

ROLL PLAYER



Liivret de Règles

Introduction

Les puissants héros n'apparaissent pas comme ça, par magie -- ils doivent être créés ! Race, classe, alignement, compétences, traits de caractère et équipements sont les éléments qui définissent un parfait héros, prêt à partir à l'aventure, en quête de gloire et de richesses.

Dans Roll Player, chaque joueur va tenter de créer le plus grand aventurier de tous les temps, à même de s'enrôler dans les quêtes les plus épiques. Lancez et sélectionnez des dés afin de faire évoluer les caractéristiques de votre personnage. Achetez des armes et des armures pour équiper votre héros. Apprenez de nouvelles compétences et façonnez le caractère de votre personnage afin de le préparer au long périple qui l'attend. Gagnez de la réputation en façonnant le parfait héros. Le joueur cumulant la plus grande réputation remportera la partie et parviendra sans nul doute à déjouer les complots machiavéliques que son héros rencontrera sur son chemin !

Matériel

1 sac (pour les dés)

60 pièces d'or

73 dés de Caractéristique

- 10 Vert
- 10 Bleu
- 10 Rouge
- 10 Violet
- 10 Noir
- 10 Blanc
- 13 Or

6 Fiches de Personnage

6 jetons Charisme

101 cartes

- 4 cartes Aide de Jeu
- 6 cartes Classe
- 16 cartes Antécédents
- 17 cartes Alignement
- 53 cartes Marché
- 5 cartes Initiative

12 pions

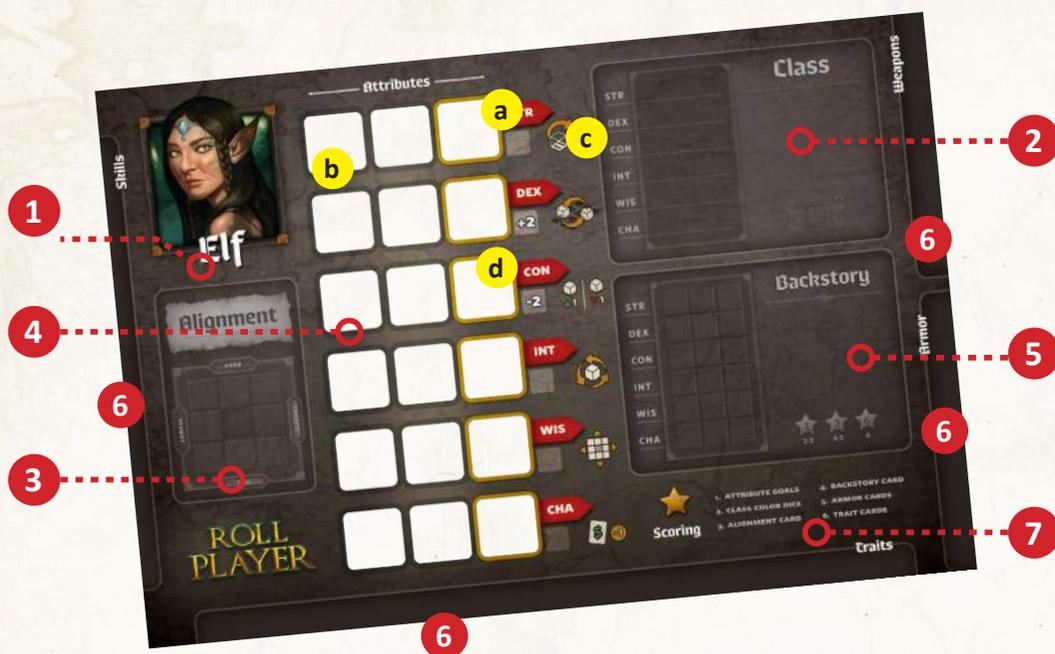
(2 pour chaque couleur de Classe)

1 livret de règles



Fiche de Personnage

La Fiche de Personnage permet de suivre l'évolution de votre héros au cours de la partie. Chaque joueur va développer son personnage en plaçant des dés sur ces 18 emplacements, répartis en 6 lignes de Caractéristiques. Ils vont l'améliorer avec de nouvelles Compétences, des Traits de caractère, des Armes et une Armure. Cette fiche leur permet également de suivre l'Alignement de leur héros. Chaque Fiche de Personnage est recto verso avec une face représentant un personnage masculin et l'autre face pour son pendant féminin. Seule l'illustration diffère entre ces deux faces.



1. Race

Chaque Fiche de Personnage représente une Race unique, définissant l'attribution des points de réputation du personnage en fin de partie. Certaines Races disposent d'un bonus ou d'un malus appliqué sur des lignes de Caractéristiques spécifiques.

2. Classe

La Classe d'un personnage indique sa profession. Chaque joueur reçoit une carte Classe lors de la mise en place, qu'il dispose sur cet emplacement.

3. Alignement

L'Alignement d'un personnage reflète sa personnalité au quotidien. Chaque joueur reçoit une carte Alignement lors de la mise en place, qu'il dispose sur cet emplacement.

