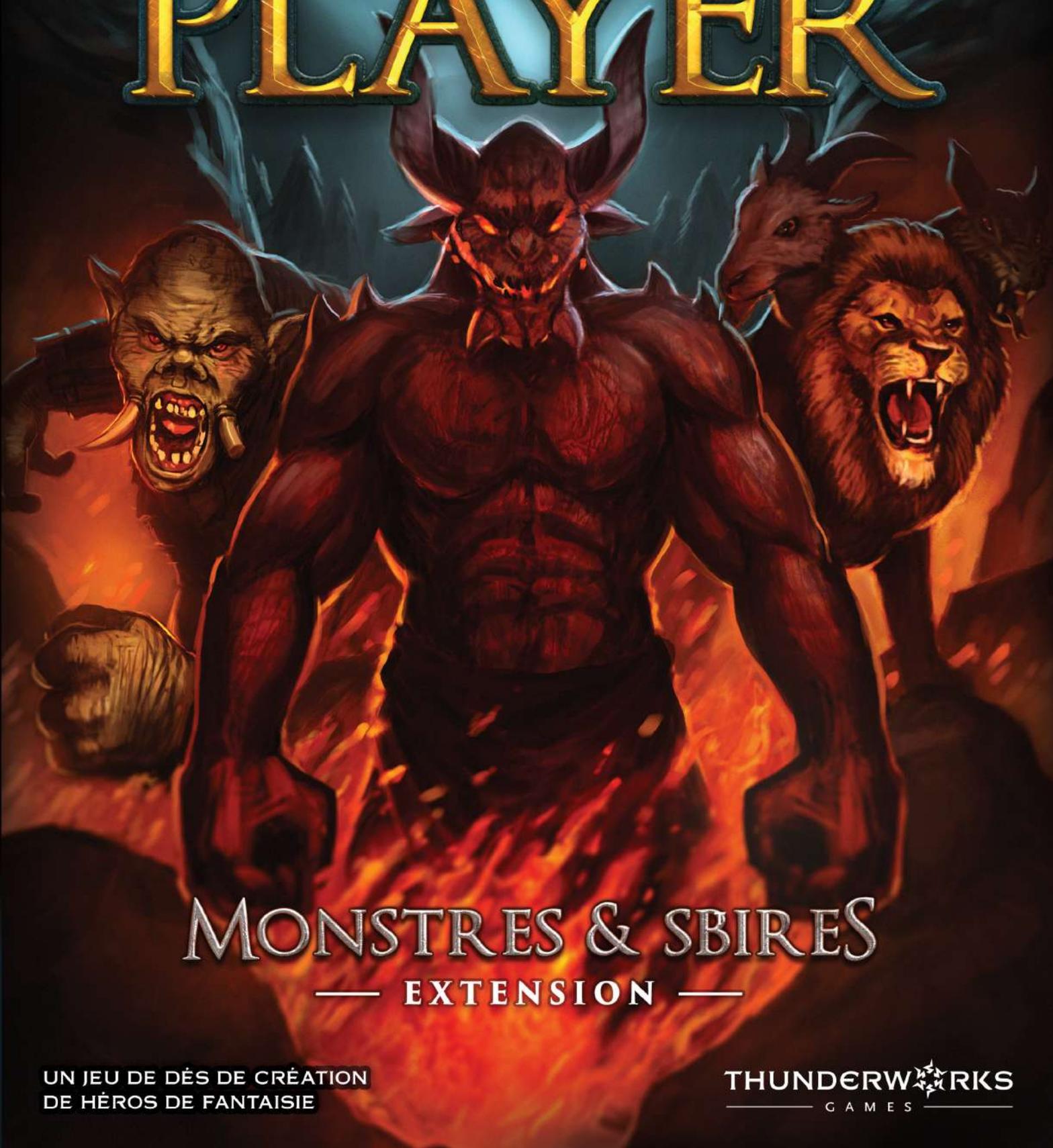


→ KEITH MATEJKA ←

# ROLL PLAYER



MONSTRES & SBIRES  
— EXTENSION —

UN JEU DE DÉS DE CRÉATION  
DE HÉROS DE FANTAISIE

THUNDERWORKS  
GAMES

## Introduction

Branle-bas de combat ! Une abomination terrorise nombre de villages à travers le royaume, ne laissant derrière elle qu'une lugubre traînée de morts et de dévastation. Le Roi a convoqué tous les aventuriers en état de se battre afin qu'ils regagnent en toute hâte la capitale et qu'ils définissent un plan pour débarrasser le royaume de cette menace.

Dans Roll Player : Monsters & Minions, les joueurs tentent non seulement de créer le plus grand aventurier de tous les temps, mais également de collecter des informations sur la menace qui se profile afin d'organiser un assaut final sur la bête. Plus les aventuriers seront préparés pour cette bataille, plus l'issue leur sera favorable, mais ces informations ne seront pas gratuites : collectez-les en traquant les Spires du Monstre afin de vous préparer au combat qui s'annonce. Où se trouve sa tanière ? Quels obstacles joncheront votre parcours ? Quelle est sa botte secrète ? Repoussez le Monstre infernal et ses Spires afin de gagner davantage de réputation. Le joueur jouissant de la plus forte réputation remportera la partie et deviendra l'héritier du royaume !

