carte défaussée dans l'emplacement main gauche ou main droite du tableau de bord de Ténèbres.

La figurine de Ténèbres

La figurine de Ténèbres ne compte jamais dans la Limite d'apparition des Ombres.

Quand vous appliquez une ligne d'instructions d'une carte Ténèbres qui indique un Mouvement pour une Ombre, Ténèbres peut choisir de considérer sa figurine comme une Ombre ou pas, si elle se trouve sur le plateau de jeu. Cela lui permet d'effectuer un Mouvement avec sa figurine, même si elle doit respecter les règles normales, et ne peut donc pas se déplacer en utilisant plusieurs lignes d'une carte Ténèbres. Son avantage est la flexibilité de son choix au moment où elle effectue son mouvement.

Si la figurine de Ténèbres entre dans la zone où se trouve Solomon Kane, elle le rejoint. Cela fonctionne de la même façon qu'avec une Ombre, mais avec

un effet différent. La figurine de Ténèbres retourne sur son tableau de bord. Puis le joueur de Ténèbres pioche 2 cartes Événement, les regarde et choisit celle qu'il défausse et celle qu'il applique. Il doit appliquer l'une d'entre elles. Ténèbres ne gagne pas de jeton Corruption quand elle rejoint Solomon Kane.

Quand Ténèbres entre dans une zone où se trouve une Vertu, ou vice versa, les deux figurines sont retirées, une Onde de choc est déclenchée, mais aucun Événement ne survient. Cela intervient avant que Solomon Kane soit rejoint, s'il se trouve dans la même zone.

Une Vertu ne peut pas empêcher Ténèbres d'entrer dans sa zone, et Ténèbres ne peut pas arrêter non plus le mouvement d'une Vertu.

Ténèbres est retirée par une Onde de choc comme si elle était une Ombre.

L'Aura

Ténèbres a la même Aura qu'une Ombre. Ou, plus précisément, les Ombres ont la même Aura que Ténèbres.

Les jetons Corruption

Ténèbres gagne des jetons Corruption quand le monde s'écarte de la voie de la Vérité et de la Lumière. Cela survient lorsqu'une Ombre rejoint Solomon Kane alors que Ténèbres se trouve à proximité du puritain. Le jeton Corruption s'ajoute au déclenchement normal d'un Événement.



Placez ces jetons sur le tableau de bord de Ténèbres. La seule limite sur le nombre de jetons Corruption qu'elle peut posséder est le nombre de jetons inclus dans le jeu.

Durant son tour, Ténèbres peut dépenser un jeton Corruption posé sur son tableau de bord pour acheter une action, au lieu de dépenser un dé. La Corruption remplace n'importe quel coût en dé, mais pas un coût en points d'attribut. Chaque jeton Corruption permet de remplacer 1 dé.

Note du concepteur : N'oubliez pas votre objectif !

Quand un joueur incarnant Ténèbres est assis en face de vous, il arrive souvent que les Vertus se concentrent sur leur ennemie pour déjouer ses plans, plutôt que d'accomplir les objectifs du chapitre. Retirer des cartes est un moyen évident de gêner Ténèbres, et cela semble encore plus efficace lorsque l'on retire une carte Cauchemar. Mais attention, c'est peut-être un piège.

Vous gagnez ou vous perdez selon votre réussite dans l'accomplissement des objectifs du chapitre, et il vaut mieux se concentrer sur eux que sur Ténèbres. Bien entendu, elle fait partie de ce qui vous empêche de réussir, mais elle n'est pas la seule à prendre en compte. Tentez d'évaluer à quel point elle est nuisible à un moment donné, et si réduire sa puissance est le meilleur choix à faire. Retirer des cartes peut être une part importante de votre stratégie, et peut vous permettre de remporter un chapitre. Cela risque aussi de devenir une distraction. Ne l'oubliez pas !

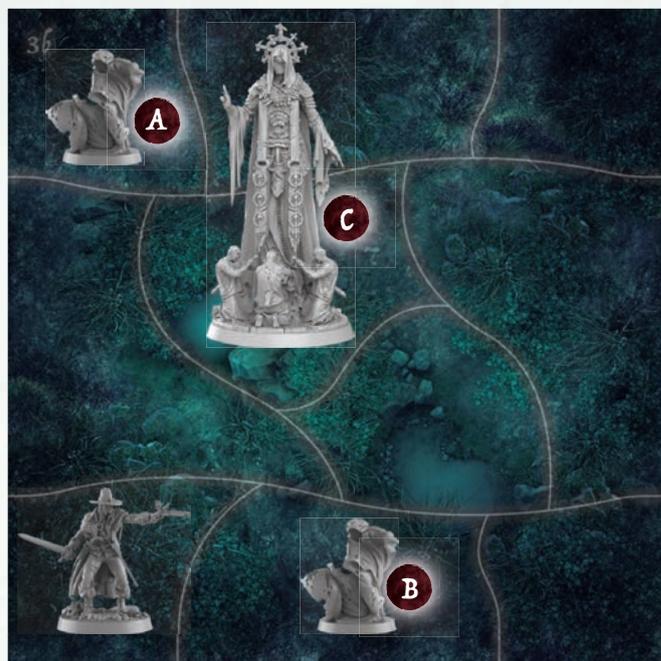
Bien sûr, si vous incarnez Ténèbres, distraire les Vertus est un excellent moyen de les vaincre, et vous devriez faire tout votre possible pour devenir leur cible. Après tout, c'est beaucoup plus facile de pousser Solomon Kane vers l'échec que de le tuer.

