

SOLOMON KANE®

Livre des règles

Conception du jeu par Jake Thornton
D'après les nouvelles de Robert E. Howard

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."

Des crânes dans les étoiles - Robert E. Howard



Introduction

Dans Solomon Kane, les joueurs incarnent les quatre Vertus cardinales, des êtres immortels qui s'efforcent de guider les mortels sur la voie du Bien. Ce sont des ennemies acharnées et implacables du Mal qui se tapit dans les Ténèbres.

Les joueurs, donc les Vertus, doivent collaborer pour aider le héros Solomon Kane dans sa lutte contre les Ténèbres. Ces forces maléfiques sont représentées par l'adversaire déterminé qui tente de contrarier les plans de notre héros à chaque tour, et qui doit être vaincu par les joueurs pour que Solomon Kane triomphe.

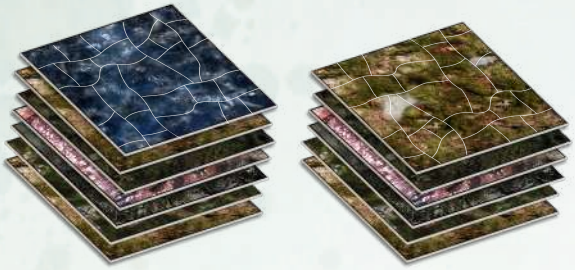
Mais pourquoi les Vertus tiennent-elles tant à Solomon Kane ? Il existe sûrement d'autres mortels qu'elles pourraient aider ? La réponse est simple : aucun ne possède sa ferveur incroyable et sa détermination absolue à combattre les Ténèbres, quels que soient les risques encourus. Comme une lumière, sa dévotion 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. Les Ténèbres sont bien trop puissantes…

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. Elles ne peuvent que le secourir, l'encourager et le guider pour qu'il accomplisse ses propres desseins.

Les Ténèbres possèdent leurs propres serviteurs, des Ombres attirées elles aussi par la lumière de Kane. Ce ne sont pas des êtres matériels, mais 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.

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

CONTENU DE LA BOÎTE



18 tuiles imprimées recto-verso



4 tableaux de bord de Vertu



40 cartes Vertus



1 tableau des échelles de Vertu



4 jetons « Ordre du tour »



4 jetons Échelle



15 dés



3 cubes Miséricorde & 3 cubes Chance



120 cartes Chapitre



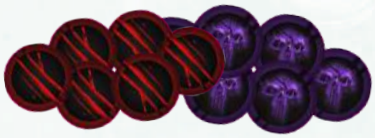
30 cartes Ténèbres



200 cartes Découverte



6 jetons Lumière



6 jetons blessures recto-verso



50 cartes Événements



5 jetons Explorarion



3 jetons Apparition



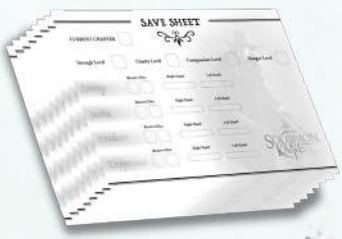
1 boîte de sauvegarde



1 Livre des Aventures



1 Livre de règles



100 feuillets de sauvegarde

Comment utiliser ce livret?

Les règles sont divisées en deux parties : Les règles de base et les références.

Les règles de base expliquent le fonctionnement général du jeu et les mécanismes des tours et des tests. Elles décrivent une partie dans sa globalité, et donnent la structure où viennent s'insérer toutes les autres règles. Lisez-les en premier.

Quand vous aurez compris les règles de base, parcourez rapidement la deuxième partie, les références, pour avoir une idée de leur contenu. Puis, si vous le désirez, vous pouvez mettre en place votre première partie et commencer à jouer.

Durant cette première partie, et à chaque fois que vous aurez besoin de vérifier quelque chose, consultez simplement les Références. Tous les termes de jeu y sont définis et vous y trouverez des détails sur les règles spécifiques concernant les Ombres, les Auras, etc. En ne consultant les explications qu'au moment où vous en aurez besoin, vous pourrez commencer à jouer plus rapidement. Après un tour ou deux, vous n'aurez besoin que de consulter quelques détails complémentaires, et l'utilisation des règles de base deviendra une seconde nature.

Un index est proposé à la fin de ce livret, pour vous aider à retrouver des sujets spécifiques.

Vue d'ensemble du jeu

Les joueurs jouent leur Vertu à tour de rôle, les faisant se déplacer et combattre aux côtés de Solomon Kane, et influencer son environnement. Les Ténèbres contre-attaquent entre les tours des Vertus, faisant de leur mieux pour les vaincre. Il est vital que les joueurs coopèrent, sinon Solomon Kane sera vaincu.La lutte permanente de Solomon Kane contre les Ténèbres est racontée dans une série d'aventures. Selon leur longueur, ces aventures comportent 1 à 5 actes. Chaque acte est lui-même divisé en 8 à 10 chapitres. Les Chapitres sont de deux types : les récits et les scènes.

En commençant par le premier chapitre, un joueur lit à haute voix le texte narratif et suit les instructions de la carte. Les joueurs font ensuite de leur mieux pour aider Solomon Kane à surmonter les obstacles semés sur son chemin, pour pouvoir passer au chapitre suivant. Le jeu est divisé en rounds. Chaque round comprend au maximum un tour par Vertu (ce peut être moins), et un tour de Ténèbres après chaque tour de Vertu.

La carte d'un chapitre indique sa durée, et s'il existe des événements spéciaux qui déterminent sa fin.

L'acte se déroule peu à peu, tandis que les joueurs résolvent les cartes Chapitre les unes après les autres, l'aventure se révélant ainsi au fur et à mesure. Quand Solomon Kane aura affronté les nombreux obstacles et les multiples épreuves qui l'attendent, un chapitre final révélera aux joueurs si leurs actions ont été suffisantes, et s'ils ont gagné ou perdu.