## Objectifs

Dans Roll Player : Monsters & Minions, jusqu'à cinq joueurs façonnent leurs personnages au fil des tours de la phase de création puis ils le confrontent au Monstre à la fin de la partie. Après la phase de création, les joueurs utilisent les informations qu'ils ont collectées pour constituer une réserve de dés de Combat et combattre le Monstre. Gagnez de la réputation en développant le meilleur héros et en infligeant le plus de dégâts au Monstre afin d'être proclamé grand vainqueur !

## Matériel

**25 dés de Combat**

**11 dés de Boost**

**7 dés de Caractéristique**

- 1 Vert
- 1 Bleu
- 1 Rouge
- 1 Violet
- 1 Noir
- 1 Blanc
- 1 Gold

**128 cartes**

- 27 cartes Marché
- 12 cartes Monstre
  - 6 pour les parties à plusieurs joueurs
  - 6 pour le jeu solo
- 16 cartes Spire
- 54 cartes Aventure
- 5 cartes Aide de Jeu
- 5 cartes Résumé des Coûts
- 6 cartes Classe
- 3 cartes Initiative

**4 Fiches Personnage**

**15 jetons Aventure** (5 de chaque couleur)

**10 jetons Blessure**

**10 jetons Honneur**

**30 cubes Point d'Expérience**

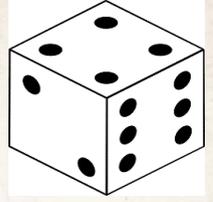
**20 pièces d'or**

**1 livret de règles**



## Dés de Boost

Les dés de Boost sont placés sur votre Fiche de Personnage pour développer les Caractéristiques de votre héros, comme les dés de Caractéristique. Ils représentent le potentiel physique, mental ou magique permettant à votre personnage de surpasser ses limites naturelles. Les valeurs des dés de Boost vont de 3 à 8, au lieu des valeurs de 1 à 6 pour les dés de Caractéristique. Ils sont transparents et ne sont pas pris en compte dans les objectifs de couleur des cartes Antécédents ou des cartes Classe.



## Dés de Combat

Les dés de Combat sont des dés plus petits qui sont utilisés lorsque vous traquez des Spires et que vous combattez le Monstre lors du combat final. Ils permettent de déterminer la puissance de l'attaque infligée par le personnage d'un joueur.

## Cartes Marché : Parchemins

Les cartes Parchemin sont un nouveau type de cartes Marché qui représente d'anciennes incantations très puissantes. Lorsqu'un joueur achète une carte Parchemin durant la Phase de Marché, il effectue immédiatement l'action indiquée sur la carte puis la place à côté de sa Fiche de Personnage, certaines cartes pouvant y faire référence plus tard dans la partie.



## Cartes Monstre

Au début de la partie, l'un des six Monstres est pioché et devient la cible que tous les personnages attaqueront lors du combat final. Chaque carte Monstre dispose d'une valeur de Force (indiquée dans un cœur) et d'une capacité spéciale, résolue pendant le Combat contre le Monstre.

Il y a deux types de cartes Monstre dans la boîte : celles pour les parties à 2 joueurs et plus, et celles pour les parties en solitaire.

## Cartes Spire

Les Spires du Monstre rôdent partout dans le royaume, donnant ainsi aux héros en devenir l'occasion de prouver leur valeur au Roi. Un joueur peut envoyer son personnage traquer ces Spires pour les tuer et gagner des Points d'Expérience, des pièces d'or, de l'Honneur et des informations sur l'aventure qui s'annonce. Chaque carte Spire dispose d'une faiblesse particulière permettant au joueur de lancer des dés de Combat supplémentaires, augmentant ainsi ses chances de tuer le Spire, de gagner de l'Honneur pour son personnage et d'en apprendre davantage sur la bataille imminente contre le Monstre.



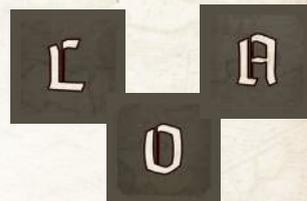


## Cartes Aventure

Avant de pouvoir terrasser le Monstre, les personnages doivent obtenir trois informations vitales, inconnues au début de la partie : la localisation du Monstre, les obstacles qu'ils risquent de rencontrer au cours de leur voyage, et le type d'attaque que le Monstre utilisera contre eux. Ces informations peuvent être découvertes en révélant des cartes Aventures, après avoir vaincu des Spires.

## Jetons Aventure

Au fur et à mesure que les joueurs éliminent des Spires et qu'ils découvrent les secrets des cartes Aventure, ils utilisent les jetons Aventures pour se souvenir des personnages qui ont découvert la Localisation du Monstre (L), les Obstacles (O) et son Attaque (A).