La priorité des décisions

Normalement, quand il faut effectuer un choix, ce sont les Vertus qui décident. Cependant, quand Ténèbres est incarnée par un joueur, elle est parfois amenée à faire ses propres choix. Ténèbres décide ce qui se passe dans trois circonstances :

- 1 Lorsqu'elle utilise les actions Désespoir et Malveillance de son tableau de bord.
- 2 Quand elle applique les sections Proche et Éloigné d'une carte Ténèbres. Cela ne s'applique que dans le choix des figurines qui effectuent un Mouvement et l'endroit où elles se rendent, en respectant toutes les règles de déplacement. Par exemple, si la carte Ténèbres demande de déplacer l'Ombre la plus éloignée et que deux d'entre elles sont équidistantes de Solomon Kane, c'est le

joueur de Ténèbres qui choisit celle qui effectue le Mouvement. Cependant, si une carte Ténèbres demande que les Chasseurs effectuent un Mouvement et un Combat, le joueur de Ténèbres choisit les figurines et les déplace, mais il ne peut pas prendre de décisions durant le Combat.



1 Ombre avance de 2 zones pour rejoindre.

- 3 Mouvement de sa figurine (voir ci-dessus). Par exemple : Lorsque vous appliquez la partie « Éloigné » de cette carte Ténèbres, le joueur de Ténèbres peut décider de déplacer sa propre figurine C ou l'Ombre A. Mais il ne peut pas décider de déplacer l'Ombre B car elle est déjà adjacente à Solomon Kane.

Les joueurs des Vertus continuent à faire tous les autres choix.

Note du concepteur : Encore plus sombre...

Une autre méthode pour rendre la vie des Vertus plus intéressante et plus difficile est de permettre à Ténèbres de prendre toutes les décisions pour les cartes Effet du combat des figurines de Piétaille, de Scélérat et d'Ennemi juré. Le résultat est souvent subtil, mais c'est un avantage étonnamment puissant pour Ténèbres dans les actes qui mettent en scène de nombreux combats.



Références

Ce chapitre contient toutes les règles supplémentaires du jeu. Vous n'avez pas besoin de les étudier avant de commencer à jouer. Il vaut mieux jouer directement, et regarder ce dont vous avez besoin quand la règle apparaît en jeu pour la première fois.

Nous avons aussi inclus de nombreuses références des règles de base, pour que vous puissiez utiliser cette section comme un index ou un glossaire, durant toute la partie.

Généralement, les références se répartissent en deux types d'entrée. Le premier concerne les termes de jeu. C'est une continuation de ce que vous avez lu dans les règles de bases, pour les situations les moins courantes. Le second concerne les mots-clés. Ils se trouvent sur les cartes, et ressemblent à des indications de mise en scène à l'adresse des personnages de notre histoire. Ils expliquent comment se comportent certains individus, et offrent toutes sortes d'indices aux joueurs perspicaces. Quand vous aurez appris ce qu'ils signifient, ils vous permettront de deviner ce qui risque d'advenir, même si cela n'a pas encore été révélé.

Les termes et les règles sont traités par ordre alphabétique.

Action

La grande diversité des aventures de Solomon Kane signifie que le jeu propose toutes sortes d'actions différentes. De nombreuses actions impliquent des tests. Cependant, alors que tous les tests sont des actions, toutes les actions ne sont pas forcément des tests. Le Mouvement est une action très courante.

De nombreuses actions ont un coût. Elles doivent être achetées avec des dés ayant obtenu certains résultats, ou en dépensant des points d'attribut. Si les dés sont nécessaires, vous trouverez un emplacement où le dé ayant obtenu le résultat demandé peut être placé. Si une action a un coût, celui-ci doit être payé en entier, et durant le même tour, pour que l'action soit achetée et donc activée.

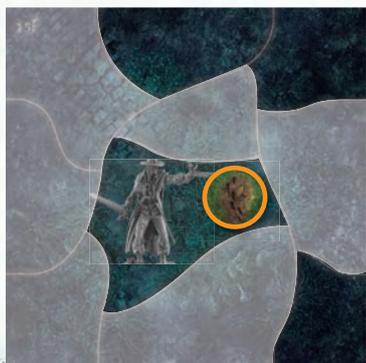
Consultez la page 34 pour en savoir plus sur la façon d'utiliser les dés, et d'acheter des actions.

Adjacent

Deux zones sont dites adjacentes si elles ont une bordure commune. Un ennemi adjacent à **SK** peut être activé grâce à la section Proche d'une carte Ténèbres ou Cauchemar. Un ennemi qui n'est pas adjacent à **SK** peut être activé grâce à la section Éloigné d'une carte Ténèbres ou Cauchemar.

Être dans la même zone n'est pas considéré comme être adjacent.

Voir aussi : À proximité.



Aléatoire : X - Y

X et Y sont les numéros de début et de fin d'une série de cartes Découverte.

Mélangez toutes les cartes Découverte portant les numéros de la série indiquée, puis piochez 1 carte au hasard. Par exemple, « Aléatoire : D145 - D147 » signifie que vous devez prendre les cartes Découverte numérotées D145, D146 et D147 et les mélanger. Prenez-en ensuite une au hasard.

Allié

Un mortel qui est dans le camp de Solomon Kane est un allié. Ce terme englobe Solomon Kane lui-même. Les alliés ont tous un niveau, appelé : Foule, Champion ou Héros.

Voir aussi : Niveau.

Apparition

Les Cartes Ténèbres font parfois apparaître des Ombres. L'apparition d'une Ombre signifie qu'il faut en placer une nouvelle sur le plateau de jeu. Suivez les étapes suivantes :

- ❶ Regardez quelle est la Limite d'apparition des Ombres actuelle.
- ❷ S'il y a moins d'Ombres en jeu que la Limite d'apparition des Ombres, placez une nouvelle figurine d'Ombre sur le plateau de jeu dans la zone où se trouve le jeton Apparition correspondant (X, Y ou Z). Considérez que l'Ombre entre dans la zone depuis une zone adjacente virtuelle pour analyser ses interactions avec les autres figurines. Par exemple, si une Vertu se trouve dans la zone d'Apparition, le joueur qui la contrôle décide de la façon dont elle réagit. Si elle permet à l'Ombre d'entrer, la Vertu et l'Ombre sont retirées du plateau de jeu. Si elle décide de bloquer l'Ombre et de l'empêcher d'apparaître sur le plateau de jeu, le **Danger** augmente de 1.