La Victoire

Les joueurs doivent aider Solomon Kane à triompher des Ténèbres. Ils révèlent et résolvent les cartes Chapitre jusqu'à ce qu'ils en découvrent une qui leur indique qu'ils ont triomphé, ou qu'ils ont été vaincus.

La mise en place

Chaque joueur choisit la Vertu qu'il incarnera, et prend le tableau de bord, la figurine et le jeu de cartes correspondants. Dans une partie à moins de 4 joueurs, les participants prennent les Vertus dans l'ordre indiqué sur la première carte du chapitre. Les joueurs placent leur tableau de bord devant eux, la figurine de leur Vertu étant posée sur le texte de l'Aura. Les joueurs mélangent leurs cartes Vertu et les distribuent pour constituer 2 mains de 5 cartes.





A Tableau de bord

B Carte « Main gauche »

C Carte « Main droite »

D Défausse

E Main (3 cartes)

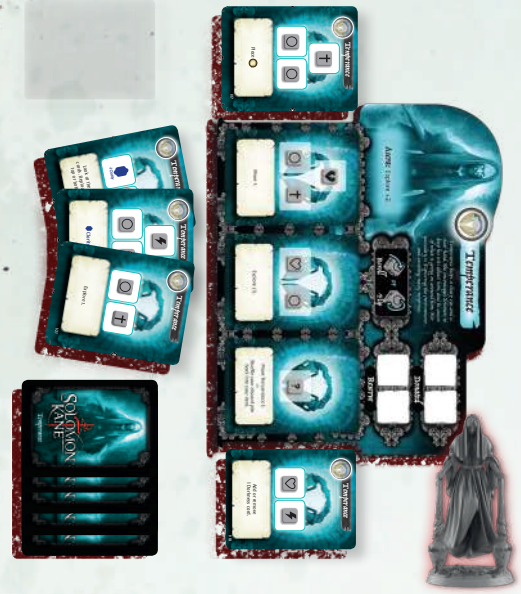
F Pioche (5 cartes)

G Figurine

Puis ils choisissent la main qu'ils désirent conserver et celle qu'ils retournent pour constituer leur pioche. Dans la main qu'ils ont choisie, les joueurs choisissent ensuite deux cartes, et les placent près de leur tableau, pour indiquer les emplacements actifs de la « main droite » et de la « main gauche ». Les joueurs commencent donc la partie avec 2 cartes en jeu, 3 cartes en main, 5 cartes dans leur pioche et aucune dans leur défausse. Au centre de la table, disposez 4 tuiles quelconques. Elles constituent le plateau de jeu, où se dérouleront les différentes scènes. Comme vous ne savez pas encore à quoi ressemblera la première scène, prenez n'importe quelles tuiles pour le moment, pour réserver leur place. Sur l'un des côtés du plateau de jeu, alignez les cartes Chapitre, faces cachées, dans l'ordre indiqué par leur numéro. Toutes les cartes Chapitre 1 forment une pile, toutes les cartes Chapitre 2 une autre pile, toutes les cartes Chapitre 3 une troisième, et ainsi de suite. Le dos de ces cartes dessine un panorama.

Mélangez les cartes Ténèbres puis les cartes Événement, et placez-les à côté du plateau de jeu pour constituer deux pioches. Placez juste à côté la pioche des cartes Découverte. Ne mélangez pas les cartes Découverte.

Finalement, placez les dés, les jetons et les autres figurines à portée de main. Quand tout est prêt, la surface de jeu devrait ressembler à ceci : (cf. pages suivantes)


Temperance
Solomon Kane

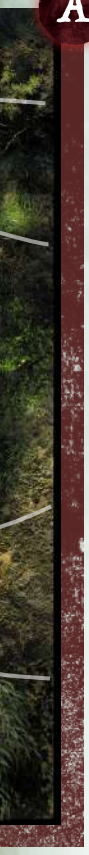



Courage
Solomon Kane


Story
Scene
B


Justice
Solomon Kane


Prudence
J
Solomon Kane



A



C



D



E



F





G







H



I

JOUER À MOINS DE 4 JOUEURS

Si vous désirez faire une partie à 1, 2 ou 3 joueurs, suivez les règles suivantes.

Durant la mise en place, chaque joueur choisit la Vertu qu'il incarnera, comme dans une partie à 4 joueurs. Le jeu est préparé exactement comme dans une partie à 4 joueurs.

Les tableaux de bord des Vertus qui ne sont pas jouées sont rangés dans la boîte. Étalez ensuite la totalité de leurs cartes Vertu à côté du plateau de jeu, face visible, pour que tout le monde puisse les voir. Placez leur figurine près du plateau de jeu. À part cela, le reste de la mise en place se fait normalement.

Durant la partie, les Vertus qui ne sont pas jouées n'ont pas de tour. Toutes leurs cartes posées face visible sont considérées comme des cartes actives, et sont disponibles pour tous les joueurs. Chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par acte. Une fois qu'elle a été utilisée, elle est retirée du jeu. À part cela, la partie se déroule normalement.

LÉGENDE

- A Plateau de jeu
- B Cartes Chapitre
- C Cartes Découverte
- D Dés
- E Jetons
- F Cartes Ténèbres
- G Cartes Évènement
- H Cubes Miséricorde & Chance
- I Échelle des Vertus
- J Tableaux de bord des joueurs

Commencez l'acte en lisant la carte Chapitre 1A, à moins qu'un acte précédent ne vous ait indiqué de débuter par une autre carte.

Les cartes Chapitre

Les cartes Chapitre décrivent la trame de l'aventure. Chaque carte donne des éléments de contexte à lire à haute voix, puis quelques informations de jeu. Elle explique ce qu'il vous faut réaliser pour progresser, et le temps dont vous disposez pour y parvenir. Selon votre degré de réussite, la carte indique enfin quelle carte Chapitre vous devrez lire par la suite.

Une carte Chapitre peut être de deux types : récit ou scène.