4. Ligne de Caractéristiques

Les prouesses physiques, mentales et sociales d'un personnage sont définies par six Caractéristiques :

- Nom de la Caractéristique** - Indique le nom de la Caractéristique : Force (STR), Dextérité (DEX), Constitution (CON), Intelligence (INT), Sagesse (WIS) et Charisme (CHA).
- Emplacement libre** - Chaque ligne de Caractéristique est composée de 3 emplacements libres. Au cours de la partie, les dés vont être placés sur ces emplacements. À la fin de la partie, tous les emplacements seront occupés et les dés de chaque ligne de Caractéristique permettront de déterminer la valeur finale de chaque Caractéristique du personnage.
- Action d'une Caractéristique** - À chaque fois qu'un joueur place un dé sur une ligne de Caractéristique, il peut effectuer l'action de Caractéristique associée. Le symbole au bout de chaque ligne rappelle cette action.
- Bonus/Pénalité de Race** - Certaines Races bénéficient d'un bonus, ou d'un malus, associé à certaines de leurs Caractéristiques. Ils sont appliqués lors du décompte final.

5. Antécédents

La carte Antécédents lève un peu le voile sur le passé d'un personnage. Chaque joueur reçoit une carte Antécédents lors de la mise en place, qu'il dispose sur cet emplacement.

6. Zone des cartes Marché

Il y a quatre zones autour de la Fiche de Personnage qui vont permettre aux joueurs d'organiser les cartes Marché qu'ils ont achetées au cours de la partie : les Armes, les pièces d'Armure, les Traits de caractère et les Compétences.

7. Conditions de fin de partie

Détaille les conditions d'attribution des points de réputation liées à la Race en fin de partie.

Dés et Sac de Dés

Au cours de la partie, les dés sont piochés dans le sac et placés sur les lignes de Caractéristiques des Fiches de Personnage de chaque joueur. Les dés sont toujours piochés à l'aveugle, sans regarder dans le sac. Si un joueur pioche accidentellement trop de dés, le joueur doit d'abord remettre tous les dés piochés dans le sac avant de piocher à nouveau le nombre de dés approprié.

Cartes Aide de Jeu

Chaque joueur reçoit une carte Aide de Jeu. Elle résume les différentes phases de jeu. Sur son verso se trouve une piste de Réputation qui sera utilisée lors du décompte final.

Cartes Classe

Chaque joueur reçoit une carte Classe. Elle définit la profession de son personnage. Chaque carte Classe propose deux options, une sur chaque face, au choix du joueur. Chaque Classe dispose d'un objectif unique pour chaque ligne de Caractéristiques ainsi que d'un pouvoir spécial.



1. Objectifs de Caractéristiques

Définit un objectif pour chaque ligne de Caractéristique ainsi que le nombre de points de réputation (étoiles) octroyés en fin de partie si cet objectif est atteint.

2. Nom de la Classe

3. Pouvoir de Classe

Chaque Classe bénéficie d'un pouvoir unique.

4. Couleur de la Classe

Indique la couleur de dé qui permettra d'obtenir des points de réputation supplémentaires à la fin de la partie.

Cartes Antécédents

Chaque joueur reçoit une carte Antécédents qui décrit le passé de son personnage, et offre une opportunité de gagner des points de réputation supplémentaires à la fin de la partie.



1. Grille de Caractéristiques

Elle représente les 18 emplacements des 6 lignes de Caractéristiques. Six de ces emplacements indiquent une couleur de dé spécifique.

2. Titre des Antécédents

3. Histoire du personnage

4. Récompense

À la fin de la partie, le joueur compare les dés de sa Fiche de Personnage avec ceux indiqués sur cette grille et gagne des points de réputation en fonction du nombre de dés de sa Fiche de Personnage dont les couleurs correspondent à celles indiquées par la grille. Chaque étoile indique le nombre de points de réputation gagnés. Le nombre en dessous de chaque étoile indique le nombre de dés qui doivent concorder pour gagner la réputation indiquée dans l'étoile correspondante. Par exemple, si le joueur termine la partie avec 4 dés qui correspondent, il gagnera 3 points de réputation.

Cartes Alignement

Chaque joueur reçoit une carte Alignement lui permettant de suivre les changements de personnalité de son personnage. À la fin de la partie, les joueurs gagnent ou perdent des points de réputation en fonction de la position de leur pion Alignement sur leur carte Alignement.



1. Nom de l'Alignement

2. Grille d'Alignement

Indique les neuf Alignements possibles ainsi que l'effet de chacun sur la réputation du personnage alors que celui-ci tend vers une personnalité Bonne ou Mauvaise ou qu'il se révèle plus Loyal ou plus Chaotique.

3. Position de départ

Tous les joueurs commencent la partie avec leur pion Alignement sur la case centrale.

Cartes Marché

Les joueurs achètent des cartes Marché tout au long de la partie afin d'améliorer leur personnage.



1. Flèche d'Alignement

Déplacez votre pion Alignement dans la direction indiquée par cette flèche.

2. Coût

Nombre de pièces d'or nécessaires pour acheter la carte au Marché.

3. Groupe

Utilisé lors de la mise en place pour former la pioche Marché.

4. Nom de la carte

5. Effet

Décrit l'effet de la carte.

6. Texte d'ambiance

7. Type de carte Marché

Indique si la carte Marché est une Arme, une Armure, une Compétence ou un Trait de caractère.

Les cartes Arme offrent des capacités ou des bonus permanents. Chaque carte Arme possède une icône représentant une ou deux mains (indiquant le nombre de mains nécessaires pour utiliser cette Arme). Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de deux mains occupées en même temps par des Armes (deux cartes avec un symbole 1 main ou une carte avec un symbole 2 mains).

Les cartes Armure sont de trois types : Chain (Maille), Leather (Cuir) et Mystic (Mystique). Les cartes Armure n'ont aucun effet pendant la partie, mais elles permettent aux joueurs de gagner des points de réputation en les collectionnant. Les joueurs peuvent collectionner autant de cartes Armure qu'ils le souhaitent, quel que soit leur type.