- ③ Si la carte demande plusieurs apparitions, répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce qu'elles aient toutes apparues, ou que la Limite d'apparition des Ombres soit atteinte.

Appliquez

Cela se réfère à une seule ligne d'instruction. Une fois l'action indiquée effectuée et son effet pris en compte, on considère qu'elle est appliquée. Quand plusieurs actions sont mentionnées, appliquez-les de façon indépendante (par exemple pour une carte Ténèbres qui indique « 1 Chasseur avance de 1 zone et combat (3) », le choix du Chasseur peut permettre d'appliquer l'action de déplacement mais pas celle de combat s'il n'est pas adjacent à SK).

À proximité

Les zones à proximité d'une figurine sont la zone où elle se trouve, et toutes les zones adjacentes.



Aura

Une Aura est une capacité spéciale qui affecte tout ce qui se trouve à proximité de la figurine qui la possède. Une Aura n'affecte que Solomon Kane, sauf si le contraire est expressément indiqué.

Quand Solomon se trouve à portée d'une Aura, celle-ci est active et ses effets s'appliquent. Les effets de plusieurs Auras actives sont cumulatifs. Si Solomon Kane n'est pas à portée d'une Aura particulière, ses effets ne s'appliquent pas.

Notez que Providence peut étendre la portée de son Aura à une distance de 2 zones à partir de sa position. Cette Aura de plus grande taille augmente aussi l'étendue de l'Onde de choc, quand elle est déclenchée (cf. page 39).

Bénédictio

Consultez la page 29.

Blessé

Une figurine blessée ne peut pas se déplacer de plus d'une zone par tour.

Carte active

Les cartes actives sont les cartes Vertu posées sur les emplacements « main droite » et « main gauche » des Vertus incarnées par les joueurs. Elles sont immédiatement disponibles. Les cartes Vertus qui se trouvent dans la main d'un joueur, dans sa pioche ou dans sa défausse ne sont jamais actives.

Chance

Consultez la page 28.

Chasseur

Un Chasseur est un adversaire qui cherche activement à engager un combat contre Solomon Kane.

Les cartes Ténèbres et les cartes Cauchemar indiquent quand et comment un Chasseur effectue un Mouvement. Un Chasseur avance toujours vers Solomon Kane, en prenant la route la plus courte possible.

Une fois que tous les Chasseurs actifs ont effectué leur Mouvement, ils effectuent une seule attaque combinée, si possible. Choisissez le Chasseur de plus haut niveau qui se trouve à proximité de Solomon Kane ; il devient l'attaquant.

Chercheur : X

À la fin de chaque tour de Vertu, un Chercheur avance de 1 zone vers le X le plus proche. X peut être une figurine particulière ou un jeton bien spécifique.

Choisissez

Certains chapitres et cartes Découverte demandent aux joueurs de choisir comment procéder. Quand ce choix est présenté dans une description de chapitre, aucune pioche Ténèbres n'est créée et le chapitre se termine dès que les joueurs ont choisi comment continuer l'aventure. Ils déclenchent de cette façon un dénouement. Quand il faut « choisir » une option sur une carte Découverte, le jeu est arrêté jusqu'à ce que les joueurs aient pris leur décision et sélectionné l'une des options présentées.

Compagnon

C'est l'un des proches alliés de Solomon Kane.

Après avoir résolu un Combat, une Exploration, une Discussion ou un Mouvement pour Solomon Kane, un Compagnon peut effectuer la même action. C'est une action bonus gratuite.

Ces tests et ces mouvements supplémentaires sont séparés de ceux de Solomon Kane. Résolvez les tests en utilisant les valeurs d'attribut du Compagnon, et les modificateurs qui s'y appliquent. En général, les Auras et les Ombres ne modifient pas les tests d'un Compagnon, même si le même attribut ou une Ombre modifierait le test s'il était effectué par Solomon Kane.

Si dans une scène particulière Solomon Kane ne se trouve pas sur le plateau de jeu, les Vertus peuvent jouer à la place leurs actions sur un Compagnon. Si Solomon Kane ne se trouve pas sur le plateau de jeu, un Compagnon ne reçoit pas l'action bonus mentionnée ci-dessus.

Déjoker

Consultez la page 25.

Éclaireur

Un Éclaireur effectue une reconnaissance dans une zone, et cherche quelque chose ou quelqu'un.

Les cartes Ténèbres et les cartes Cauchemar indiquent quand et comment un Éclaireur effectue un Mouvement. Un Éclaireur se déplace dans la direction d'un point cardinal (en suivant l'orientation de la rose des vents) ou vers une cible précise.

Dans certains chapitres, un Éclaireur peut effectuer une Fouille.

En continu

 Voir : Cartes Découverte (page 24).

Ennemi

Toutes les figurines dans le camp de Ténèbres sont des ennemis. Une distinction est parfois faite entre les ennemis en général, et les mortels ennemis (opposés aux immortels ennemis). Cette deuxième catégorie exclut les Ombres. Les ennemis reçoivent tous un niveau, appelé : Piétaille, Scélérat ou Ennemi juré.

Voir aussi : Niveau.

Fanfaron : (N)

Un Fanfaron cherche à se rassurer ou à rabaisser quelqu'un par ses bravades.

