

LES RIBAUDS

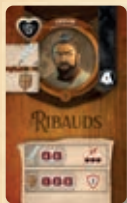
AVENTURES SOLO EN AUSTERION



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans ce jeu solo, le joueur interprète un groupe de Ribauds mandatés par le roi pour affronter de nombreux périls dans le pays des Vaux de Chênes. Les Ribauds se voient attribuer une mission en début de partie. Ils doivent explorer une Région en empruntant le chemin de leur choix. Des **Rencontres**, des **Combats**, des **Quêtes** pendant le voyage ajouteront des péripéties. Elles leur permettront de gagner des Compétences, des Niveaux ou des Potions, pour pouvoir affronter le **Boss**. Les Ribauds devront le combattre et le vaincre pour remplir leur mission.

MATÉRIEL



18 CARTES RIBAUDS



18 CARTES QUÊTES

6 cartes Niveau I
6 cartes Niveau II
6 cartes Niveau III



9 CARTES POTIONS 9 CARTES RENCONTRES



1 PLANCHE DE PIONS

33 pions Blessures
3 pions Destin
3 pions Étourdi
1 pion Demi-niveau
2 pions Tour de Combat



8 RÉGIONS À EXPLORER



18 CARTES COMBATS

6 cartes Niveau I
6 cartes Niveau II
6 cartes Niveau III



44 CARTES MONSTRES

18 cartes Niveau I
13 cartes Niveau II
13 cartes Niveau III

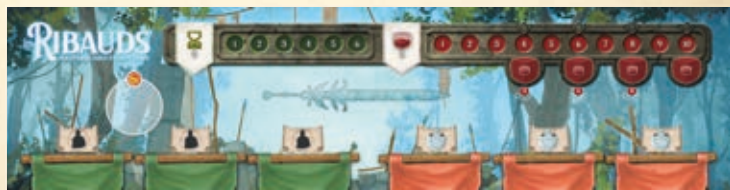


10 CARTES BOSS

7 DÉS ROUGE
1 DÉ VERT
3 PIONS EN BOIS



1 PLATEAU DE JEU



MISE EN PLACE

1- Installez devant vous le plateau de jeu.

2- Choisissez 3 Ribauds et placez les à gauche du plateau de jeu sur les emplacements dédiés, dans l'ordre que vous voulez, prenez 3 dés.

3- Au-dessus du plateau de jeu, installez la Région que vous souhaitez jouer et prenez la carte du **Boss** associée. C'est lui que vous affronterez à la fin de votre chemin.

4- Sur le plateau de jeu, placez un jeton sur la piste de **Temps** sur la valeur correspondante à celle indiquée sur la présentation de la carte Région choisie.

5- Sur le plateau de jeu, placez quatre dés sur la piste de **Prestige** sur les emplacements dédiés. Voir page 11.

6- Sur le plateau de jeu, placez un pion **Destin** sur l'emplacement dédié. Vous débutez chaque nouvelle partie avec un pion.

7- À proximité du plateau, placez la pioche **Rencontre**, la pioche **Potion** et les pioches **Monstres** Niveau I, II et III. Prenez soin de mélanger chaque pioche de cartes.

8- Placez les pioches **Combat** et **Quête** correspondant au Niveau de la carte Région que vous avez choisie.



DÉROULEMENT DU JEU

- 1 - Choisissez 3 Ribauds pour constituer votre groupe d'aventuriers.
- 2 - Choisissez une Région à explorer.
- 3 - Parcourez le chemin.
- 4 - Combattez le **Boss**.

1 - CHOISISSEZ VOS 3 RIBAUDS

Vous pouvez constituer votre groupe de 3 Ribauds comme vous le souhaitez. Sachez cependant qu'un groupe équilibré (combattant, seigneur, magicien) vous donnera plus de chances de succès.

Les Ribauds commencent l'aventure au Niveau I. Au cours de l'aventure, vous pourrez faire progresser vos Ribauds jusqu'au Niveau IV.