## Jetons Honneur/Blessure

Au cours d'un combat contre un Spire, les personnages peuvent accomplir des hauts faits ou se rater lamentablement : ils gagnent généralement des jetons Honneur ou des jetons Blessure, qui vont respectivement être ajoutés ou déduits de la valeur d'attaque du joueur lors du Combat contre le Monstre, à la fin de la partie.



## Points d'Expérience

Les personnages seront amenés à gagner des Points d'Expérience (XP) lorsqu'ils vaincraient des Spires ou suite à d'autres effets de jeu. Ces Points d'Expérience sont inestimables, car ils permettent de gagner des dés de Combat supplémentaires, de retirer des jetons Blessure, de relancer des dés de Combat ou de réaliser des ajustements supplémentaires sur sa Fiche de Personnage.



## Mise en Place du jeu

Pour jouer avec cette extension, suivez la Mise en Place standard, à quelques exceptions près :

### 1. Dés et Sac de dés

Placez les 11 dés de Boost et les 7 dés de Caractéristique supplémentaires de cette extension dans le sac, avec les autres dés. Placez les petits dés de Combat non loin de la zone de jeu.

### 2. Pièces d'or de départ

Dans une partie à 5 joueurs, tous les joueurs commencent avec 5 pièces d'or chacun : le troisième et le quatrième joueurs ne reçoivent pas de pièce d'or supplémentaire comme dans les parties à moins de joueurs.

### 3. Fiches de Personnage et cartes Classe

Choisissez votre Fiche de Personnage parmi toutes les fiches disponibles, y compris celles de cette extension. Si un joueur pioche un dé Or ou un dé de Boost lorsqu'il détermine aléatoirement sa Classe, il met le dé pioché de côté et pioche un autre dé. Tous les dés écartés sont remis dans le sac une fois que chaque joueur s'est vu attribuer une Classe.

Cette extension propose deux nouvelles options pour chaque couleur de Classe et les joueurs choisissent donc parmi les quatre Classes proposées de la couleur piochée. Il ne peut toujours y avoir qu'un seul joueur de chaque couleur de Classe.

### 4. Cartes Résumé des Coûts et Aides de Jeu

Chaque joueur reçoit une carte Résumé des Coûts et une carte Aide de Jeu actualisée. Les cartes Aide de Jeu de la boîte de base ne sont pas utilisées lorsque vous jouez avec cette extension.

## 5. Pioche Marché

Ajoutez les nouvelles cartes Marché marquées d'un point et de deux points à leurs pioches respectives puis mélangez chacune de ces pioches séparément. Retirez ensuite des cartes Marché de chacune des pioches, en fonction du nombre de joueurs, et placez-les dans la défausse :

- **Partie à 1 ou 2 joueurs** : défaussez 14 cartes Marché de chaque pioche (soit un total de 28 cartes)
- **Partie à 3 joueurs** : défaussez 10 cartes Marché de chaque pioche (soit un total de 20 cartes)
- **Partie à 4 joueurs** : défaussez 8 cartes Marché de chaque pioche (soit un total de 16 cartes)
- **Partie à 5 joueurs** : discard 3 Market cards from each pile (a total of 6 cards)

Placez les cartes marquées d'un point sur celles marquées de deux points pour former la pioche Marché.

## 6. Création du Marché

Pour préparer le Marché, révélez **deux** cartes de plus que le nombre de joueurs (4/5/6/7 cartes pour des parties à respectivement 2/3/4/5 joueurs). Lorsque vous jouez avec cette extension, il y a donc une carte supplémentaire disponible au Marché.

## 7. Cartes Initiative

Remplacez les cartes « 4 » et « 5 » du jeu de base par celles de cette extension. Lors de vos parties à 5 joueurs, utilisez les cartes « 4 », « 5 » et « 6 » de cette extension et placez 1 pièce d'or sur les cartes « 2 », « 3 », « 4 », et « 5 ».

## 8. Jetons Aventure, Blessure et Honneur

Placez les jetons Aventure, les jetons Blessure et les jetons Honneur en piles, accessibles de tous les joueurs.

## 9. Dés de départ

Pour une partie à 5 joueurs, chaque joueur lance 8 dés de départ.

# Mise en Place du Monstre



Une fois la mise en place du jeu réalisée, préparez le Monstre en suivant ces étapes :

### 1. Choisir un Monstre

Prenez les six cartes Monstre marquées « 2 P+ » dans leur coin inférieur droit. Chaque carte Monstre est associée à une couleur : écartez toutes les cartes Monstre correspondant à la couleur de Classe d'un joueur. Piochez aléatoirement un Monstre parmi les cartes restantes et placez-le face visible sur la table. Rangez les autres cartes Monstre dans la boîte.

Par exemple, si le Voleur (noir), le Barbare (rouge), le Champion (blanc) et le Chaman (vert) sont en jeu, choisissez aléatoirement entre la Chimère (violet) et le Kraken (bleu).