À la fin de chaque tour de Vertu, chaque Fanfaron À proximité de Solomon Kane effectue un test de Discussion contre lui. La valeur de base de ce test est N.

Figurine

Certaines figurines possèdent un nom de personnage bien spécifique (« Matthew Hopkins » ou « Sam ») alors que d'autres ont un nom ou un titre plus générique (« Truand armé de deux épées » ou « Villageois »).

Les descriptions du Livret d'aventure spécifient toujours quelles figurines utiliser, mais de nombreuses cartes Découverte s'y réfèrent simplement par un terme « passe-partout ».

Par exemple, la carte Découverte XX indique « à chaque fois qu'une Ombre apparaît, placez en même temps une figurine de Truand dans la zone de la nouvelle Ombre ». Cela signifie que les joueurs peuvent choisir n'importe quelle figurine dans la série des Truands pour obéir aux instructions de la carte Découverte.

De même, la carte Découverte XXX indique « à la fin de chaque tour de Vertu, **Lucidité**  à moins que Solomon Kane ne se trouve dans la même zone qu'une figurine de Villageois ». Cette carte ne fait pas la distinction entre les Villageois et les Villageoises, et n'importe quel sexe de Villageois respecte la condition énoncée par la carte Découverte.

Fouille

Cette action ne peut être entreprise que par un Éclaireur, et uniquement quand elle est indiquée dans la description d'un chapitre ou sur une carte Découverte.

Quand un test de Fouille peut être effectué par un personnage, il est indiqué dans la ligne d'attributs de la figurine. Elle précise ce que l'Éclaireur recherche.

Par exemple, Solomon Kane (**Fouille** • 0-4 : D22, 5-6 : D23, 7 ou plus : D24).

Un Éclaireur peut aussi utiliser la Fouille pour activer d'autres actions spéciales, spécifiées sur une carte Découverte.

Gardien : (N)

Un Gardien protège quelque chose ou quelqu'un dans la zone que Solomon Kane a rejointe.

À la fin de chaque tour de Vertu, chaque Gardien À proximité de Solomon Kane effectue un test de Combat contre lui. La valeur de base de ce test est N.

Immortel

Voir : Mortel et Immortel.

Instantané

 Voir : Cartes Découverte (page 24).

Invulnérable

Cette figurine ne reçoit jamais de jeton Blessure.

Jetons Exploration

Ces jetons représentent des zones intéressantes du plateau de jeu. Ce peut être n'importe quelle chose qui peut attirer l'attention de Solomon Kane, comme une personne intéressante, une porte secrète ou une plante étrange. Le contexte de l'histoire, les détails du chapitre et les cartes Découverte expliquent ce que chacun représente.

Solomon Kane doit se trouver dans la même zone qu'un jeton Exploration pour pouvoir effectuer un test d'Exploration. La carte Découverte liée à ce test d'Exploration révèle, le cas échéant, ce que cache le jeton. La carte explique aussi ce qui arrive au jeton Exploration lui-même.

Notez que certaines actions d'Exploration n'ont pas besoin de la présence d'un jeton Exploration, et sont résolues par d'autres moyens. Cela est expliqué sur les cartes Découverte appropriées du chapitre.

Jetons Objectif

Ces jetons imprimés recto verso sont des points d'intérêt pour Solomon Kane ou ses alliés. De nombreux chapitres utilisent des jetons Objectif comme critère pour déterminer leur dénouement, comme atteindre un objectif avant de se retrouver à court de temps.

Ils sont aussi utilisés pour de nombreux effets indiqués dans la description des chapitres, ou sur des cartes Découverte.



Jetons Progression

Certaines tâches ne peuvent pas être achevées en réussissant un simple test. Les jetons Progression permettent de garder la trace de l'avancement d'une tâche longue. Ils peuvent servir pour des tâches utiles... ou désastreuses. Leur utilisation exacte est décrite dans le chapitre ou sur les cartes Découverte.



Joueur actif

Il s'agit du joueur dont c'est le tour de jouer. Le joueur d'une Vertu reste actif jusqu'à la fin de son tour, puis Ténèbres (l'IA ou un autre joueur) devient le joueur actif et joue son tour.

Lâche

À la fin de chaque tour de Vertu, une figurine Lâche avance de 1 zone vers le bord du plateau de jeu le plus proche d'elle. Si elle est déjà adjacente à un bord du plateau de jeu, elle est retirée du jeu.

Ligne d'attributs

Certains personnages et certains jetons possèdent une ligne d'attributs. Cette ligne donne leurs caractéristiques (leurs attributs) avec tous les mots-clés correspondants et les tests accessibles.

Solomon Kane possède un tableau des attributs pour suivre ses valeurs de jeu sur trois jauges, et une ligne d'attributs qui indique les tests disponibles.

Voir aussi : Personnage.

Limite d'apparition des Ombres

C'est le nombre maximum d'Ombres qui peuvent apparaître en même temps. Il est lié au niveau de Danger actuel. Quand le Danger augmente, la Limite d'apparition des Ombres fait de même. Ce nombre est indiqué sur la ligne de l'attribut Danger, comme ceci :

- Danger 1 : jusqu'à 1 Ombre.
- Danger 2 - 4 : jusqu'à 2 Ombres.
- Danger 5 - 7 : jusqu'à 3 Ombres.
- Danger 8 - 10 : jusqu'à 4 Ombres.

Quelques effets augmentent cette limite dans certaines sections. Dans ce cas, placez un jeton Limite près de la section concernée de l'attribut Danger. Chaque jeton Limite augmente la Limite de cette section de 1.



La valeur maximale de la Limite d'apparition des Ombres pour chaque section est de 6.

Notez que la Limite d'apparition des Ombres n'agit que sur le nombre d'Ombres qui peuvent apparaître, et qu'elle n'a aucun effet sur les autres moyens permettant de placer une Ombre sur le plateau de jeu. D'autres effets permettent de dépasser le nombre de la Limite d'apparition des Ombres, comme celui de la carte Équilibre de Justice.