Voici les informations se trouvant sur une carte :

- A** Son Nom.
- B** Ses **Points de Vie** (PV) : si votre Ribaud reçoit autant de Blessures qu'il possède de PV, celui-ci meurt et vous devez le défausser.
- C** Son Niveau.
- D** Ses **Caractéristiques** (👑 Charisme, 🧠 Intelligence, 🔍 Perception, 🦨 Discrétion) : le nombre au milieu de l'icône indique le nombre de dés que vous pouvez lancer lorsque vous résolvez une **Quête**. Si plusieurs Ribauds possèdent la Caractéristique demandée, il vous faut additionner chaque valeur pour déterminer le nombre de dés à lancer. (voir **Quêtes** page 5)
- E** Ses **Compétences** : ce sont les Compétences que le Ribaud peut utiliser lors des combats. Un Ribaud ne peut pas gagner une Compétence qu'il ne connaît pas.

Les Compétences que le Ribaud peut acquérir lors du jeu doivent être de la même famille que celles indiquées sur sa carte. Pour l'utilisation des Compétences, voir page 7.

- F** Son **Pouvoir** : à partir du Niveau II, chaque Ribaud développe un pouvoir unique.



Une fois que vous avez choisi vos 3 Ribauds, placez-les dans l'ordre que vous voulez sous le plateau de jeu. Considérez qu'ils marchent les uns derrière les autres, vers la droite, le Ribaud positionné à droite étant en tête de groupe.

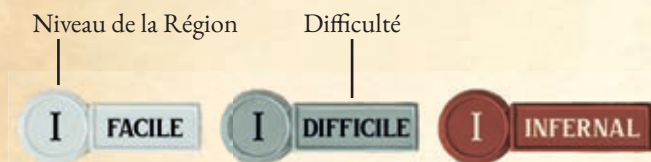


2 - CHOISISSEZ UNE RÉGION À EXPLORER

Le jeu se compose de 8 Régions à explorer : trois de Niveau I, trois de Niveau II et deux de Niveau III.

Pour explorer une carte Niveau III, vos aventuriers doivent avoir pris de l'expérience et récupérer de nombreuses Récompenses.

Parmi les cartes aventures de même niveau, toutes ne sont pas de la même Difficulté. C'est le Boss final rencontré à la fin qui détermine cette Difficulté. À vous de choisir !



Sur le dos de chaque Région, vous prendrez connaissance du contexte (1), des éléments de jeu dont vous aurez besoin (2), de son Niveau et de sa Difficulté (3) et la valeur de Temps avec lequel vous débutez l'aventure (4).

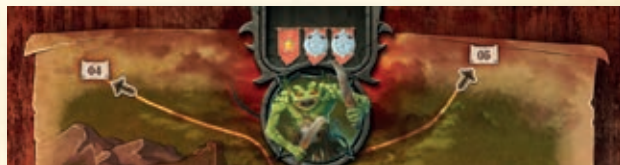


La valeur de Temps en début de partie est fonction de la Région que vous choisissez. Lisez la valeur de Temps indiquée sur la carte Région et placez votre jeton sur la piste de Temps sur la valeur correspondante. Certains Monstres durant les Combats vous feront perdre du Temps. **Si votre valeur de Temps tombe à 0, vous avez perdu.**

Lorsque vous finissez votre première aventure, et que vous décidez de poursuivre, vous ajoutez la valeur de Temps de la nouvelle Région au score que vous possédez à la fin de la première Région. La valeur de Temps ne peut jamais être supérieur à 6.

Exemple : vous venez de finir la Région 01 - Les ruines de Valsève avec un score de Temps de 2. Vous décidez de continuer sur la Région 04 - Les monts Charognards. La valeur de Temps de cette carte est de +4. Vous additionnez cette valeur à celle que vous aviez et vous avez donc un score de Temps de 6 pour débiter cette nouvelle aventure.

À la fin de chaque carte aventure, vous aurez le choix de vous rendre sur deux nouvelles Régions, le chemin à gauche vous emmènera toujours sur une carte plus facile que le chemin de droite.



Lorsque vous finissez une Région et que vous en débutez une autre, enlevez toutes les **Blessures** sur vos Ribauds, ceux-ci récupéreront la totalité de leurs Points de Vie.

3 - PARCOUREZ LE CHEMIN

Vous pouvez maintenant explorer la Région. Pour rejoindre et affronter le Boss, le monstre qui règne sur la Région, empruntez différents itinéraires. Les chemins proposés ne vous feront pas vivre les mêmes péripéties. Choisissez-le en fonction de vos envies et de la santé de vos Ribauds.