### 2. Sélectionner les cartes Aventure

Prenez les trois cartes Localisation, les trois cartes Obstacles et les trois cartes Attaque correspondant au Monstre choisi. Piochez aléatoirement une carte de chaque type et placez-les, face cachée, à côté de la carte Monstre. Aucun joueur ne doit voir les cartes Localisation, Obstacle et Attaque avant le début de la partie. Rangez toutes les cartes restantes dans la boîte.

### 3. Pioche Sbire

Séparez les cartes marquées d'un point de celles marquées de deux points. Mélangez chacune de ces piles séparément puis placez les cartes marquées d'un point sur celles marquées de deux points pour former la pioche Sbire. Placez le paquet ainsi formé, face cachée, à côté de la carte Monstre et des cartes Aventure. Révélez la première carte de cette pioche en la plaçant, face visible, au sommet du paquet.

## Tour de Jeu

Cette extension introduit quelques changements dans le déroulement du tour et des phases de jeu, ajoutant même une nouvelle option lors de la Phase de Marché.

### PHASE DE PIOCHE

La Phase de Pioche est la même que dans le jeu de base.

### PHASE DE DÉVELOPPEMENT

La Phase de Développement est la même que dans le jeu de base.

### PHASE DE MARCHÉ

Lors de la Phase de Marché, les joueurs peuvent faire l'une des actions suivantes :

1. Acheter une carte du Marché, comme dans le jeu de base.
2. Défausser une carte du Marché pour recevoir 2 pièces d'or de la réserve, comme dans le jeu de base.
3. Lancer une Traque (voir Lancer une Traque, ci-dessous).

### PHASE D'ENTRETIEN

La Phase d'Entretien est la même que dans le jeu de base à une exception près : lors de la Phase d'Entretien, le Premier Joueur révèle deux cartes de plus que le nombre de joueurs (au lieu d'une). Il révèle donc 4/5/6/7 cartes Marché pour des parties à respectivement 2/3/4/5 joueurs.

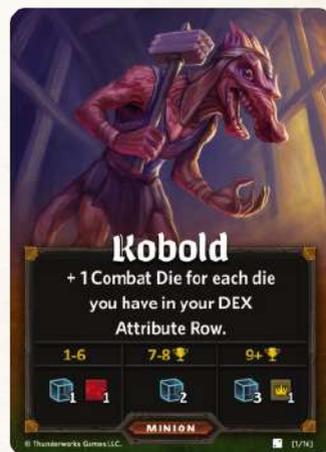


## Lancer une Traque

Pendant la Phase de Marché, un joueur peut choisir de Lancer une Traque plutôt que d'acheter ou de défausser une carte du Marché. Pour cela, le joueur réalise les actions suivantes :

1. Il consulte la carte visible au sommet de la pioche Sbire.
2. Le joueur peut payer 3 pièces d'or pour retirer la carte Sbire visible, la placer en dessous de la pioche et en révéler une nouvelle. Il peut renouveler cette opération en payant 3 pièces d'or à chaque fois.
3. Il prend 1 dé de Combat de la réserve plus tous les dés de Combat octroyés par la carte Sbire visible.
4. Le joueur peut recruter des mercenaires (c'est-à-dire des dés de Combat supplémentaires) pour l'aider dans sa Traque en dépensant 3 XP ou 5 pièces d'or pour chacun.
  - Il n'y a aucune limite au nombre de mercenaires qui peuvent être recrutés
  - Les jetons Charisme peuvent être utilisés pour réduire le coût en pièce d'or pour recruter des mercenaires : un jeton par mercenaire recrutés.
5. Il combat en lançant ses dés de Combat, puis les additionne.
  - Le joueur peut dépenser 1 XP pour relancer n'importe lequel de ses dés de combat (y compris les mercenaires).
  - Il peut relancer plusieurs fois un même dé à condition de payer 1 XP à chaque relance.
6. Il consulte la récompense correspondant à son résultat sur la carte Sbire et gagne l'XP, les pièces d'or, les jetons Blessure et/ou Honneur indiqués.
7. Si la récompense dispose du symbole Trophée, le joueur place la carte Sbire à côté de sa Fiche de Personnage en guise de Trophée : le personnage du joueur a terrassé ce Sbire ! Il découvre donc une information :
  - À son premier Trophée, le joueur prend un jeton **Localisation** puis consulte secrètement la carte **Localisation**.
  - À son deuxième Trophée, le joueur prend un jeton **Obstacle** puis consulte secrètement la carte **Obstacle**.
  - À son troisième Trophée, le joueur prend un jeton **Attaque** puis consulte secrètement la carte **Attaque**.
  - Si le joueur a déjà les trois jetons Aventure, il gagne 1 XP à la place.
8. Si la récompense ne contient aucun symbole Trophée, la carte Sbire est placée en dessous de la pioche Sbire : le Sbire a survécu et s'est enfui.
9. La première carte de la pioche Sbire est révélée et placée au sommet de sa pioche.
10. Tous les dés de Combat sont remis dans la réserve.