Voir aussi : Apparition.

Lumière

Consultez la page 26.

Menacer

Une Ombre menace sa cible quand elle se trouve sur une case adjacente à celle-ci.

Miséricorde

Consultez la page 29.

Mortel et Immortel

Les figurines du jeu représentent toutes sortes de héros, de scélérats et de créatures. En dépit de cette diversité, elles se rangent toutes dans deux catégories générales : les mortels et les immortels.

Les créatures immortelles sont des entités immatérielles qui ont toujours existé, et qui existeront toujours, bien après la disparition de l'humanité. Les seuls immortels sont les quatre Vertus principales (Courage, Tempérance, Justice, Prudence), Providence, Ténèbres et les Ombres. Tous les autres protagonistes du jeu sont des mortels.

Les mortels sont généralement des créatures de chair et de sang, même si le fantôme de Gideon et les poltergeists entrent aussi dans cette catégorie. Des mortels plus courants sont Solomon Kane lui-même, des indigènes africains, ou l'un des ennemis jurés de Kane, comme l'aventurier surnommé *Le Loup*. Les animaux comme les ours et les loups sont aussi des mortels.

Les mortels sont répartis en alliés, ennemis et personnages neutres. Les alliés sont les mortels contrôlés par les joueurs des Vertus. Les ennemis sont les mortels contrôlés par Ténèbres. Les personnages neutres ne sont pas contrôlés par les Vertus, ni par Ténèbres.

Les immortels sont invisibles aux yeux des mortels, qui ressentent leur présence sans en comprendre la cause. Cela permet aux Vertus et à Ténèbres d'influencer le dénouement des aventures de Solomon Kane sans que celui-ci se rende compte qu'il est rarement seul durant ses pérégrinations.

Niveau

Tous les personnages ont un niveau. Plus leur niveau est élevé, plus ils sont puissants. Le nom de chaque niveau est différent selon si le personnage est un allié ou un ennemi de Solomon Kane.

Niveau		
	Alliés	Ennemis
1	Foule	Piétaille
2	Champion	Scélérat
3	Héros	Ennemi juré

Nuage

C'est l'endroit où les cubes Miséricorde, les cubes Chance, les Bénédiction et les points de Pureté sont gardés en réserve par les Vertus. Toutes les Vertus actives ont accès aux ressources placées dans le Nuage.

Offrir des dés

Quand plusieurs joueurs incarnent des Vertus, des dés peuvent être offerts.

Jusqu'à un dé peut être offert par joueur et par tour. Il n'est possible de donner un dé qu'à un joueur qui n'a pas encore joué son tour dans le round en cours.

Un dé peut être retourné ou relancé avant d'être offert, mais jamais après.

Un dé offert est placé dans l'une des cases dédiées du tableau de bord de la Vertu qui le reçoit. Si ces deux cases sont déjà occupées, la Vertu qui le reçoit peut décider quels dés garder et lequel remettre dans le stock. Une Vertu ne peut jamais avoir plus de deux dés offerts en même temps.

À la fin du tour d'une Vertu, les cases des dés offerts sur son tableau de bord doivent être vides (cf. page 35).

Ombres

Consultez la page 37.

Onde de choc

À chaque fois qu'une Ombre entre dans une zone où se trouve une Vertu, ou qu'une Vertu entre dans une zone où se trouvent une ou plusieurs Ombres, une Onde de choc se déclenche. Retirez du plateau de jeu la Vertu concernée, et toutes les Ombres à portée de son Aura. Aucun Événement n'est révélé.

Notez que l'Aura de Providence peut augmenter les effets de son Onde de choc et retirer toutes les Ombres qui se trouvent à 1 ou 2 zones de distance de sa position.

Opportunité

➤ Voir : Cartes Découverte (page 24).

Péché capital

Le jeu met en scène les Sept péchés capitaux. Chacun d'entre eux affecte Solomon Kane et les Vertus d'une façon différente. Plusieurs Péchés capitaux peuvent être en jeu en même temps.

Quand un Péché capital est révélé, ses effets restent en jeu jusqu'à ce que le réceptacle de la carte du péché soit rempli. Une fois que c'est fait, retirez le Péché capital du jeu et remettez le  dans le stock.

Personnage

Chaque individu mortel ou immortel du jeu est un personnage. Cela s'applique aussi bien à Solomon Kane qu'aux poltergeists, aux ours et aux serveuses.

Un personnage peut disposer d'une ligne d'attributs qui indique ses valeurs de jeu et ses mots-clés. Elle peut changer selon les chapitres, et parfois même durant un chapitre, lorsqu'une carte Découverte en donne une nouvelle version. À chaque fois qu'une ligne d'attributs est changée durant un chapitre, la nouvelle ligne remplace complètement l'ancienne.

Chaque personnage est représenté sur le plateau de jeu par une figurine. Quand une règle se réfère à un personnage présent sur le plateau de jeu, elle utilise souvent le terme de figurine, comme abréviation pour « figurine de personnage ».

Présage (N) : DXX

La carte Présage est un déclencheur pour quelque chose qui survient durant un chapitre. C'est un effet programmé, même si dans certains chapitres le même événement peut être déclenché par d'autres moyens.

N est le « chronomètre », et X est ce qui survient quand le Présage est déclenché.

Quand vous préparez la pioche Ténèbres d'un chapitre, commencez par prendre le nombre indiqué de cartes Ténèbres et mélangez-les. Formez une pile avec N de ces cartes, puis placez la carte Présage sur le dessus de cette pile. Placez ensuite le reste des cartes Ténèbres sur le dessus de la pile. C'est la pioche Ténèbres du chapitre.