Les cartes Compétence permettent au personnage d'acquérir de nouvelles capacités utilisables pendant la partie. Lorsqu'elles sont utilisées, elles modifient l'Alignement du héros. Les joueurs peuvent cumuler autant de cartes Compétence qu'ils le souhaitent.

Les cartes Trait de caractère influencent l'Alignement du personnage dès qu'elles sont achetées. Elles permettent également au joueur de gagner des points de réputation en fin de partie s'il remplit les conditions de la carte. Les joueurs peuvent acquérir autant de cartes Trait de caractère qu'ils le souhaitent.

1. Chaque joueur lance un dé. Le joueur obtenant le résultat le plus élevé devient le Premier Joueur. Remplacez tous les dés (73) dans le sac.

2. En commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur choisit une Fiche de Personnage et la place sur sa face Masculin ou Féminin (le genre d'un personnage n'a aucune incidence sur la partie).

3. Chaque joueur prend 5 pièces d'or. S'il y a un troisième joueur, il reçoit 1 pièce d'or supplémentaire. S'il y a un quatrième joueur, ce dernier reçoit 2 pièces d'or supplémentaires. Les pièces d'or restantes forment la réserve.

4. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur pioche un dé au hasard dans le sac : il prend la carte Classe correspondant à la couleur du dé pioché et choisit l'une des deux Classes indiquées sur cette carte. **Exemple :** Un joueur pioche un dé blanc, prend la carte Classe « Cleric / Paladin » (Clerc / Paladin) correspondant à la couleur blanche et choisit de jouer un Paladin.

Si le joueur pioche un dé Or ou un dé de l'une des couleurs déjà piochées, il pioche un nouveau dé et continue ainsi jusqu'à ce qu'il obtienne un dé de la couleur d'une Classe encore disponible. À cette étape, les dés Or ne rapportent aucune pièce d'or. Lorsque tous les joueurs ont récupéré une carte Classe, remettez tous les dés piochés dans le sac. S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent décider de choisir librement leurs cartes Classe : dans l'ordre du tour en commençant par le premier joueur, chaque joueur prend une carte Classe disponible.

5. Mélangez séparément les paquets de cartes Antécédents et de cartes Alignement. Distribuez une carte Antécédents, une carte Alignement et une carte Aide de Jeu à chaque joueur. Les cartes Antécédents, Alignement et Aide de Jeu non utilisées sont rangées dans la boîte.

6. Chaque joueur place ses cartes Antécédents et Alignement sur sa Fiche de Personnage et récupère les 2 pions de la couleur de sa Classe. Le premier pion est placé sur la case centrale de sa grille d'Alignement. Le second est placé sur sa carte Classe.

7. Séparez les cartes Marché marquées d'un point et celles marquées de deux points (les points sont inscrits dans le coin supérieur droit de la carte). Pour une partie à 3 joueurs, défaissez 3 cartes de chaque paquet. Pour une partie à 2 joueurs, défaissez 7 cartes de chaque paquet. Mélangez séparément chacun de ces paquets puis placez, face cachée, les cartes marquées d'un point sur celles marquées de deux points pour former la pioche Marché.

8. Créez le Marché en révélant une carte de plus que le nombre de joueurs (c'est-à-dire 3/4/5 cartes pour une partie à respectivement 2/3/4 joueurs). Placez ces cartes, face visible, au centre de la table.

9. Placez les cartes Initiative dans l'ordre croissant de leur valeur afin de former une ligne au-dessus du Marché. Pour une partie à 3 joueurs, la carte n°5 est retirée du jeu. À deux joueurs, retirez également la carte n°4. Il y a donc autant de cartes initiative que de cartes Marché en jeu.

10. Placer 1 pièce d'or sur chaque carte Initiative à l'exception de la première et de la dernière carte :

- **À 2 joueurs**, placer 1 pièce d'or sur la carte n°2.
- **À 3 joueurs**, placer 1 pièce d'or sur les cartes n°2 et n°3.
- **À 4 joueurs**, placer 1 pièce d'or sur les cartes n°2, 3 et 4.

11. En commençant par le Premier Joueur, chaque joueur pioche dans le sac ses dés de départ. Le nombre de dés piochés par chaque joueur est égal au nombre de joueurs plus quatre (c'est-à-dire 6/7/8 dés pour des parties à respectivement 2/3/4 joueurs).

12. Chaque joueur lance ses dés de départ puis les place sur les emplacements libres des lignes de Caractéristique de sa Fiche de Personnage, en respectant les règles suivantes :

- Les dés doivent être placés sur l'emplacement vide le plus à gauche d'une ligne de Caractéristique.
- Les actions de Caractéristique ne sont pas déclenchées lors de la mise en place.
- Chaque ligne de Caractéristique complétée avec 3 dés rapporte 1 pièce d'or.
- Chaque dé Or pioché rapporte 2 pièces d'or.
Exception : Le joueur jouant la Classe « Voleur » gagne 4 pièces d'or pour chaque dé Or pioché au lieu de 2.

13. Le Premier Joueur commence la partie.

Tour de Jeu

Une partie de Roll Player se déroule en plusieurs tours, chacun étant divisé en 4 phases : une Phase de Pioche, une Phase de Développement, une Phase de Marché et une Phase d'Entretien.