Les cartes Récit

Ces cartes n'utilisent pas le plateau de jeu. Elles font plutôt avancer l'histoire, en décrivant le monde et en expliquant comment Solomon Kane passe d'une situation à une autre.

Une carte Récit comporte un texte à lire à haute voix. Une fois cette lecture faite, les joueurs disposent d'un round complet pour agir avant que le résultat de la carte Chapitre ne soit appliqué. Une carte Récit ne dure qu'un seul round.

Il existe trois types de carte Récit : les cartes d'introduction, les cartes de continuation et les cartes de dénouement.

Voici des exemples de carte Récit d'introduction et de continuation :



Les cartes d'introduction et de continuation des cartes Chapitre/Récit sont divisées en 4 zones : le texte narratif, les informations de jeu, les situations et le dénouement.

La partie narrative en haut doit être lue à haute voix quand la carte est révélée.

Les informations de jeu se trouvent dans un encadré plus sombre. Dans une carte Récit d'introduction, ce sont les informations de mise en place pour tout l'acte, et pas simplement pour ce chapitre. Dans l'exemple ci-dessus, elles indiquent que l'échelle de Danger commence au niveau 4, et que les trois autres échelles (Force, Lucidité et Compassion) débutent au niveau 7.

Les cartes Récit utilisent toujours la pioche Ténèbres complète, car elles durent toujours un seul round.

Les situations sont une série d'événements possibles, qui contribuent au dénouement du chapitre. Chacune d'entre elles est associée à un certain nombre d'étoiles pleines ou brisées.

L'encadré blanc, en bas de la carte, indique le dénouement du chapitre, qui dépend des différentes situations vécues par Solomon Kane. Pour trouver le dénouement, faites la somme des étoiles pleines obtenues (chaque étoile brisée annule une étoile pleine) pour toutes les situations qui se sont réalisées. Puis comparez ce total à la liste des dénouements possibles, pour découvrir quelle sera la prochaine carte de l'aventure. Notez que le dénouement est déterminé collectivement par les Vertus, et non individuellement.

Les cartes Récit de dénouement ne contiennent qu'un texte narratif à lire à haute voix. Le résultat final est révélé en bas des cartes de dénouement.

Les cartes Scène

Les cartes Scène utilisent le plateau de jeu et les figurines pour décider du dénouement d'un moment dramatique de l'aventure. Il peut s'agir d'un combat, d'une discussion importante, d'une recherche, d'une évasion et de bien d'autres choses encore. Les joueurs doivent aider Solomon Kane à atteindre le but que la carte Chapitre lui a assigné, dans le temps imparti.

Les cartes Chapitre/Scène sont divisées en 4 zones : le texte narratif, les informations de jeu, les situations et le dénouement.

La partie narrative en haut doit être lue à haute voix quand la carte est révélée. Une fois cette lecture terminée, mettez en place le plateau de jeu, les figurines et les jetons en suivant les instructions de la carte et le plan

correspondant du Livre des Aventures.

Les informations de jeu se trouvent dans un encadré plus sombre.

Le nombre de cartes Ténèbres constitue le compte-tours du chapitre. Plus la pioche Ténèbres comporte de cartes, plus Solomon Kane et les joueurs disposent de temps pour accomplir leur mission.

Une scène peut normalement se terminer de deux façons :

- Quand vous devez tirer une carte Ténèbres et qu'il n'en reste plus dans la pioche Ténèbres du chapitre.
- Si la Force, la Compassion ou la Lucidité de Solomon Kane atteint le niveau 0.
- Si le niveau de Danger est supérieur à 10.

De plus, certains chapitres donnent une liste de conditions spécifiques qui provoquent leur fin immédiate.

Les situations sont une série d'événements possibles, qui contribuent au dénouement du chapitre. Chacune d'entre elles est associée à un certain nombre d'étoiles pleines ou brisées.

L'encadré blanc, en bas de la carte, indique le dénouement du chapitre, qui dépend des différentes situations vécues par Solomon Kane. Pour trouver le dénouement, faites la somme des étoiles pleines obtenues (chaque étoile brisée annule une étoile pleine) pour toutes les situations qui se sont réalisées. Puis comparez ce total à la liste des dénouements possibles, pour découvrir quelle sera la prochaine carte de l'aventure. Notez que le dénouement est déterminé collectivement par les Vertus, et non individuellement.



Cet exemple illustre plusieurs points. Le symbole rouge indique un objectif. Le chapitre se termine si Solomon Kane atteint ce point sur le plateau de jeu (consultez le plan). S'il y parvient, les Vertus gagnent deux étoiles. Si le chapitre se termine parce que la pioche Ténèbres est épuisée, ces étoiles ne sont pas gagnées.

Le  signifie que si le chapitre 3 est sous l'influence de la Lumière quand le chapitre en cours se termine, les Vertus gagnent une étoile.

Si l'échelle de Danger est au niveau 7 ou plus quand le chapitre se termine, les Vertus reçoivent deux étoiles brisées, c'est-à-dire qu'elles perdent deux étoiles pleines.

Les rounds

Le jeu est divisé en rounds. Chaque round comprend un tour par Vertu, et un tour de Ténèbres après chaque tour de Vertu.

Au début du round, les Vertus décident entre elles 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 quatre Vertus sont en jeu, utilisez le nombre de jetons Ordre du tour correspondant.



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 des Ténèbres, la prochaine Vertu dans l'ordre numérique 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 le chapitre en cours est un récit, il se termine. Appliquez le dénouement déterminé par la carte Chapitre. Si c'est une scène et qu'aucun élément n'a déclenché sa fin, commencez un nouveau round.



Le tour des Vertus

Un tour de Vertu comporte les étapes suivantes :

❶ Lancez 3 dés.

❷ Vous pouvez maintenant retourner l'un des trois dés de l'étape ❶ en le posant sur sa face opposée (consultez le tableau ci-dessous), OU vous pouvez relancer l'un de ces dés.