Les effets de la carte Présage sont appliqués si elle se trouve sur le dessus de la pioche Ténèbres au début d'un tour de Ténèbres, ou si elle doit être défaussée pour une raison quelconque.

Pour appliquer les effets de la carte Présage, défaussez d'abord cette carte, puis révélez la carte Découverte DXX qui lui est liée.

Par exemple, Présage (5) : D666 vous demande de placer la carte Présage sur la 5e carte du bas de la pioche Ténèbres. Quand vous appliquez les effets du Présage, ou qu'un autre effet demande de le défausser, révélez la carte Découverte 666.

Quand le mode Ténèbres est utilisé, cette séquence est modifiée. Le joueur de Ténèbres peut agir avant que la carte Présage soit appliquée.

Prisonnier

Un prisonnier a été capturé par ses ennemis et se trouve à leur merci.

Les joueurs ne peuvent pas déplacer ce personnage (mais un Mouvement est possible avec certains effets de jeu). Le personnage peut toujours effectuer les tests autorisés à un Prisonnier.

Protecteur

Une figurine de mortel ne peut pas entrer dans une zone où se trouve un Protecteur.

Réceptacle

Voir : Lumière.

Rejoindre

Une figurine rejoint sa cible si elle entre dans la zone de cette dernière.

Relance

Cette possibilité de relancer un dé est indiquée sur le tableau de bord des Vertus par le symbole .

Un seul dé peut être repris et relancé. Le résultat du dé relancé remplace le résultat initial.

Voir aussi page 34.

Rencontre : DXX

Si Solomon Kane termine une action ou un tour dans la même zone d'une figurine rencontrée ou un jeton Rencontre, révéléz la carte DXX.

La rencontre ne se déclenche pas si Solomon Kane traverse la zone de la Rencontre et la quitte durant la même action.

Reste en jeu et Reste en jeu jusqu'à XXX

Les effets d'une carte qui *Reste en jeu* continuent jusqu'à la fin du chapitre ou qu'un autre effet demande de la défausser.

Les effets d'une carte qui *Reste en jeu jusqu'à XXX* continuent jusqu'à ce que la condition XXX soit satisfaite. Par exemple, jusqu'à la fin d'un chapitre ultérieur, ou jusqu'à la fin d'un acte.

Retourner (un dé)

Cette possibilité de modifier un dé est indiquée sur le tableau de bord d'une Vertu par le symbole .

Retournez le dé pour changer le résultat obtenu en celui de sa face opposée.

Révéléz : X

Cherchez la carte X, retournez-la pour révéler son texte, puis suivez ses instructions pour appliquer ses effets.

Rose des vents

La rose des vents est placée à côté du plateau de jeu, dans un endroit pratique. Son orientation est indiquée sur le plan du chapitre, dans le Livret d'aventure.

Quand une direction de point cardinal est mentionnée sur une carte, prenez la rose des vents comme référence.

Santé: (N)

N est le nombre de blessures qu'un personnage peut subir avant d'être vaincu. Quand un personnage est vaincu, il est retiré du jeu.

Si aucune valeur de Santé n'est indiquée pour un personnage, cela signifie que sa Santé est d'office de 1.

Quand un personnage est blessé, placez un certain nombre de jetons Blessure près de sa figurine. Quand cette pile de jetons égale ou dépasse sa valeur de Santé, il est vaincu. Un personnage ayant une Santé de 1 est retiré du jeu dès qu'il est blessé, et n'a pas besoin de recevoir de jeton.

Solomon Kane n'a pas de valeur de Santé. Son état physique et mental est représenté sur le tableau des attributs.

Sentinelle: N1, N2, N3

Une Sentinelle effectue une patrouille précise sur un trajet défini.

La route suivie par la Sentinelle est indiquée par une série de points de passage: N1, N2, N3, et ainsi de suite. Elle peut être de diverses longueurs.

Les cartes Ténèbres et les cartes Cauchemar indiquent quand et comment une Sentinelle effectue un Mouvement. Elle avance de la distance indiquée, et s'arrête si elle atteint son point de passage suivant. Elle progresse à chaque fois vers le point suivant, sur l'itinéraire spécifié. Si elle atteint la fin de sa route, son prochain mouvement sera de rejoindre le premier point de la route pour recommencer sa patrouille.

Stock

Le stock est le terme général pour désigner l'endroit où vous gardez les jetons, les dés et toutes les ressources qui ne sont pas détenues par un joueur ou placées dans le Nuage. Il peut se situer en plusieurs endroits.

Suivant

Un Suivant peut être un animal loyal, un innocent terrifié ou un camarade résolu. Dans tous les cas, il suit Solomon Kane où qu'il se rende.

Après un Mouvement de Solomon Kane, tous les Suivants présents avancent exactement du même nombre de zone, vers Solomon Kane.

Usage unique

Quand une ressource à usage unique est dépensée pour appliquer ses effets, son jeton ou son cube est remis dans le stock du matériel de jeu. La ressource a été dépensée. Le jeton

ou le cube lui-même est recyclé dans le stock général pour un usage ultérieur, où il représentera une nouvelle occurrence de cette ressource.

Vandale (N): X

Un Vandale est un individu qui veut détruire quelque chose défini par *N*.

À la fin de chaque tour de Vertu, un Vandale qui ne s'est pas déplacé durant ce tour retire un jeton *N* de la zone où il se trouve. Dès que le dernier jeton *N* a été retiré d'une zone, il accomplit l'action indiquée ou révèle la carte X.

Un Vandale peut ne pas avoir d'action X indiquée sur sa ligne d'attributs. Dans ce cas, il retire simplement *N* jetons en suivant les règles expliquées ci-dessus.