Les icônes présents sur le chemin représentent les péripéties que vous allez vivre.

Notez que vous ne pouvez pas aller en arrière sur le chemin.

QUÊTE



Lorsque vous passez sur cet icône, piochez au hasard une carte Quête, de la même valeur de Niveau que la Région que vous explorez. Vous avez alors deux choix pour résoudre cette Quête. Chacun des choix utilise une

Caractéristique différente de vos Ribauds.

Selon celle que vous choisissez, vous jetez autant de dés que votre groupe possède de points dans la Caractéristique correspondante.



Ici, pour résoudre la quête en utilisant la Discrétion (1), vous devez réaliser 6 ou plus (en cas de réussite vous pourrez avancer de 3 points sur la piste de Prestige (2))

Vous possédez deux Ribauds ayant cette caractéristique à 1 (3). Vous devez donc lancer **deux** dés et faire 6 ou plus pour réussir.

Vous pouvez diminuer la valeur de Temps de 1 point pour relancer les dés et augmenter le résultat obtenu des points indiqués. Vous ne pouvez réaliser cette relance qu'une seule fois par carte (4).

RENCONTRE



Lorsque vous passez sur cet icône, piochez au hasard une carte Rencontre. Lisez la carte et appliquez ses effets.

DESTIN



Lorsque vous passez sur cet icône, récupérez un pion Destin. Celui-ci vous permet, **uniquement lors d'un Combat**, soit de modifier la valeur d'un dé en la valeur que vous voulez, soit de recevoir une Blessure de moins.

Exemple : vous avez obtenu 4, 5, 6 à votre lancé de dé. Vous avez absolument besoin d'un 3 pour jouer une des compétences (voir page 7) d'un de vos Ribauds. Grâce à votre pion de destin, transformez le 4, le 5 ou le 6 en 3. Dès que le pion de Destin est joué, défaussez-le.

Vous ne pouvez pas posséder plus de 3 pions de Destin en même temps.



N'oubliez pas que vous débutez chaque nouvelle partie avec un pion Destin.

COMBAT



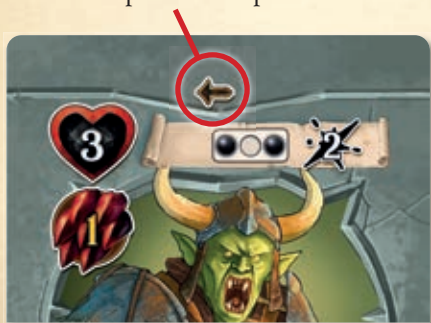
Lorsque vous passez sur cet icône, piochez au hasard une carte Combat, de la même valeur de Niveau que la Région que vous explorez. La carte indique la composition du groupe de Monstres (1), le nombre de

Tours de combat (2) ainsi qu'éventuellement une règle spéciale (3).

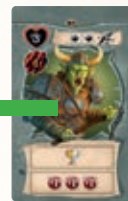
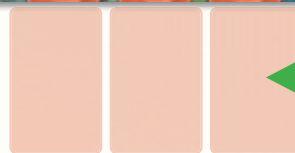


En commençant par le Monstre de gauche (4), vous piochez une carte dans la pioche correspondante. Vous placez le Monstre sur le plateau de jeu.

La flèche située en haut de la carte Monstre indique le sens par lequel il entre sur le plateau, par la droite ou la gauche. Placez-le alors sur le premier emplacement libre.



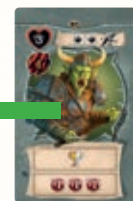
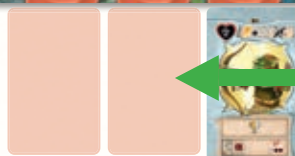
Le Monstre entre par la droite et se pose sur le premier emplacement libre.



Si un Monstre occupe déjà l'emplacement, alors la carte est disposée à sa gauche.

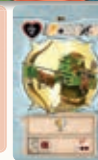
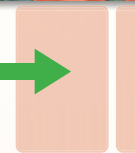
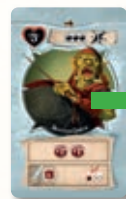


Le Monstre entre par la droite et se pose sur le premier emplacement libre.