*Exemple : Lors de la Phase de Marché, Isaac décide de lancer une Traque contre le Kobold visible au sommet de la pioche Sbire. Isaac prend 4 dés de Combat (1 pour lancer la Traque, plus 2 pour les deux dés qu'il possède sur la ligne Dextérité de sa Fiche de Personnage, plus 1 mercenaire qu'il recrute pour 5 pièces d'or) et les lance. Il obtient  soit un total de 10. Isaac gagne 3 XP et 1 jeton Honneur. Il place ensuite la carte Kobold à côté de sa Fiche de Personnage en guise de Trophée, comme indiqué par le symbole Trophée pour un lancer de 9 ou plus. Dans un tour précédent, Isaac avait déjà consulté la carte Localisation : il prend donc un jeton Obstacle et consulte secrètement la carte Obstacle.*



## Dépenser des Points d'Expérience (XP)

Vous gagnez des Points d'Expérience lors des Traques ou grâce à certaines capacités des cartes Marché. Ils peuvent être dépensés de plusieurs manières :

- 1 XP : Relancez un dé de Combat lors d'une Traque ou du Combat contre le Monstre.
- 2 XP : Défaussez un jeton Blessure pendant la phase de création du personnage.
- 3 XP : Recrutez un mercenaire (c'est-à-dire prenez un dé de Combat supplémentaire) avant de lancer vos dés de Combat contre un Sbire ou contre le Monstre.
- 5 XP : Réalisez n'importe quelle action de Caractéristique pendant la phase de création du personnage.

## Fin de Partie

### FIN DE CRÉATION DU PERSONNAGE

À la fin du tour où tous les joueurs ont 18 dés sur leurs Fiches de Personnage, la phase de création du personnage s'achève. Le voyage des héros se termine et ils vont maintenant se confronter au Monstre. C'est la dernière occasion pour les joueurs de dépenser des XP pour réaliser des actions de Caractéristique ou pour défausser des jetons Blessure.

### CRÉATION DES RÉSERVES DE DÉS

Chaque joueur constitue une réserve personnelle de dés pour le combat de son personnage contre le Monstre en prenant 1 dé de Combat de la réserve.

### RÉSOLUTION DES CARTES AVENTURE

Les joueurs résolvent ensuite les cartes Aventure. Les cartes Aventure sont révélées l'une après l'autre : la carte Localisation, puis la carte Obstacle et enfin la carte Attaque. À chaque fois qu'une carte Aventure est révélée, les joueurs ayant le jeton correspondant suivent les instructions de cette carte. Si un joueur n'a pas découvert l'information d'une carte Aventure, il ne peut pas bénéficier de son effet. Les cartes Aventure vont permettre aux joueurs de gagner des XP et des dés de Combat à ajouter à leurs réserves. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour bénéficier de l'effet d'une carte Aventure, ils reçoivent tous le bonus.

Chaque joueur peut recruter des mercenaires pour l'aider dans le Combat contre le Monstre : il paye 3 XP ou 5 pièces d'or par mercenaire recruté. Les mercenaires ainsi recrutés sont ajoutés à la réserve de dés du joueur. Il n'y a aucune limite au nombre de mercenaires qui peuvent être recrutés.

### COMBAT CONTRE LE MONSTRE

L'heure a sonné et les héros vont maintenant tenter de terrasser le Monstre ! Chaque joueur lance les dés de Combat de sa réserve et les totalise, définissant ainsi la valeur d'attaque de son personnage.

- Prenez en compte la capacité spéciale du Monstre, celle-ci peut affecter le résultat des joueurs.
- Les joueurs peuvent relancer n'importe lesquels de leurs dés de Combat (y compris les mercenaires) en dépensant 1 XP par dé relancé. Il n'y a aucune limite au nombre de relances à condition de payer 1 XP à chaque relance. *Exception : Lorsque la Chimère est en jeu, chaque relance coûte 2 XP.*
- Une fois que tous les joueurs ont terminé leurs relances, leurs dés sont considérés comme finaux (Final Dice). Certains Monstres disposent de capacités influençant les dés finaux des joueurs. Une fois la capacité du Monstre résolue, la somme des dés d'un joueur représente sa valeur d'attaque.
- Augmentez de 1 la valeur d'attaque d'un joueur pour chaque jeton Honneur en sa possession.
- Diminuez de 1 la valeur d'attaque d'un joueur pour chaque jeton Blessure en sa possession. *Exception : Lorsque le Dragon est en jeu, la valeur d'attaque est diminuée de 2 par jeton Blessure.*

Chaque joueur annonce la valeur d'attaque de son personnage et la compare à la Force du Monstre :

- Si la valeur d'attaque est inférieure à la Force du Monstre, le joueur ne gagne aucun point de réputation : il n'est pas parvenu à contribuer à la défaite du Monstre.
- Tous les joueurs dont la valeur d'attaque est égale ou supérieure à la Force du Monstre sont considérés comme des Tueurs du Monstre ! Consultez la carte Monstre pour déterminer le nombre de points de réputation gagné par chaque joueur en fonction de sa valeur d'attaque. Avancez le pion Réputation de chaque joueur au dos de sa carte Aide de Jeu du nombre de points de réputation gagnés.