PHASE DE PIOCHE

Lors de cette phase, le Premier Joueur pioche autant de dés que le nombre de cartes Initiative en jeu et les lance :

- À 2 joueurs, lancez 3 dés.
- À 3 joueurs, lancez 4 dés.
- À 4 joueurs, lancez 5 dés.

Le Premier Joueur place ensuite le dé de plus petite valeur sur la carte Initiative n°1, puis le dé ayant la deuxième plus faible valeur sur la carte Initiative n°2, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque carte Initiative ait reçu un dé.

S'il y a plusieurs dés de même valeur, le Premier Joueur choisit l'ordre dans lequel il place les dés concernés.

Exemple : Dans une partie à trois joueurs, il y a quatre cartes Initiative au centre de la table, avec une pièce d'or sur les cartes n°2 et n°3. Éric est le Premier Joueur. Il pioche donc 4 dés dans le sac et les lance : il obtient un 6 Vert, un 1 Rouge, un 4 Or et un 6 Violet. Il les place dans l'ordre de leur valeur sur les cartes Initiative : le dé 1 Rouge est placé sur la carte Initiative n°1, le dé 4 Or sur la carte n°2, et Éric décide de poser le dé 6 Violet sur la carte n°3 et le dé 6 Vert sur la carte n°4.



Phase de Développement

En commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur choisit une carte Initiative disponible, place le dé obtenu sur sa Fiche de Personnage, gagne des pièces d'or et réalise une action de Caractéristique :

Sélectionner une carte Initiative - Chaque joueur choisit une carte Initiative disponible, avec son dé et la pièce d'or éventuelle, et les place devant sa Fiche de Personnage.

Placer le dé - Chaque joueur choisit l'une de ses lignes de Caractéristique incomplète et y place le dé de la carte Initiative choisie, sans en modifier la valeur, sur l'emplacement libre le plus à gauche de cette ligne.

Gagner de l'or - Chaque joueur collecte des pièces d'or : il gagne la pièce d'or éventuellement présente sur la carte Initiative, il reçoit 2 pièces d'or de la réserve si le dé placé est de couleur Or et il prend 1 pièce d'or dans la réserve si le dé est placé sur le dernier emplacement libre de l'une des lignes de Caractéristique de sa Fiche de Personnage.

Réaliser l'action de Caractéristique (facultatif) - Après avoir placé son dé sur une ligne de Caractéristique, le joueur peut réaliser l'action associée à cette Caractéristique :



Force: Placer un dé sur la ligne de Force permet au joueur de modifier la valeur de l'un des dés de sa Fiche de Personnage en le retournant sur sa face opposée. **Exemple :** Le joueur peut modifier un dé de valeur 1 en 6, un 2 en 5, etc.



Dextérité: Placer un dé sur la ligne de Dextérité permet au joueur d'intervertir la position de deux dés de sa Fiche de Personnage, sans changer leurs valeurs. Le joueur ne peut pas déplacer un dé sur un emplacement libre avec cette action.



Constitution: Placer un dé sur la ligne de Constitution permet au joueur d'augmenter ou de diminuer de 1 la valeur de l'un des dés de sa Fiche de Personnage. La valeur d'un dé ne boucle pas, c'est-à-dire qu'un dé de valeur 6 ne pourra pas être augmenté en 1, et qu'un dé de valeur 1 ne pourra pas être diminué en 6.



Intelligence: Placer un dé sur la ligne d'Intelligence permet au joueur de choisir l'un des dés de sa Fiche de Personnage et de le relancer. Le joueur peut alors choisir de conserver la nouvelle valeur ou de revenir à l'ancienne valeur. Le dé est ensuite replacé dans son emplacement d'origine sur la Fiche de Personnage.



Sagesse: Placer un dé sur la ligne de Sagesse permet au joueur de déplacer son pion Alignement d'une case dans la direction de son choix : vers le haut, le bas, la gauche ou la droite sur sa grille d'Alignement.



Charisme: Placer un dé sur la ligne de Charisme permet au joueur de gagner un jeton Charisme. À ce tour, lors de la Phase de Marché, le joueur pourra dépenser un jeton Charisme à la place d'une pièce d'or pour acheter une carte Marché.

- Les joueurs peuvent utiliser une action de Caractéristiques sur le dé qu'ils viennent de placer à ce tour ou sur n'importe quel dé placé lors des tours précédents.
- Chaque joueur ne peut réaliser qu'une seule action de Caractéristique lors de la Phase de Développement.
- Les dés qui sont déplacés ou dont la valeur est modifiée suite à une action de Caractéristiques ne déclenchent pas d'action de Caractéristiques supplémentaire.

Exemple : Un joueur place un dé sur sa ligne de Dextérité et utilise l'action associée pour échanger un dé entre la ligne de Charisme et celle de Force. Cela ne déclenche aucune des actions associées au Charisme ou à la Force.

Une fois que tous les joueurs ont terminé la Phase de Développement, il ne doit rester qu'une seule carte Initiative au centre de la table.

Exemple : Éric sélectionne la carte Initiative n°2 (voir l'exemple de la page précédente). Il gagne la pièce d'or présente sur cette carte et place le dé de couleur Or sur le deuxième emplacement de sa ligne de Force. Il gagne 2 pièces d'or supplémentaires pour avoir placé un dé Or sur sa Fiche de Personnage, et utilise l'action associée à la Force pour retourner son dé bleu, placé sur sa ligne Résistance lors d'un tour précédent, afin de modifier sa valeur de 1 en 6.



