

# SANCTUM

FILIP NEDUK

## MODE SOLO



*Une variante conçue  
par Filip Murmak*

**CGE**  
Czech Games Edition



*Le sarcophage de jade a été ouvert. Malghazar a pris le pouvoir et ses sbires ravagent le pays. Vous devez vous élaner au secours de Sanctum... même si c'est seul que vous partez pour cette noble quête.*



Voici une variante vous permettant de jouer à Sanctum en solo. Tout le matériel de jeu nécessaire est déjà inclus dans la boîte de Sanctum.

## MISE EN PLACE

Procédez à la même mise en place que pour une **partie à 2 joueurs**, avec les ajustements suivants :

- Mettez en place le plateau Hauts Faits comme pour une **partie à 3 joueurs**, mais n'utilisez pas les Maîtrises de Haut Rang (vous n'avez finalement besoin que de 9 tuiles Haut Fait).
- Vous pouvez incarner le personnage de votre choix. Ignorez le tableau des Bonus de Départ et recevez à la place 1 potion au hasard.

Mélangez séparément les pioches Seigneur des Ténèbres et Furie. Placez des cartes Furie au sommet de la pioche Seigneur des Ténèbres, afin de former la **pioche Défi** face cachée. Le nombre de cartes Furie placées détermine le niveau de difficulté de votre partie :

- **Relaxante** : les 18 cartes Furie sur les 33 cartes Seigneur des Ténèbres.
- **Revigorante** : 12 cartes Furie au hasard sur les 33 cartes Seigneur des Ténèbres.
- **Trépidante** : 6 cartes Furie au hasard sur les 33 cartes Seigneur des Ténèbres.
- **Démoniaque** : uniquement les 33 cartes Seigneur des Ténèbres.

Dans la mesure où il s'agit d'une variante solo, un seul dé est placé sur les tuiles Intervention Divine au début de la partie.

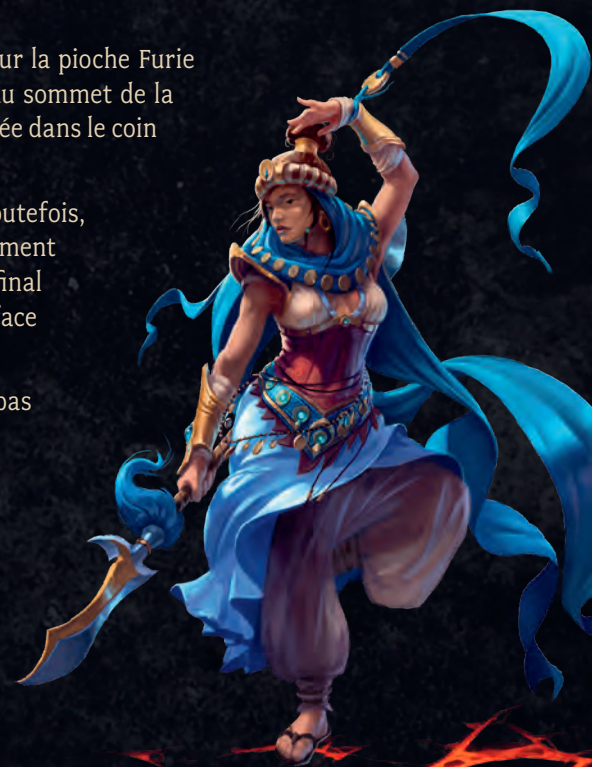
## AJUSTEMENTS DU TOUR DE JEU

- **Pour chaque démon terrassé**, vous devez choisir soit de gagner les niveaux indiqués, soit de retourner sa carte et de gagner son objet : vous ne pouvez pas faire les deux. Remarque : il est plus immersif de faire votre choix avant de découvrir l'objet ; mais si vous préférez avoir davantage de contrôle sur le jeu, vous pouvez consulter l'objet avant de vous décider.
- **Lorsque vous vous reposez** (y compris lors d'*Un court répit*), décomptez le nombre de compétences que vous avez gagnées jusqu'à présent et piochez autant de cartes Défi (si vous n'avez aucune Compétence, piochez tout de même 1 carte Défi). Ne consultez pas ces cartes Défi pour l'instant.

Au début, vous piocherez des cartes Furie : placez-les simplement face cachée sur la pioche Furie où elles attendront la fin de la partie. Une fois toutes les cartes Furie retirées du sommet de la pioche Défi, vous piocherez des cartes Seigneur des Ténèbres. Placez-les face cachée dans le coin supérieur droit de votre plateau : elles forment la **pioche Affrontement final**.

Si la pioche Défi est vide, vous pouvez ignorer cette règle lors de vos actions Repos. Toutefois, cette situation n'est guère souhaitable, car elle indique que la pioche Affrontement final contient déjà les 33 cartes Seigneur des Ténèbres : une pioche Affrontement final de grande taille implique une difficulté plus élevée lorsque vous devrez faire face au Seigneur des Ténèbres.

- **À la fin de chaque Acte**, vous devez défausser certains Hauts Faits que vous n'avez pas encore gagnés :
  - Après avoir ouvert le coffre de l'Acte I : retirez toutes les tuiles restantes de la 1<sup>re</sup> ligne.
  - Après avoir ouvert le coffre de l'Acte III : retirez toutes les tuiles restantes de la 2<sup>e</sup> ligne.
  - Après *Un court répit* dans l'Acte V : retirez toutes les tuiles restantes de la 3<sup>e</sup> ligne.





## Actes V et VI

Jouez l'Acte V normalement jusqu'à la fin de l'étape *Percer les murs*. Dans l'immédiat, sautez l'étape *Le Seigneur des Ténèbres apparaît*. *L'appel aux armes* n'a pas lieu, car vous êtes le seul joueur. Rendez-vous directement à *Un court répit*, sans oublier que cette action est considérée comme un Repos et que vous devez donc piocher des cartes Défi.

Après cet ultime Repos, procédez à la mise en place de l'affrontement contre le Seigneur des Ténèbres. Celle-ci diffère de celle d'une partie standard :

- A** Assurez-vous qu'il reste au moins 5 cartes dans la pioche Défi. Si ce n'est pas le cas, reprenez des cartes de la pioche Affrontement final pour la compléter. Mettez de côté cette pioche Défi.



- B** Mélangez la pioche Affrontement final et placez 2 cartes face cachée sur la cathédrale (comme lors de l'étape *Le Seigneur des Ténèbres apparaît*).



- C** Formez une pyramide en disposant les cartes face cachée dans l'ordre indiqué (dans la limite du nombre de cartes dont vous disposez).



- D** En revanche, s'il vous reste des cartes après avoir constitué une pyramide à 5 étages, ajoutez ces cartes restantes à la cathédrale.

Le Seigneur des Ténèbres vous attaque maintenant avec les cartes de la cathédrale, l'une après l'autre, comme lors de l'étape *La réponse du Seigneur des Ténèbres* de l'Acte V.

Si vous survivez, **procédez à la mise en place normale de la zone de combat**. Pour les cartes Seigneur des Ténèbres, utilisez les 5 cartes laissées de côté dans la pioche Défi. Les cartes Furie sont piochées normalement (selon le niveau de difficulté choisi, il peut y avoir ou ne pas y avoir de cartes Furie dans la pioche Défi. Cela n'a aucune importance dans la mesure où vous ne les avez pas consultées).

Hormis la mise en place anticipée de la pyramide de l'étape *Le Seigneur des Ténèbres rugit*, l'Affrontement final suit les règles normales. Bonne chance ! (Vous en aurez besoin.) **Si vous survivez, vous remportez la partie !**