*Exemple : Dans une partie à 5 joueurs contre le Troll Géant, ayant une Force de 7, tous les joueurs lancent leurs dés de Combat lors du Combat contre le Monstre. Les joueurs dépensent leurs XP pour relancer leurs dés et sont obligés de relancer une fois tous les 6 conservés à cause de la capacité spéciale du Monstre. La valeur d'attaque de Chris est de 5. Claire obtient 9 mais ses deux jetons Honneur lui permettent d'atteindre 11. Isaac termine également à 11. Eric est à 19 et Ryan finit à 10. En conclusion de ce Combat, Chris ne gagne aucun point de réputation, car sa valeur d'attaque est inférieure à la Force du Troll Géant. Eric gagne 6 points de réputation. Claire et Isaac gagnent chacun 2 points de Réputation et Ryan en gagne 1.*

## Score Final

Comme dans le jeu de base, chaque joueur décompte ses points de réputations en fonction de ses Objectifs de Caractéristiques, les dés à la couleur de sa Classe, sa carte Alignement, sa carte Antécédents, ses cartes Amures et ses cartes Compétence. Les égalités sont résolues comme dans le jeu de base : d'abord les pièces d'or puis le plus petit nombre de dés à la couleur de la Classe sur les Fiches de Personnage des joueurs à égalité.

## Notes

**Règle d'Or :** En cas de contradiction entre une carte et le livret de règles, suivez les instructions de la carte.

**Cartes Aventure :** Une fois qu'un joueur a consulté une carte Aventure, il peut à nouveau consulter cette carte aussi souvent qu'il le souhaite.

**Backpack (Sac à Dos) :** Un joueur peut stocker jusqu'à quatre dés sur une carte Sac à Dos et peut déplacer n'importe quel nombre de dés de sa carte Sac à Dos vers sa Fiche de Personnage dans un même tour. Un joueur ne peut pas stocker dans son Sac à Dos plus de dés qu'il y a d'emplacements vides sur sa Fiche de Personnage. Si un joueur stocke un dé sur sa carte Sac à Dos, il ne réalise pas d'action de Caractéristique ni ne gagne de pièces d'or pour les dés Or, tant que le dé n'est pas placé sur sa Fiche de Personnage. Le Sac à Dos ne compte pas dans la limite de cartes Arme du joueur.

**Blessed Mace (Masse Bénie) :** La capacité de cette carte Arme ne fonctionne pas lorsqu'un joueur lance une Traque, lors de la Phase de Marché.

**Compassionate (Compatissant) / Honest (Honnête) / Obnoxious (Détestable) :** Ces cartes ne tiennent pas compte des dés de Boost, ceux-ci étant transparents (ils n'ont pas de couleur).

**Disguise (Déguisement) :** L'Alignement du joueur n'est pas affecté par la flèche d'Alignement présente sur la carte reçue en échange. Néanmoins, le joueur doit déplacer son pion Alignement d'une case vers Evil (Mauvais) comme indiqué sur la carte « Déguisement ».

**Ironclad (Cuirassé, capacité du Chevalier) :** Après avoir acheté une carte Armure du sommet de la pioche Marché en utilisant Open Lock (Crochetage), le joueur peut utiliser la capacité Cuirassé.

**Levitate (Lévation) :** Lorsqu'il choisit une couleur de dé à augmenter, le joueur peut choisir les dés de Boost (transparent).

**Search (Recherche) :** La Recherche ne permet pas de remplacer des dés différents. Par exemple, un dé de Boost de valeurs 7 ou 8 présent sur une Fiche de Personnage ne peut pas être remplacé par un dé standard, celui-ci étant numéroté de 1 à 6.

**Spiked Club (Bâton à Clous) :** Les XP octroyés par cette carte s'ajoutent aux deux pièces d'or gagnées lorsqu'une carte est défaussée du Marché.

**Stoneskin (Peau de Pierre)/Tremor (Tremblement) :** Si le pion Alignement du joueur est sur une case négative de sa carte Alignement et qu'il a moins de pièces d'or ou d'XP que ce qu'il doit perdre, il perd tout ce qu'il peut et gagne la carte.

**Tumble (Chute) :** Le mot « selected » (choisi) de cette carte indique que le joueur peut regarder dans le sac de dés et prendre un dé de son choix.

## Variantes

**Sélection des cartes Initiative :** Lors de la Phase de Développement, au lieu de placer la carte Initiative devant le joueur qui l'a sélectionnée, les joueurs peuvent placer leur pion Classe sur la carte Initiative choisie. Puis, lors de la Phase de Marché, le joueur reprend son pion Classe de la carte Initiative et le replace sur sa carte Classe. De cette façon, les joueurs peuvent facilement suivre le joueur dont c'est le tour sans pour autant jongler avec les cartes autour de la table.