PHASE DE MARCHÉ

Durant la Phase de Marché, chaque joueur va avoir l'opportunité d'acheter une carte au marché. L'ordre des joueurs est défini par les cartes Initiative choisies lors de la Phase de Développement : le joueur ayant la valeur d'initiative la plus faible achète une carte en premier, puis le joueur avec la deuxième valeur la plus faible, etc.

Pour acheter une carte Marché, le joueur doit payer un nombre de pièces d'or égal au coût de la carte, indiqué dans son coin supérieur droit. Le joueur place la carte achetée face visible dans la zone correspondante de sa Fiche de Personnage. Aucune nouvelle carte n'est ajoutée au marché durant cette phase.

- Il n'y a pas de limite aux nombres de cartes Armure, Compétence ou Trait de caractère qu'un joueur peut acquérir.
- Un joueur ne peut jamais avoir plus de deux mains occupées en même temps par des Armes. À tout moment, un joueur peut défausser une carte Arme de sa Fiche de Personnage (il la place dans la défausse du Marché). Défausser permet aux joueurs d'acheter de nouvelles Armes sans dépasser la limite autorisée du nombre de symboles main.
- Si un joueur achète une carte Trait de caractère, il déplace immédiatement son pion d'une case sur la grille d'Alignement, dans le sens indiqué par la flèche, si cela est possible.
- Si un joueur achète une carte Compétence, il peut immédiatement l'utiliser (voir page 11 pour plus de détails concernant les cartes Compétence).

Si le joueur actif ne peut pas ou ne veut pas acheter de carte Marché, il doit choisir une carte Marché et la placer dans la défausse du Marché, puis il reçoit 2 pièces d'or de la réserve.

Dès qu'un joueur a acheté ou défaussé une carte Marché, il replace sa carte Initiative au centre de la table. Cela permet aux joueurs de savoir plus facilement quel joueur doit jouer sa phase de Marché.

À tout moment, les joueurs peuvent consulter les cartes présentes dans la défausse du Marché.

Exemple : Lors de la Phase de Développement, le Premier Joueur, Éric, choisit la carte Initiative n°2 ; le joueur suivant, Julien, choisit la carte Initiative n°1 ; et le dernier joueur, Amélie, choisit la carte Initiative n°3. Lors de la Phase de marché, Julien joue en premier, puisqu'il a choisi la carte Initiative n°1 lors de la Phase de Développement. Comme c'est une partie à 3 joueurs, il y a 4 cartes Marché disponibles. Julien veut la carte Trait « Reckless » (Téméraire) qui coûte 6 pièces d'or. Il décide d'utiliser son jeton Charisme, qu'il défausse, et de dépenser 5 pièces d'or. Julien place la carte « Reckless » (Téméraire) dans la zone des cartes Trait de caractère de sa Fiche de Personnage et déplace son pion sur sa grille d'Alignement d'une case dans la direction indiquée par la flèche présente sous le coût de la carte (vers la droite). C'est au tour d'Éric puisqu'il a choisi la carte Initiative n°2 lors de la phase précédente. Il choisit de ne pas acheter de carte et préfère défausser la carte Arme « Leather Gloves » (Gants de Cuir) du Marché : il reçoit 2 pièces d'or de la réserve. Il reste 2 cartes disponibles au Marché pour Amélie. Elle décide d'acheter la carte « Quarterstaff » (Bâton de Combat).

PHASE D'ENTRETIEN

Lors de la Phase d'Entretien, les joueurs se préparent pour le prochain tour :

1. Chaque joueur défausse ses jetons Charisme inutilisés.
2. Chaque joueur peut restaurer une carte Compétence en la redressant, la rendant ainsi disponible pour le prochain tour (voir page 11 pour plus de détails concernant les cartes Compétence).
3. Le Premier Joueur place le dé restant au centre de la table dans le sac de dés et défausse les cartes Marché restantes.
4. Le Premier Joueur révèle de nouvelles cartes Marché pour le prochain tour (autant qu'il y a de cartes Initiative), créant ainsi le nouveau marché. Si la pioche Marché est épuisée, le joueur mélange la défausse (les cartes marquées d'un et de deux points ensemble) afin de former une nouvelle pioche Marché.
5. Le Premier Joueur place une pièce d'or sur chaque carte Initiative qui n'en possède pas déjà une, exception faite de la première et de la dernière carte. Les cartes initiative ne peuvent jamais recevoir plus d'une pièce d'or.
6. Le Premier Joueur passe le sac de dés au joueur à sa gauche. Ce joueur devient Premier Joueur et commence le prochain tour.

Activer des cartes Compétences

Quand un joueur achète une carte Compétence au Marché, celle-ci est immédiatement utilisable.

Pour activer une carte Compétence, le joueur déplace son pion sur sa grille d'Alignement dans la direction indiquée par la flèche dans la zone Effet de la carte. Puis, le joueur utilise l'effet spécial de la carte, s'il le souhaite. Enfin, le joueur engage la carte en la faisant pivoter d'un quart de tour : cela indique que la carte n'est plus utilisable tant qu'elle n'a pas été redressée (voir Restaurer une carte lors de la Phase d'Entretien).

- Si le joueur ne peut pas déplacer le pion de sa grille d'Alignement à cause de sa position, la carte Compétence ne peut pas être activée.
- Les cartes Compétences engagées ne peuvent pas être activées.
- Les cartes Compétences peuvent être utilisées à tout moment (même pendant le tour d'un autre joueur), sauf si la description de la carte indique le contraire.
- Chaque joueur ne peut restaurer qu'une seule carte Compétence par tour et seulement lors de la Phase d'Entretien.