❸ Ajoutez ensuite tous les dés Offerts ou mis en Réserve sur votre tableau de bord aux trois dés de l'étape ❶ , pour former votre cagnotte. Les dés Offerts et les dés de la Réserve ne sont jamais relancés. Ils doivent garder le résultat obtenu lorsqu'ils ont été placés à cet endroit.

❹ Allouez tous les dés de votre cagnotte, en les posant sur les différentes cases disponibles :

a) Sur une case de votre tableau de bord ou d'une carte Vertu active comportant un symbole identique. Un ? signifie que n'importe quel résultat peut être utilisé. Quand tous les symboles d'une action ont été recouverts d'un dé, celle-ci est « achetée » et peut être utilisée durant l'étape ❺.

b) Une case vide sur le tableau de bord d'une autre Vertu, qui n'a pas encore joué à ce round. Vous ne pouvez offrir que 1 dé à une autre Vertu.

c) Sur l'une des cases « Réserve » de votre propre tableau de bord.

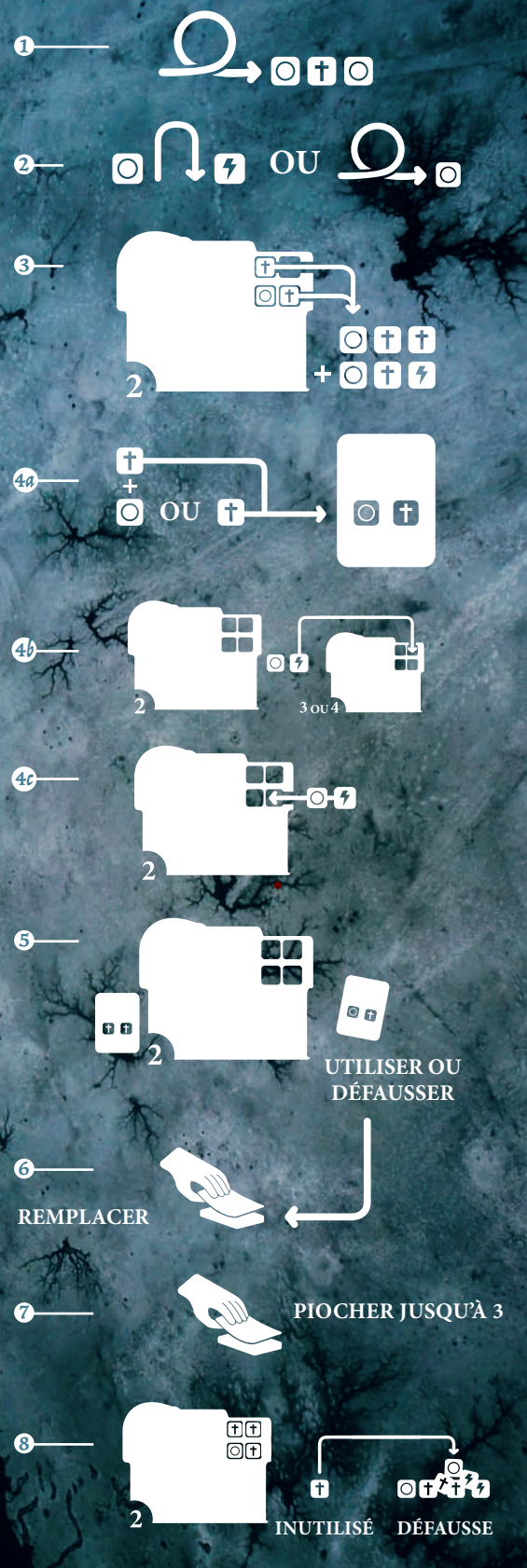
❺ Résolvez toutes les actions achetées. Seules les actions dont le coût en dés a été entièrement satisfait peuvent être utilisées. Quand l'action d'une carte Vertu est résolue, défaussez la carte et placez immédiatement une nouvelle carte de votre main, au choix, sur cet emplacement actif. Les actions de votre tableau de bord sont toujours disponibles.

❻ Si vous n'avez utilisé aucune de vos cartes Vertus actives, vous pouvez en défausser une et la remplacer par une nouvelle carte de votre main, de votre choix.

❼ Piochez éventuellement une nouvelle carte Vertu pour maintenir votre main à 3 cartes.

❽ Défaussez tous les dés qui ne sont pas dans la zone Réserve de votre tableau de bord. La zone Réserve des Vertus ne peut pas contenir plus de 2 dés. Cela met fin au tour de la Vertu.

Puis les Ténèbres jouent leur tour.



Les dés

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

Symbole	Résultat	Symbole une fois le dé retourné
†	*Foi (apparaît 2 fois)*	†
♡	*Bravoure*	💔
○	*Détermination*	⚡
⚡	*Douleur*	○
💔	*Peur*	♡

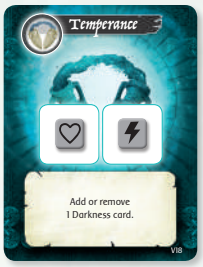
Les résultats des dés sont les ressources que les joueurs utilisent pour acheter des actions. Une fois un dé lancé, son résultat ne peut être modifié qu'en utilisant le retournement gratuit ou la relance de l'étape 2 du tour de la Vertu, et uniquement durant le tour où il a été lancé. Si un dé est Offert à un autre joueur ou placé en Réserve, son résultat ne change pas.



Les dés Joker

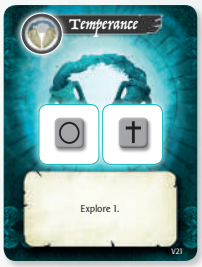
Un symbole d'action, et un seul, peut être remplacé par une †.