**Une Aventure sans surprise :** Lors de la Mise en Place, écartez les cartes Marché « Spellbook » (Livre de Sorts) et « Gather Power » (Collecte de Pouvoir) et rangez-les dans la boîte avant de créer le Marché. Au lieu de placer les trois cartes Aventure face cachée à côté de la carte Monstre, placez-les face visible afin que tous les joueurs puissent les voir. Rangez les jetons Aventure dans la boîte, ils ne seront pas utiles pour cette variante.

**Monstres Puissants :** Lors de la Mise en Place, pour corser un peu votre aventure au lieu de prendre les Monstres « 2 P+ », utilisez les Monstres « 1 P ».

## Partie en Solitaire

### MISE EN PLACE

Procédez comme dans le jeu de base, avec les exceptions suivantes :

- Préparez les cartes Aventures et la pioche Sbire comme pour une partie à 2 joueurs.
- Préparez une carte Monstre en utilisant les cartes marquées «1P».
- Écartez les cartes Marché « Diplomacy » (Diplomatie), « Spellbook » (Livre de Sorts) et « Energy Field » (Champ d'Énergie) et rangez-les dans la boîte, puis créez le Marché comme pour une partie à 2 joueurs. Défaussez ensuite 14 cartes de chaque pioche (marquées d'un point et de deux points) : elles forment une défausse de 28 cartes.
- Révélez la première carte Marché et placez-la à côté de la défausse pour former la « poubelle ».
- Lorsque vous créez le Marché, révélez quatre cartes à chaque tour, au lieu de trois.
- Retirez 2 dés Or du sac et placez-les de côté : ce sont les dés Ennemi.

## Tour de Jeu

### PHASE DE PIOCHE

La Phase de Pioche est la même que dans le jeu de base.

### PHASE DE DÉVELOPPEMENT

Le joueur choisit une carte Initiative, place le dé sur sa Fiche de Personnage et peut faire l'action de Caractéristique correspondante, comme dans le jeu de base :

- S'il choisit la carte Initiative « 1 », il ne lance pas les dés Ennemi.
- S'il choisit la carte Initiative « 2 », il gagne la pièce d'or présente sur la carte Initiative et lance un dé Ennemi.
- S'il choisit la carte Initiative « 3 », il lance les **deux** dés Ennemi. S'il obtient un double, il doit relancer l'un des dés jusqu'à obtenir une valeur unique sur chaque dé.

Résolvez ensuite chaque dé en fonction de sa valeur :

- 1 : la carte la plus à gauche du Marché est placée dans la poubelle.
- 2 : la deuxième carte du Marché est placée dans la poubelle.
- 3 : la troisième carte du Marché est placée dans la poubelle.
- 4 : la carte la plus à droite du Marché est placée dans la poubelle.
- 5 ou 6 : la carte Sbiire visible est placée en dessous de sa pioche. Révélez ensuite la première carte Sbiire et placez-la au sommet de sa pioche.

## PHASE DE MARCHÉ

Achetez l'une des cartes restantes dans le Marché, défaussez l'une des cartes du Marché pour recevoir 2 pièces d'or ou lancez une Traque, comme dans une partie à plusieurs joueurs. Placez ensuite la carte la plus à gauche du Marché dans la défausse. Placez toutes les cartes Marché restantes dans la poubelle.

## PHASE D'ENTRETIEN

La Phase d'Entretien est la même que dans le jeu de base à une exception près : conservez les **deux** dés Ennemi pour les tours suivants au lieu d'un.



## Fin de Partie

La fin de la phase de création du personnage, la création de la réserve de dés et les étapes du Combat contre le Monstre sont les mêmes que dans une partie à plusieurs joueurs.

Lors de la Résolution des cartes Aventure, tenez compte des indications «1P» présentes dans le coin inférieur droit des cartes Aventure. Elles ajoutent un prérequis que le joueur solitaire doit remplir pour bénéficier du bonus de la carte. Comme pour une partie à plusieurs joueurs, si le joueur n'a pas le jeton Aventure correspondant à une carte Aventure, il ne peut pas bénéficier du bonus de cette carte.

*Exemple : La carte Obstacle bleue « Maelstrom » (Tourbillon) indique «1P [Max 2]» ce qui signifie que le joueur solitaire ne gagne pas 2 dés de Combat supplémentaire à moins qu'il ait deux cartes Armure ou moins.*

Si la valeur d'attaque du joueur est inférieure à la Force du Monstre, le Monstre a écrabouillé le personnage du joueur et le joueur perd immédiatement la partie.