Vertu non jouée

Dans les modes Coopération et Confrontation, une Vertu non jouée est une Vertu qui n'est pas jouée par une véritable personne. Cela ne s'applique jamais à un joueur (ou sa Vertu) qui n'a pas encore joué son tour durant le round.

Vertus

Prudence, Tempérance, Courage, Justice et Providence sont toutes des Vertus. Ce sont des êtres immortels quasi-divins, qui aident Solomon Kane dans sa lutte contre Ténèbres. Ténèbres n'est pas une Vertu, mais c'est aussi une immortelle.

Selon le chapitre joué, une Vertu peut commencer sur le plateau de jeu ou en dehors. Si la Vertu ne se trouve pas sur le plateau de jeu, placez-la sur son tableau de bord, sur sa case Aura. Cela permet de se rappeler que l'Aura ne s'applique que lorsque la figurine se trouve sur le plateau de jeu.

Quand une Vertu est placée sur le plateau de jeu, elle ne peut pas être posée dans une zone qui contient un autre immortel.

Une Vertu ne peut pas entrer dans une zone qui contient déjà une autre Vertu.





INDEX

- À proximité : 44
- Acte : 18
- Action : 44
- Action centrale du tableau de bord : 27, 34
- Adjacent : 44
- Aléatoire : 44
- Allié : 44
- Apparition : 31, 44
- Appliquer une action : 35
- Appliquez : 45
- Aura : 45
- Aura des Ombres : 33, 37
- Bénédictions : 29
- Blessé : 45
- Carte active : 45
- Carte Présage : 24, 36, 49
- Cartes Cauchemar : 20, 36
- Cartes Combat : 23
- Cartes Découverte : 24
- Cartes Effet du combat : 23
- Cartes Événement : 22
- Cartes Péch  capital : 24, 48
- Cartes T n bres : 20
- Cartes Vertu : 19, 35, 45
- Chance : 28
- Chapitre : 45
- Chapitres de type R cit : 14-15
- Chapitres de type Sc ne : 16-18
- Chasseur : 45
- Chercheur : 45
- Choisissez : 45
- Combat : 33
- Compagnon : 46
- Confrontation : 10
- Coop ration : 10
- Cr dits : 55
- D  joker  : 25, 35
- D faite : 28
- D s : 25
- Difficult  : 11
- Discussion : 33
- Duel : 11, 38, 40-43
-  clairer : 46
- Effets en continu  : 24
- Effets instantan s  : 24
- Ennem  : 46
- Exploration : 33
- Fanfaron : 46

- Figurines : 6, 7, 46
- Fin / Résolution d'un chapitre & d'un acte : 18
- Fouille : 46
- Gardien : 46
- Immortels : 31, 46
- Invulnérable : 46
- Jetons Corruption : 40, 42
- Jetons Exploration : 47
- Jetons Objectif : 47
- Jetons Progression : 47
- Joueur actif : 47
- Lâche : 47
- Ligne d'attributs : 47
- Lignes rouges : 30
- Limite d'apparition des Ombres : 28, 47
- Limites des ressources : 7
- Livret d'aventure : 14
- Lumière : 26
- Matériel de jeu : 4-5
- Menacer : 47
- Mise en place : 12, 13
- Miséricorde : 29
- Mode Ténèbres : 40
- Modificateurs : 32
- Modificateurs d'attribut : 28, 33
- Modifications des attributs : 26
- Mortel : 48
- Mouvement : 30, 31
- Niveaux : 22, 48
- Nom d'une figurine : 24
- Nombres aléatoires : 22, 33
- Nuage : 28, 48
- Offrir des dés : 27, 34, 48
- Ombres : 31, 37
- Onde de choc : 37, 48
- Opportunité  : 24
- Ordre des joueurs : 33, 35
- Personnage : 49
- Placement des Vertus : 31
- Points de Pureté : 29
- Portes : 30
- Priorité entre les différentes règles : 9
- Prisonnier : 49
- Protecteur : 49
- Providence : 38, 39
- Réceptacle : 24, 26
- Références : 44-50
- Rejoindre : 49
- Relance  : 49
- Rencontre : 49
- Réserve : 27, 34, 35
- Reste en jeu : 24, 49