Cette pose intervient en plus d'une † 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 :





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

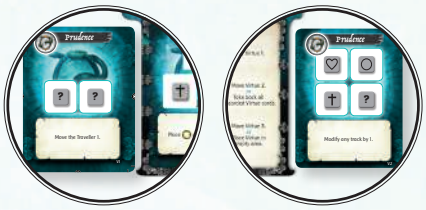


Les cartes Vertus

Chaque Vertu possède son propre jeu de dix cartes. Durant la partie, elles peuvent être placées sur quatre emplacements distincts, comme montré sur cette image.

Emplacements actifs

Ils sont situés de part et d'autre du tableau de bord de la Vertu, et sont aussi appelés « main gauche » et « main droite ». Normalement, une carte doit se trouver sur chacun de ces emplacements. Ces cartes, ainsi que leurs équivalents permanents du tableau de bord de la Vertu, représentent les actions que la Vertu peut entreprendre durant son tour.



Hand



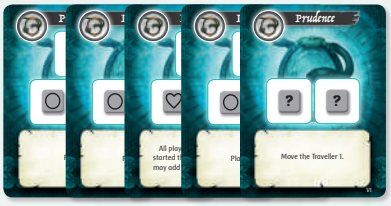
Chaque Vertu dispose d'une main de 3 cartes.

Défausse



Quand une carte est utilisée, elle part dans la défausse de la Vertu. Les cartes de la défausse ne sont plus disponibles et ne peuvent plus être utilisées. La défausse est vide au début de la partie.

Deck



Quand une Vertu pose une carte sur un emplacement actif, elle complète sa main en prenant une carte de 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.

Le tour des ténèbres

Un tour de Ténèbres comporte les étapes suivantes :

❶ Prenez la carte supérieure de la pioche Ténèbres.

❷ Si le chapitre en cours est un récit, résolvez la partie « Récit » de la carte puis défaussez-la. Sinon, passez à l'étape ❸ .

❸ Si le chapitre en cours est une scène, résolvez la partie « Proche » de la carte puis la partie « Éloigné ». Quand les deux parties ont été résolues, défaussez la carte.

❹ La Vertu possédant le jeton Ordre du tour suivant commence son tour, ou le round se termine.

La manière de résoudre une carte Ténèbres est expliquée dans la section suivante.

Les cartes ténèbres

Les cartes Ténèbres sont divisées en trois zones : Récit , proche et éloigné. Chaque partie comporte un certain nombre de lignes. Chaque ligne est résolue séparément. Résolvez toutes les lignes possibles dans toutes les zones qui s'appliquent.

Chaque figurine Ténèbres et chaque jeton présents sur le plateau de jeu ne peuvent être impliqués que dans la résolution d'une seule ligne de la carte Ténèbres. Une fois qu'une figurine ou un jeton a été utilisé, il est ignoré pour l'application du reste des instructions de la carte, quel que soit le nombre de lignes où il aurait pu intervenir.

Les lignes qui affectent la partie en dehors du plateau de jeu ne sont pas limitées à une seule occurrence par carte.





Récit

Cette partie n'est utilisée que si le chapitre en cours est un récit. Dans ce cas, c'est la seule partie de la carte qui est utilisée.

Proche & éloigné

Si le chapitre en cours n'est pas un récit, utilisez à la fois les parties Proche et Éloigné de la carte.

Quand les lignes Proche ou Éloigné se réfèrent à des éléments se trouvant sur le plateau de jeu, elles agissent différemment :

- Les lignes Proche n'affectent que les jetons Ténèbres ou les figurines qui se trouvent dans la même zone qu'un mortel allié, ou dans une zone adjacente.
- Les lignes Éloigné n'affectent que les jetons Ténèbres ou les figurines qui ne se trouvent pas dans la même zone qu'un mortel allié, ou dans une zone adjacente.
- Les jetons Apparition ne sont pas affectés par les règles Proche ou Éloigné.

IMPORTANT

À chaque fois que les règles vous proposent plusieurs possibilités, les joueurs choisissent l'option qu'ils préfèrent. Cela survient fréquemment lors de la résolution de cartes Ténèbres. Par exemple, les joueurs doivent choisir auquel des deux jetons Ténèbres ou des figurines des Ténèbres également éligibles s'applique une ligne précise. Une fois cette décision prise, ils devront peut-être choisir laquelle des routes équidistantes une figurine prendra pour rejoindre sa cible.



La carte Ténèbres indique : « L'Ombre la plus proche d'un mortel se déplace de 2 zones pour le rejoindre. » Les joueurs ont le droit de choisir quelle Ombre se déplacera, car elles sont toutes les deux équidistantes (2 cases) de Solomon Kane.

Les cartes Événements

Les cartes Événement ont deux fonctions : elles déterminent les événements et fournissent des nombres aléatoires pour les tests.



Les événements



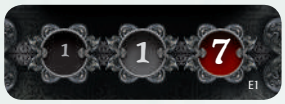
La partie supérieure d'une carte Événement comporte un certain nombre de lignes. Quand un Événement est déclenché par une Ombre, lorsqu'elle entre dans une zone occupée par un mortel allié, appliquez chaque ligne séparément, dans l'ordre. Résolvez toujours un maximum de lignes.Quand il existe plusieurs possibilités d'appliquer une ligne, les joueurs 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 placé à cet emplacement, s'il en existe une autre qui en possède.

Chaque jeton ou figurine présent sur le plateau de jeu ne peut être impliqué que dans la résolution d'une seule ligne de la carte Événement. Une fois qu'il est intervenu, il est ignoré pour l'application du reste des instructions de la carte, quel que soit le nombre de lignes où il aurait pu intervenir.

Les lignes qui affectent la partie en dehors du plateau de jeu ne sont pas limitées à une seule occurrence par carte.

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 de la partie supérieure, et n'utilisez que les 3 nombres inscrits en bas. Les 3 nombres aléatoires de la carte sont utilisés chacun par des personnages de niveau différent. Le nombre le plus à gauche est utilisé pour les tests de la Piétaille ; celui du centre sert aux Scélérats et aux Compagnons ; celui de droite est réservé à Solomon Kane et à son Ennemi juré.