Gagner des pièces d'or

Il existe quatre façons pour un joueur d'obtenir des pièces d'or dans Roll Player (en plus des capacités spéciales de certaines cartes Compétences et de certaines cartes Classe).

- Gagnez 2 pièces d'or lorsque vous placez un dé Or sur votre Fiche de Personnage.
- Gagnez 2 pièces d'or lorsque vous défaussez une carte du Marché au lieu d'en acheter une.
- Gagnez 1 pièce d'or lorsque vous placez le troisième dé d'une ligne de Caractéristique.
- Gagnez 1 pièce d'or lorsque vous sélectionnez une carte Initiative disposant d'une pièce d'or.

Fin de Partie

La partie s'achève à la fin du tour au cours duquel tous les joueurs ont rempli l'intégralité des emplacements libres des lignes de Caractéristiques de leurs Fiches de Personnage. Les joueurs totalisent alors leur réputation afin de déterminer le vainqueur.

Score Final

Les points de réputation ne sont gagnés que lors du décompte final (et pas avant). Lors de ce décompte, chaque joueur va utiliser son pion de Classe et la piste de Réputation (présente au verso de la carte Aide de Jeu) afin de totaliser ses points de réputation.

Objectifs de Caractéristique - Les cartes Classe définissent un objectif pour chaque ligne de Caractéristique de la Fiche de Personnage et précisent le nombre de points de réputation que le joueur peut gagner pour chaque objectif atteint. Pour chaque ligne de Caractéristiques, le joueur totalise la valeur de ses dés, ajoute ou soustrait les éventuels bonus ou malus liés à la Race et aux Armes de son personnage, puis vérifie si la valeur de la Caractéristique correspond à l'objectif indiqué sur la Classe du personnage :

- Si l'objectif est une valeur unique (**Exemple : 17**), la Caractéristique doit être exactement de cette valeur. Une valeur de Caractéristique supérieure ou inférieure à cet objectif ne rapporte aucun point de réputation.
- Si l'objectif est une plage de valeurs (**Exemple : 16-17**), la valeur de Caractéristique doit être égale à la valeur la plus faible ou à la valeur la plus forte ou comprise entre ces deux valeurs.
- Si l'objectif est une valeur suivie d'un « + » (**Exemple : 14+**), la valeur de Caractéristique doit être égale ou supérieure à la valeur indiquée.

Couleur des dés de Classe - Les joueurs gagnent un point de réputation pour chaque dé de leur Fiche de Personnage dont la couleur correspond à la couleur de Classe de leur personnage.

Carte Alignement - Chaque joueur vérifie sa grille d'Alignement et gagne ou perd le nombre de points de réputation indiqué sur la case occupée par son pion d'Alignement.

Carte Antécédents - Les joueurs gagnent des points de réputation en fonction du nombre de dés de leur Fiche de Personnage dont la couleur et la position correspondent à celles indiquées par leur carte Antécédents.

- 0 point de réputation si 0-1 dé est correctement placé
- 1 point de réputation si 2-3 dés sont correctement placés
- 3 points de réputation si 4-5 dés sont correctement placés
- 6 points de réputation si les 6 dés sont correctement placés

Cartes Armure - Les joueurs gagnent des points de réputation en fonction des pièces d'Armures appartenant à un même ensemble ainsi que pour les pièces d'Armures correspondant à la couleur de leur Classe.

Chaque joueur classe ses cartes Armure par ensemble : « Chain » (Maille), « Leather » (Cuir) et « Mystic » (Mystique). Pour chaque ensemble, le joueur compte le nombre de cartes de ce type et gagne les points de réputation correspondants. De plus, pour chaque ensemble, le joueur gagne un point de réputation supplémentaire si les cartes de cet ensemble correspondent à la Classe de son personnage. Ce bonus est gagné une fois par ensemble et non pas par carte.

Exemple : Si un Cleric (Clerc, classe blanche) est équipé de 4 pièces d'Armure de Maille (« Chain »), il gagne 8 points de réputation (7 points pour avoir regroupé 4 pièces de cette Armure et 1 point pour porter une Armure adaptée à sa Classe).

$$\begin{array}{r} 7 \\ +1 \\ \hline 8 \end{array}$$



Cartes Trait de caractère - Chaque joueur ajoute les points de réputation obtenus sur ses cartes Trait de caractère.

Le joueur jouissant de la réputation la plus haute remporte la partie !

- En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de pièces d'or l'emporte.
- Si l'égalité persiste, le joueur à égalité ayant, sur sa Fiche de Personnage, le moins de dés correspondant à la couleur de sa Classe l'emporte.
- S'il y a toujours égalité, les joueurs partagent la victoire ou peuvent refaire une partie !

Notes

Générale : S'il y a un conflit entre une carte et les règles du jeu, suivez les règles de la carte.

Attuned (En harmonie, pouvoir de la Classe Druide) : Le joueur peut remettre n'importe quelle carte de la défausse dans le Marché. Cette carte ne remplace pas une autre carte et vient simplement s'ajouter aux cartes déjà présentes. Par exemple, dans une partie à quatre joueurs, le joueur peut ajouter une sixième carte au Marché avant que la Phase de Marché ne commence.