Si la valeur d'attaque du joueur est supérieure ou égale à la Force du Monstre, le Monstre est vaincu. Si la valeur d'attaque du joueur est strictement supérieure à la Force du Monstre, les points d'attaque excédentaires (dépassant la Force du Monstre) rapportent des points de réputation au joueur, comme indiqué sur la carte Monstre. Une fois le Monstre terrassé et les points de réputation associés comptabilisés, passez au décompte final.

## Décompte final

Le décompte final se déroule comme pour une partie à plusieurs joueurs à une exception près : le joueur gagne 1 point de réputation supplémentaire par groupe de 8 pièces d'or en sa possession à la fin de la partie.

Consultez le tableau de score ci-dessous pour évaluer votre performance.

Pourfendeur de Monstre	44+
Véritable Héros	40 – 43
Chef de Clan	36 – 39
Sommité	32 – 35
Aventurier	28 – 31
Mercenaire	24 – 27
PNJ	≤ 23



# Résumé des Règles

## Tour de Jeu

### 1. Phase de Pioche

Le 1er joueur pioche et lance les dés (joueurs+1), puis les place dans l'ordre de leurs valeurs sur les cartes Initiative.

### 2. Phase de Développement

Dans l'ordre du tour, chaque joueur va choisir une carte Initiative.

- Placez le dé sur un emplacement libre le plus à gauche d'une ligne de Caractéristique.
- Gagnez des pièces d'or : celles présentes sur la carte Initiative, en plaçant un dé Or et/ou en plaçant un dé sur le dernier emplacement libre d'une ligne de Caractéristique.
- Réalisez l'action associée à la ligne de Caractéristique (facultatif).

### 3. Phase de Marché

Dans l'ordre des cartes Initiative, chaque joueur visite le marché et réalise l'une de ces actions :

- Acheter une carte
  - si c'est une carte Trait, le joueur déplace son pion Alignement (si possible).
  - si c'est une carte Compétence, le joueur l'utilise immédiatement.
  - si c'est une carte Parchemin, le joueur résout immédiatement l'action indiquée.
- Gagner 2 pièces d'or en défaussant l'une des cartes du Marché.
- Lancer une Traque et combattre un Sbiro. Si le Sbiro est vaincu, prenez sa carte en guise de Trophée, consultez la prochaine carte Aventure et prenez le jeton Aventure correspondant.

### 4. Phase d'Entretien

- Chaque joueur défausse ses jetons Charisme et restaure une carte Compétence.
- Remettez les dés inutilisés dans le sac et défaussez les cartes Marché restantes.
- Piochez de nouvelles cartes pour renouveler le Marché.
- Ajoutez des pièces d'or sur les cartes Initiative du milieu n'en ayant pas déjà une.
- Le Premier Joueur donne le sac à son voisin de gauche : il devient le Premier Joueur.

## Fin de Partie

### 1. Fin de la création des personnages

Dernière chance de modifier vos personnages.

### 2. Création des réserves de dés

Chaque joueur gagne 1 dé de Combat.

### 3. Résolution des cartes Aventure

Révélez les cartes Aventure une par une et résolvez leurs effets (Localisation / Obstacle / Attaque). Recrutez des mercenaires.

### 4. Combat contre le Monstre

Lancer vos dés pour combattre le Monstre. Dépensez 1 XP pour relancer n'importe quel dé de Combat. Chaque joueur compare sa valeur d'attaque à la Force du Monstre. En cas de succès, les joueurs gagnent les points de réputation correspondant à leur attaque.

### 5. Création des réserves de dés

Chaque joueur décompte les points de réputation qu'il gagne pour chacune des six évaluations de son personnage, comme indiqué sur sa Fiche. Le joueur ayant la plus haute réputation l'emporte !

## Crédits

**Auteur :** Keith Matejka

**Graphismes :** Luis Francisco

**Illustrateur :** John Ariosa, Lucas Ribeiro

**Editeurs :** Dustin Schwartz, Brian Coppedge, Shelagh Redding

**Traduction :** Julien 'Whisper' Dubots pour MeepleRules.fr

**Remerciements :** À toutes les personnes ayant testé et accompagné le jeu dans son développement : Claire Matejka, Eric Schlautman, Bryan Winter, Kane Klenko, Carrie Klenko, Ed Marriott, James Ryan, Mitch Zuleger, Marissa McConnell, Dan Harwood, Dan Menard, Andre Dusette, August Hopp, Kirk Dennison, Emily Dennison, Caitlin Jung, Jacob Mueller, Brendan Lapsley, Dan Cunningham, Luke Nelson, Scott Birrenkott, Tim McCloud, Chris Mogensen, Todd Verge, Chris Browne, Greg Krywusha, Becky Tilly, Max Sandeson, Todd Wall, Ian Thomas, Becca Steudel, Matt Steudel, Corey Mayo, Zak Koehler, Lindsey Koehler, Brett Atkinson, Luke Muench, Jeremy Haack, Scot Schafer, Steve Esser, and Chris Buxton.

Pour tout renseignement ou support, merci nous rendre visite sur [www.thunderworksgames.com](http://www.thunderworksgames.com)