Quand un test demande un nombre aléatoire, regardez quel est le niveau du personnage qui agit, puis retournez la carte du dessus de la pioche et lisez le nombre correspondant. Ce tableau peut vous être utile :

Niveau du personnage	Fourchette des nombres	Résultat le plus courant
Piétaille	1-5	2
Scélérat/ Compagnon	1-6	3
Solomon Kane/ Ennemi juré	1-7	4

Les déplacements

Chaque zone compte pour une case. Toutes les zones sont considérées comme identiques pour les déplacements. Une zone peut contenir autant de figurines que l'on peut en placer 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.

Une Vertu ne peut être déplacée que par le joueur qui l'incarne. Les autres figurines peuvent être déplacées par différents joueurs à différents moments, selon les actions et les cartes disponibles.

Les actions de Déplacement affectent les mortels du type approprié (allié ou ennemi), mais pas les figurines des Vertus ou des Ténèbres. Si une action ne spécifie rien de particulier, les cartes Action des Vertus déplacent les figurines alliées, et les cartes Ténèbres les figurines ennemies.

Les tests

Les tests permettent de voir si un obstacle a été surmonté ou non. Tous sont résolus de la même manière : le personnage détermine une valeur et la compare à une série d'options pour découvrir quelle carte Découverte indique le dénouement de son action.

Il existe plusieurs types de tests dans le jeu : les plus courants sont le Combat, la Discussion et l'Exploration. Vous ne pouvez accomplir que les tests indiqués comme accessibles dans les cartes en jeu. Cela permet de limiter les joueurs aux actions que Solomon Kane souhaite réellement entreprendre. Ainsi, il n'attaque les personnes mauvaises que si elles le méritent ; c'est pourquoi l'action Combat n'est pas disponible s'il est entouré d'innocents.

Tous les tests sont écrits en utilisant le même format. Par exemple :

Combat : **jusqu'à 5** = D72, **6-7** = D61,
8+ = D89

Le premier mot indique quel type de test est autorisé (Combat). Chaque type de test reçoit des modificateurs différents et exige une carte d'action différente, ou certains déclencheurs.

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, le résultat du test est la carte Découverte numéro 72. Si le total est 6 ou 7, vous devez lire la carte Découverte 81. Et enfin, si le total est 8 ou plus, la carte Découverte 89 vous dira ce qui arrive.

Certains tests comportent moins de trois étapes, ou peuvent en avoir plus. Le principe de résolution reste néanmoins le même.

Le calcul du résultat d'un test se fait en trois étapes :

1) Trouver la valeur de base

2) Ajouter un nombre aléatoire

3) Ajouter ou soustraire tous les modificateurs applicables.

Puis comparez le total aux fourchettes de résultat, prenez la carte Découverte indiquée, lisez son contexte à haute voix et suivez ses instructions.

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 (2), alors la valeur de base est 2. Si une carte Ténèbres indique qu'un Chasseur rejoint (3) le mortel le plus proche, alors il utilise une valeur de base de 3.

Nombres aléatoires

Ils figurent en bas de toutes les cartes Événement. Consultez la page 18.

Modificateurs

Différents modificateurs s'appliquent à différents tests. S'il s'agit d'un test ordinaire, les modificateurs sont indiqués ici. S'il s'agit d'un test unique, les modificateurs sont inscrits sur la carte.

Certains modificateurs s'appliquent à tous les tests :

- Si un Ennemi juré effectue le test, ajoutez le modificateur du niveau de Danger actuel.
- Auras :

Les modificateurs spécifiques sont :

Le combat

- Le modificateur actuel de Force.
- Si le personnage qui effectue le test est un ennemi, ajoutez +1 pour chaque autre ennemi mortel ou Ombre à proximité de la cible.

La discussion

- Le modificateur actuel de Compassion.

L'exploration

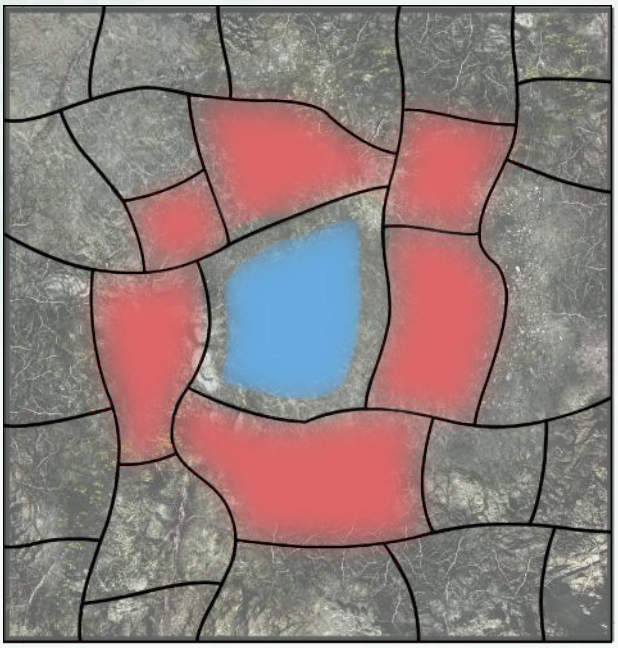
- Le modificateur actuel de Lucidité.

RÉFÉRENCES

Les termes et règles suivants sont donnés par ordre alphabétique.

ADJACENT

Deux zones sont dites adjacentes si elles ont une bordure commune. Être dans la même zone n'est pas considéré comme être adjacent.



Zone concernée Zone adjacente

Voir aussi : À proximité

ALLIÉ(S)

Un mortel qui est dans le camp de Solomon Kane est un allié. Ce terme englobe Solomon Kane.

APPARITION

Les cartes Ténèbres comportent parfois l'effet « Apparition ». Appliquez alors les instructions uivantes :

1) Regardez quel est le niveau actuel de Danger. Plus le Danger est élevé, plus grand sera le nombre d'Ombres présentes sur le plateau de jeu. Ce nombre est indiqué sur l'échelle du Danger.