Charming (Charmant, pouvoir de la Classe Barde) : Les deux achats sont réalisés pendant la Phase de Marché du joueur. S'il utilise un jeton Charisme, il ne s'appliquera qu'à un seul de ses achats. « Charming » (Charmant) ne peut pas être utilisé pour défausser des cartes du Marché afin de gagner des pièces d'or.

Climb (Grimper) / Intimidate (Intimider) : Ces compétences affectent uniquement les dés présents sur les cartes Initiative qui n'ont pas encore été choisies lors de la Phase de Développement. Lorsque les dés doivent être réorganisés, le joueur doit respecter les règles de placement habituelles comme s'il était le Premier Joueur.

Diplomacy (Diplomatie) : Lorsqu'elle est activée, cette carte est engagée alors que la carte Compétence ciblée ne l'est pas. Le joueur peut utiliser Diplomacy (Diplomatie) pour déplacer son pion Alignement sans pour autant réaliser l'effet de la carte ciblée.

Jeweled Dagger (Dague Sertie) / Longsword (Longue Épée) : Quand un joueur équipé de ces armes décompte ses objectifs de Caractéristique, ses dés peuvent atteindre des valeurs supérieures à 6. Ces armes sont toutefois ignorées lorsqu'il s'agit de déterminer si un joueur respecte les conditions d'une carte Trait de caractère comme « Reckless » (Téméraire) ou « Weak » (Faible). **Exemple** : Si un joueur possède la Jeweled Dagger (Dague Sertie) et a un 5 Bleu, un 6 Or et un 5 Or en Force, sa valeur de Caractéristique totale est de $18 = 5 + 6 (+ 1) + 5 (+ 1)$ lors du décompte de son objectif de Caractéristique.

Move Silently (Déplacement silencieux) : Quand cette carte est utilisée pour acheter une carte Marché de la défausse, le joueur ne peut pas en plus défausser une carte du Marché pour gagner 2 pièces d'or. Les jetons Charisme peuvent être utilisés pour acheter une Carte de la défausse. En combinaison avec l'« Heavy Crossbow » (Arbalète Lourde), le joueur paye 1 pièce d'or de moins lorsqu'il achète une carte Marché de la défausse.

Negotiate (Négociier) : Quand il utilise « Negotiate » (Négociier), si le joueur prend un dé Or et le place sur sa Fiche de Personnage, il gagne 2 pièces d'or de la réserve. Quand il réorganise les dés sur les cartes Initiative, le joueur doit respecter les règles de placement habituelles comme s'il était le Premier Joueur.

Open Lock (Crochetage) : Quand il utilise « Open Lock » (Crochetage) pour acheter la carte du dessus de la pioche Marché, aucune réduction ne peut être utilisée (jetons Charisme, « Heavy Crossbow » (Arbalète Lourde), etc.). Si la carte achetée est une carte Trait de caractère, le joueur doit ajuster son pion Alignement, si cela est possible.

Search (Recherche) : Le joueur peut regarder dans le sac de dés et choisir le dé de son choix. Il gagne normalement des pièces d'or s'il récupère un dé Or et le place sur sa Fiche de Personnage.

Sleight of Hand (Tour de Passe-Passe) : Le dé déplacé n'active pas l'action de sa nouvelle ligne de Caractéristique et le joueur ne gagne aucune pièce d'or même si ce dé est placé sur la dernière case d'une ligne de Caractéristique. Une fois le dé déplacé, comblez les emplacements libres en faisant glisser tous les dés vers la gauche.

Tower Shield (Écu Solaire) : Si le joueur n'a aucune Armure ou s'il ne possède que des ensembles complets (c.-à-d. 5 « Chain », 4 « Leather » ou 3 « Mystic »), il ne gagne aucun point de réputation supplémentaire.



Variantes

Même chance pour tout le monde

Si vous souhaitez une mise en place plus homogène, chaque joueur reçoit un dé de chacune des couleurs (vert, bleu, rouge, blanc, violet et noir) au lieu de piocher aléatoirement ses dés dans le sac. Puis, dans une partie à trois joueurs, chaque joueur reçoit un dé Or supplémentaire ou, dans une partie à quatre joueurs, deux dés Or supplémentaires. Tous les joueurs lancent ensuite leurs dés et les placent sur leurs Fiches de Personnage comme pour une partie standard.

Souk

Lors de la mise en place, avant de créer une défausse (si nécessaire), mélangez toutes les cartes Marché ensemble, peu importe qu'elles soient marquées d'un point ou de deux points. Cela permet d'ajouter de la variété à vos parties.

Partie courte

Lors de la mise en place, chaque joueur pioche et lance deux dés supplémentaires avant de les placer sur sa Fiche de Personnage. Concrètement, le nombre de dés pioché par chaque joueur est égal au nombre de joueurs plus six (8/9/10 pour des parties à respectivement 2/3/4 joueurs). Dans le cas des parties à trois ou quatre joueurs, aucune pièce d'or supplémentaire n'est donnée aux joueurs lors de la mise en place.

Marché amical

Lors de la Phase de Marché, si un joueur choisit de recevoir 2 pièces d'or au lieu d'acheter une carte, il ne défausse pas de carte du Marché. Les compétences liées à la défausse de carte du Marché sont toutefois activées normalement.

Partie en Solitaire

MISE EN PLACE

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

- Choisissez une Fiche de Personnage.
- Écartez la carte Marché « Diplomacy » (Diplomatie) et rangez-la dans la boîte, puis créez le Marché comme pour une partie à 2 joueurs.
- Révélez la première carte Marché et placez-la à côté de la défausse pour former la « poubelle ».
- Retirez 1 dé Or du sac et placez-le de côté : c'est le dé Ennemi.
- Piochez 6 dés de départ dans le sac, lancez-les et placez-les sur votre Fiche de Personnage.