Retourner  : 49

Retourner  : 23

Révélez : 49

Rose des vents : 49

Rounds : 33

Santé : 50

Section Apparition : 20, 21

Section Éloigné : 20, 21, 36

Section Proche : 20, 21, 36

Section Récit : 20, 21

Sentinelle : 50

Solo : 11, 38

Stock : 50

Suivant : 50

Tableau des attributs : 28

Tableaux de bord des Vertus : 27

Tests : 32

Tour de Ténèbres : 36

Tours : 33, 34, 35

Tuiles du plateau de jeu : 30

Usage unique : 0

Vandale : 50

Vertu non jouée : 50

Vertus : 50

Victoire : 11

Voie de Solomon : 26

Zones : 30, 31





CRÉDITS



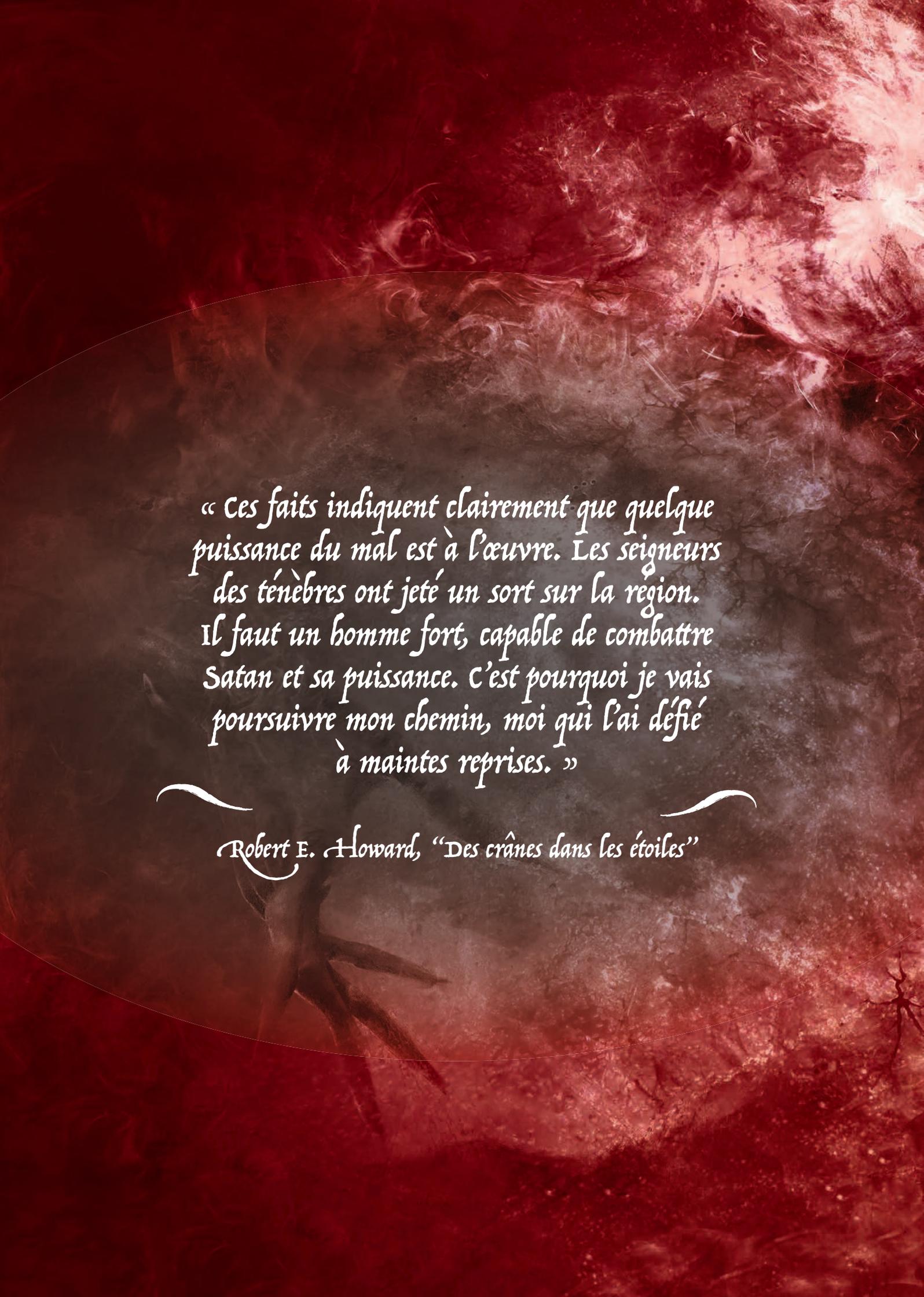
- CONCEPTEUR DU JEU :** Jake Thornton
- CONCEPTEURS DES SCÉNARIOS :** Babis Gianníos, Nikolaos Niotis et Dale Rowe.
- DÉVELOPPEURS PRINCIPAUX DU JEU :** Babis Gianníos, Nikolaos Niotis et Dale Rowe.
- DÉVELOPPEURS DU JEU :** Josh Chambers, Ed "cake day" Harrison, Stuart Siddons et Steve Slack
- CONCEPTEURS NARRATIFS :** Mark Brendan et Jake Thornton.
- DIRECTEUR ARTISTIQUE :** Stéphane Gantiez
- ILLUSTRATEURS :** Carl Art, Aurélie Bouquet, Stéphane Gantiez, Christophe Madura et Guillem H. Pongiluppi
- SCULPTEURS DES FIGURINES :** Giorgio Bassani, Grégory Clavillier, Gaël Goumon, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski, Olivier Thill, et Irek Zielinski
- CONCEPTEURS GRAPHIQUES :** Stéphane Gantiez, David Rakoto, Louis Guillon, Arnaud Marchand, Laurent Lucchini, Ed Harrison, Michael Watson, Panagiota Tsibalidi, Sandra Fournel, Karsten Schulmann et Jamie Noble Frier
- DIRECTEUR TECHNIQUE :** Erwann Le Torrivellec
- RELECTEURS :** Ben Clapperton, Léonidas Vesperini, Corina Cretu et Bruno Cailloux
- TRADUCTRICE :** Anne Vétillard
- MARKETING ET COMMUNICATION :** Az Drummond, Léonidas Vesperini, Helena Tzioti, Backerkit et la Mythic Team
- RESPONSABLES DE PROJET :** Dale Rowe et Jake Thornton
- CHEF DE PROJET :** Helena Tzioti
- ÉDITEURS :** Léonidas Vesperini et Benoît Vogt

Nous adressons tous nos remerciements à nos ambassadeurs pour avoir fait des démonstrations du jeu durant les conventions, et à nos testeurs pour leurs précieux retours.



©2020 Robert E. Howard Properties LLC ("REHP") SOLOMON KANE, ROBERT E HOWARD, et les noms, logos, personnages et leur apparence distinctive sont des marques commerciales et des marques déposées de REHP. Tous droits réservés.
SOLOMON KANE Jeu de plateau avec figurines © 2020 - MYTHIC GAMES.





« Ces faits indiquent clairement que quelque puissance du mal est à l'œuvre. Les seigneurs des ténèbres ont jeté un sort sur la région. Il faut un homme fort, capable de combattre Satan et sa puissance. C'est pourquoi je vais poursuivre mon chemin, moi qui l'ai défié à maintes reprises. »

Robert E. Howard, "Des crânes dans les étoiles"