- **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.**

2) S'il y a moins d'Ombres en jeu que la limite indiquée ci-dessus, placez une nouvelle figurine d'Ombre 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. Si une Vertu se trouve dans la zone d'Apparition, alors 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. Elle peut sinon bloquer l'Ombre et l'empêcher d'apparaître sur le plateau de jeu ; le Danger augmente alors de 1.

À PROXIMITÉ

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

AURA

Si une figurine possédant une Aura se trouve à proximité de Solomon Kane, les effets de l'Aura sont appliqués à notre héros.

Notez que l'aura de Prudence ne fonctionne sur les cartes Événement que lorsqu'elles sont tirées pour résoudre un Événement, pas lorsqu'elles permettent d'obtenir un nombre aléatoire. L'Aura modifie le nombre de cartes tirées, mais seule l'une d'entre elles est appliquée.

CARTES ACTIVES

Les cartes actives sont les cartes jouées depuis la main de la Vertu et posées des deux côtés de son tableau de bord. Elles sont disponibles pour que la Vertu les utilise durant son tour. Les autres cartes Vertu ne sont pas considérées comme actives.

Quand vous jouez à moins de 4 joueurs, toutes les cartes Vertus inutilisées des Vertus qui ne sont pas jouées sont actives.

CARTES DÉCOUVERTE

Les nombreux secrets du jeu sont cachés dans les cartes Découverte. Elles possèdent toutes un numéro unique, qui permet de les retrouver facilement. Elles ne sont utilisées que lorsqu'elles sont réclamées spécifiquement dans un chapitre ou pour le dénouement d'une action.

Certaines cartes Chapitre mentionnent une ou plusieurs cartes Découverte dans leur mise en place. De ce cas, la carte Découverte est placée face visible à côté du plateau de jeu. Les règles de cette carte s'appliquent à ce chapitre.

Les règles pour les autres cartes Découverte se trouvent dans la section sur les tests, page16.

ÉCHELLES DES CARACTÉRISTIQUES

Il existe quatre échelles dans le jeu : le Danger, la Force, la Lucidité et la Compassion. Elles sont représentées sur un tableau de bord séparé. Si une règle se réfère aux « échelles », elle parle de toutes celles qui ne sont pas expressément nommées. Par exemple, si la situation initiale d'une carte Chapitre indique « Danger 4 et Échelles 7 », cela signifie que le Danger est au niveau 4 et que les trois autres échelles sont au niveau 7.



Toutes les échelles vont de 1 à 10, et sont associées à une série de modificateurs appliqués aux tests qui les utilisent, correspondant à leur valeur actuelle. Le premier chapitre d'un acte indique à quel niveau commence chaque échelle.

ENNEMI

Toutes les figurines dans le camp des Ténèbres sont des ennemis. Une distinction est parfois faite entre les ennemis en général, et les mortels ennemis. Cette dernière distinction exclut les Ombres.

INFLUENCE

Les deux camps tentent de modifier le déroulement général de l'aventure pour favoriser leurs intérêts. Ils exercent ainsi leur Influence. Le dos de certaines cartes Chapitre possède un espace qui permet de garder la trace de l'Influence exercée, sous la forme de cinq cercles. Initialement, ces cercles sont toujours sous l'Influence des Ténèbres.

Quand une Vertu exerce son Influence, prenez l'un des jetons Influence jaune et recouvrez l'un des cercles des Ténèbres. Si les Ténèbres exercent leur Influence sur un chapitre, retirez l'un des jetons Influence des Vertus.

Un chapitre ne peut pas recevoir plus de 5 jetons Influence à la fois.

L'Influence globale d'un chapitre appartient au camp qui possède le plus d'Influence sur sa carte.

JETONS EXPLORATION

Ces jetons représentent des zones intéressantes sur le plateau de jeu. Un test d'Exploration en conjonction avec une ou plusieurs cartes Découverte révélera ce qu'ils cachent. Le résultat du test indique s'il faut retirer le jeton Exploration, ou s'il faut le laisser en place.

JOUEUR ACTIF

Il s'agit du joueur dont c'est le tour de jouer. Le joueur reste actif jusqu'à la fin de son tour, puis les Ténèbres (l'IA ou un autre joueur) deviennent le joueur actif et jouent leur tour.

MORTEL

Une créature naturelle. Il peut s'agir de Solomon Kane, d'un indigène africain, d'un loup, ou de l'un des ennemis jurés de Kane, comme l'aventurier surnommé « Le Loup ».

Les mortels sont répartis en alliés et ennemis. Les alliés sont les mortels contrôlés par les Vertus. Les ennemis sont les mortels contrôlés par les Ténèbres.

OMBRES

Les Ombres montrent la présence maléfique des 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 alors que l'événement que vous redoutiez finit par arriver…

Les Ombres ne s'intéressent qu'à Solomon Kane. Elles ignorent les mortels inférieurs parce que leur maître le leur ordonne. Cela ne les empêche pas d'avoir une influence néfaste sur les personnes proches, mais cela signifie qu'elles n'attaquent que Solomon Kane.

Les Ombres ne peuvent pas Combattre. À la place, elles possèdent une Aura et déclenchent des Événements.

L'Aura d'une Ombre réduit tous les tests de 1. Cet effet est cumulatif, donc plusieurs Ombres peuvent infliger un modificateur de -2, de -3 ou pire…

Quand une Ombre rejoint Solomon Kane, elle cherche à entrer dans sa zone pour déclencher un Événement.

Les Ombres tentent de contrarier les desseins de Solomon Kane et de ses alliés. Elles se déplacent et traversent les ennemis mortels (et elles-mêmes) sans provoquer d'effet particulier. Cependant, si une Ombre entre dans la zone occupée par une Vertu ou s'arrête dans la zone d'un allié mortel, il se passe quelque chose de spécial.