Tour de Jeu

PHASE DE PIOCHE

Cette phase 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 le dé Ennemi.
- S'il choisit la carte Initiative « 2 », il gagne la pièce d'or présente sur la carte Initiative, lance le dé Ennemi et résout son effet :
 - 1 : la carte la plus à gauche du Marché est placée dans la poubelle.
 - 2 : la carte au centre du Marché est placée dans la poubelle.
 - 3 : la carte la plus à droite du Marché est placée dans la poubelle.
 - 4, 5 ou 6 : aucun effet.

- S'il choisit la carte Initiative « 3 », il lance le dé Ennemi et résout son effet :
 - 1 ou 2 : la carte la plus à gauche du Marché est placée dans la poubelle.
 - 3 ou 4 : la carte au centre du Marché est placée dans la poubelle.
 - 5 ou 6 : la carte la plus à droite du Marché est placée dans la poubelle.

PHASE DE MARCHÉ

Achetez l'une des cartes restantes dans le Marché ou défaussez l'une des cartes du Marché pour recevoir 2 pièces d'or, 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 le dé Ennemi pour les tours suivants.



Véritable Héros	38 +
Chef de Clan	34-37
Sommité	30-33
Aventurier	26-29
Mercenaire	22-25
PNJ	≤ 21

FIN DE PARTIE

La partie se termine de la même manière que dans une partie à plusieurs joueurs.

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.

Crédits

Auteur : Keith Matejka

Développement : Eric Schlautman

Graphismes : Luis Francisco

Illustrateur : John Ariosa

Éditeurs : Huan-Hua Chye, Shelagh Redding, Jeffrey Allen, Dustin Schwartz, Todd Walden, and Corrie Walden

Traduction : Julien 'Whisper' Dubots pour MeepleRules.fr

Remerciements : À toutes les personnes ayant testé et accompagné le jeu dans son développement : Claire Matejka, Andrew Clark, Julius Besser, Riley Bina, Jonathan Strong, Ryan Danz, Ralf van Kempen, Joe Koberstein, Aaron Folk, Cole Busse, Brett Myers, Kane Klenko, Carrie Klenko, Bryan Winter, Laura Witten, Brian Witten, Mike Braun, Mitch Zuleger, Andrew Hanson, Jake Miller, Daniel Menard, Zack Ganous, Jason Sloan, Thomas Hand, Eric Rasmussen, Marg Rasmussen, Dave Bootz, Matthew Ulrich, Jim Hanson, Marissa McConnell, Patrick Martin, Jon Lachance, Wade Woelfle, James Ryan, Chad O'Brien, Ben Kopp, Noah Kopp, Dan Cunningham, Scott Birrenkott, Dan Harwood, Kali Procopio, James Lara, Chris Linn, Mario Botero, Lucas Meyer, Scott Metzger, Petra Metzger, Jeremiah Reynolds, Jeremy Duggan, Jeff Lyons, Nathaniel Dozet, Kyle Nichols, Mackenzie Dennis, Nathan Dennis, Rob Bradley, Tom Leitner, Pieres O'Shea, August Hopp, James Mathe, Eric Jome, David MacMillan, Dustin Schwartz, Chris Buxton, Jeremy Haack, James Arpin, Simon Hart, et Dave Lake.

Résumé des Règles

MISE EN PLACE

1. Lancez un dé chacun afin de déterminer le Premier Joueur.
2. Choisissez chacun une Fiche de Personnage et sélectionnez chacun la face Masculin ou Féminin.
3. Prenez chacun 5 pièces d'or (3e joueur +1 pièce d'or / 4e joueur +2 pièces d'or).
4. Piochez chacun un dé aléatoirement et prenez la carte Classe associée. Choisissez une face.
5. Prenez chacun une carte Aide de Jeu, une carte Antécédents et une carte Alignement.
6. Placez chacun les deux pions de la couleur de votre Classe sur vos cartes Classe et Alignement.
7. Créez le Marché avec les cartes marquées d'un point au-dessus des cartes marquées de deux points.
8. Révélez une carte Marché de plus que le nombre de joueurs.
9. Placez une carte Initiative de plus que le nombre de joueurs.
10. Placez 1 pièce d'or sur chaque carte Initiative, sauf la première et la dernière.
11. Piocher chacun vos dés de départ dans le sac (6/7/8 dés pour des parties à 2/3/4 joueurs).
12. Lancez chacun vos dés de départs et placez-les sur votre Fiche de Personnage. Gagnez éventuellement des pièces d'or supplémentaires.
13. Le Premier Joueur commence la partie.

Tour de Jeu

1. Phase de pioche

Le Premier Joueur pioche et lance les dés, 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 l'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.

- Achetez une carte ou gagnez 2 pièces d'or en défaussant l'une des cartes du marché.
- Si le joueur achète une carte Trait de caractère, il déplace le pion Alignement de son personnage.
- Remplacez toutes les cartes Initiative au centre de la table.

4. Phase d'Entretien

- Chaque joueur défausse ses jetons Charisme et restaure une carte Compétence
- Remettez le dé inutilisé dans le sac et défaussez les cartes Marché restantes.
- Révélez 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.

Pour plus de renseignements, merci de visiter notre site : www.thunderworksgames.com