Si une Ombre entre dans la zone de Solomon Kane, retirez-la du plateau de jeu, piochez une carte Événement et appliquez ses instructions.

Si Solomon Kane entre dans la zone d'une Ombre, retirez-la du plateau de jeu, piochez une carte Événement et appliquez immédiatement ses instructions. Solomon Kane peut continuer son déplacement (s'il lui reste des cases à parcourir) une fois l'Événement terminé.

Si une Ombre se trouve dans la même zone qu'un mortel allié qui n'est pas Solomon Kane, le mortel est terrifié et paralysé par la peur. Il ne peut plus rien faire tant que l'Ombre ne s'est pas éloignée.

Si un mortel allié autre que Solomon Kane entre dans la zone d'une Ombre, son déplacement se termine immédiatement, et il est paralysé par la peur. Il ne peut plus rien faire tant que l'Ombre ne s'est pas éloignée.

Si une Vertu entre dans une zone occupée par une ou plusieurs Ombres, retirez toutes les Ombres et la Vertu du plateau de jeu sans piocher de carte Événement.

Si une Ombre veut entrer dans la zone d'une Vertu, le joueur de la Vertu a deux options. Soit :

- Permettre à l'Ombre d'entrer. L'Ombre et la Vertu sont alors retirées du plateau de jeu. Aucun Événement n'est déclenché.

- Tenir bon. L'Ombre ne peut pas entrer dans la zone. Replacez-la sur la zone où elle se trouvait avant de vouloir entrer dans la zone de la Vertu. Son déplacement se termine. Le Danger augmente de 1.

PORTÉE EFFICACE D'UNE ARME

Chaque arme possède une portée où elle se révèle la plus efficace. Si un test de Combat est effectué lorsque la figurine se trouve dans la portée efficace de son arme, elle gagne un modificateur de +1 sur son test.

Type d'arme	Portée efficace
Poings, griffes, couteaux,poignards	**Même zone que la cible**
Épées, lances	**Adjacente à la cible**

REJOINDRE

Ce terme général signifie que la figurine se déplace vers une cible pour être à proximité de sa zone, pour faire quelque chose de désagréable. Ce « quelque chose de désagréable » dépend de qui effectue ce mouvement.

La plupart des figurines représentent des personnages qui veulent Combattre leur cible. Cela signifie qu'elles avancent jusqu'à la portée efficace de leur arme, et entament un Combat. Les Ombres ne Combattent pas. Elles préfèrent entrer dans la zone de leur cible et se fondre en elle. Cela déclenche un Événement. Appliquez la carte du sommet de la pioche.

SOLOMON KANE

Quand Solomon Kane subit des blessures, son échelle de Force diminue de 1.

TABLEAU DE BORD

Chaque Vertu possède un tableau qui comporte quelques références de jeu et des règles qui lui sont spécifiques.



Le tableau comporte plusieurs zones :

En haut, vous trouverez le nom et le symbole de la Vertu, avec une brève description de son caractère et de ses points forts. Cette description donne aux joueurs novices quelques pistes sur la façon de jouer la Vertu.

Juste sous la description, un rappel indique que vous pouvez retourner ou relancer gratuitement 1 des 3 dés lancés au début de votre tour.

Chaque Vertu possède une Aura unique. Elle est expliquée en haut, à gauche.

En haut et à droite de chaque tableau se trouvent des emplacements permettant de stocker les dés offerts par les autres joueurs, ou mis en réserve lors des rounds précédents.

Les 2 carrés blancs avec le terme Offerts permettent de stocker les dés donnés par un autre joueur.

Sous les carrés Offerts se trouve la réserve de la Vertu. Vous pouvez y placer jusqu'à 2 dés pris dans votre cagnotte. Ce sont les seuls dés qui peuvent rester sur le tableau à la fin du tour d'une Vertu.

Le bas du tableau de bord montre trois actions. Elles fonctionnent exactement comme des cartes Vertu ; la seule différence est qu'elles sont imprimées sur le tableau et qu'elles ne peuvent donc pas être défaussées. Elles restent disponibles à chaque tour.

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 les Ténèbres.

Selon le chapitre joué, une Vertu peut commencer sur le plateau de jeu ou en dehors. Si la Vertu n'est pas sur le plateau de jeu, placez-la sur son tableau de bord, sur son 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 doit être posée sur une zone qui ne contient aucune autre figurine ou jeton.





CRÉDITS

Game Designer : Jake Thornton

Game Developers: Dale Rowe, Babis Giannios, Steve Slack

Illustrateur : Guillem Pongiluppi

Concept artists: Guillem Pongiluppi, Stéphane Gantiez, Christophe Madura

Tile Artist: Charles «Carl Art» Salom

Sculpteurs : Irek Zielinski, Olivier Thill, Grégory Clavilier

Peintre de figurines: Sébastien Lavigne

Les contributeurs de la Kane's Crusade : Andy Cahard, Vincent–Thierry Savidan, Ben & Peps, Romain Delavie, Mike Monnier, Pascal Vanpée, Gaël Taché, Mathieu Giroux, Jérôme Petit, Rodolphe Chambonnaud, Olivier Côte-Petit, Loïc Grimaud, Nicolas Lamberti, Stéphane Gérard, Florian Rambur

Directeur de la communication : Léonidas Vesperini

Directeur artistique: Stéphane Gantiez

Design graphique : David Rakoto, Laurent Lucchini, Arnaud Marchand, Louis Guillon

Testeurs : Naël Evain, Matthieu Mignon, Louis Guillon, Erwan Guellec, and over 2000 people during the Kane's Crusade !

Traducteurs : Anne Vétillard, Erwan Guellec

Écrivains scénario/campagne/extension : Jake Thornton, Mark Brendan

Pré-production et rendering des figurines : Erwann Le Torrivellec

Directeur de production : Erwann Le Torrivellec

Superviseur de la sculpture et de l'illustration : Stéphane Gantiez

Éditeurs : Benoît Vogt & Léonidas Vesperini