Le même principe s'applique ici, le Monstre entre par la gauche.

Le Monstre entre par la gauche et se pose sur le premier emplacement libre.



Pour le 3^e et dernier Monstre il se place sur le **dernier** emplacement libre.

Le groupe de monstre doit être soudé et collé sur la gauche. Il ne peut jamais y avoir d'emplacement vide, si un Monstre meurt lors d'un combat, vous devez décaler vers la gauche les monstres situés à droite d'un emplacement vide.

Une fois les monstres placés sur le plateau de jeu, le combat se déroule en **4 phases**, qui constituent un **Tour**.

Phase 1 - Embuscade des Monstres

Certain Monstres ont la capacité Embuscade ⚡, ils font des dommages dès leur arrivée sur le plateau de jeu (en plus de ceux infligés lors de la phase 3 - Riposte des Monstres). Vérifiez la présence de l'icône ⚡ et appliquez les dégâts à vos Ribauds.



Phase 2 - Attaque des Ribauds

Les étapes à appliquer pour faire combattre vos Ribauds sont :

- Lancez 3 dés, plus les dés que vous aurez gagnés grâce au Prestige.
- Répartissez les valeurs obtenues pour activer une Compétence de chaque Ribaud.
- Chaque Ribaud ne peut activer qu'une fois, une seule Compétence par Tour.
- Vous activez vos Ribauds dans l'ordre que vous souhaitez.
- Vous réalisez les effets de la Compétence et retirez alors le(s) dés posé(s) sur la carte Ribaud pour signifier que celui-ci à joué durant ce Tour.

-1

N'oubliez pas d'appliquer au besoin la règle spéciale figurant sur la carte Combat. **Utilisez le dé vert pour la règle spéciale lorsque vous ajoutez un dé.**

COMPÉTENCES

Pour activer une compétence, vous devez avoir réalisé la (ou les) valeur demandée suite au lancer de vos dés.

Exemple 1: avec un 5 OU un 6, vous infligez 1 Blessure à chacun des Monstres (les pastilles de couleur rouge indiquent que chaque cible sélectionnée est touchée par cette attaque).



Exemple 2: avec un 5 OU un 6, vous infligez 2 Blessures au Monstre du milieu OU au Monstre de droite (les pastilles de couleur orange indiquent que c'est vous qui choisissez la cible).



Exemple 3: avec un 2 ET n'importe quelle valeur, vous infligez 3 Blessures au Monstre de gauche ET au Monstre du milieu.



Dès qu'un monstre a encaissé autant de Blessures que de Point de Vie, il meurt, cela a **2 conséquences** :

- Vous retirez la carte Monstre et la mettez de côté, même en plein Combat. Vous choisirez votre Récompense à la fin du Combat. Voir Récompense ci-dessous.
- Vous devrez ensuite décaler vers la gauche les Monstres situés à droite du Monstre tué.

Phase 3 - Riposte des Monstres

Tous les Monstres encore vivants effectuent leurs attaques, en commençant par le Monstre situé à gauche.

Si un Ribaud meurt, vous décalez éventuellement les Ribauds survivants afin qu'ils soient placés à droite.

Si tous vos Ribauds du groupe sont morts, vous avez perdu (même si il vous reste des Ribauds en réserve)

Phase 4 - Tours supplémentaires

S'il y a encore des Monstres et des Ribauds vivants et qu'il reste des Tours à effectuer, le combat continue, en recommençant à la Phase 2.

Lorsque le nombre de Tours du Combat est écoulé, les Monstres encore vivants sont défaussés.

Vous devez maintenant choisir une Récompense pour chaque Monstre tué, parmi les deux choix proposés.



Utilisez le pion Épée pour comptabiliser le nombre de Tour des Combats.

RÉCOMPENSES

À la suite des Combats, si vous avez tué des Monstres, vous récupérez des Récompenses. Elles se situent en bas de la carte Monstre. Vous devez choisir une Récompense parmi les deux proposées.



Il existe 3 types de Récompenses.



Vous récupérez un Demi-niveau (prenez le pion et mettez-le de côté). Lorsque vous gagnerez de nouveau un Demi-niveau, vous pourrez passer un de vos Ribauds au Niveau supérieur.



Vous récupérez une Compétence. Attribuez-là à un de vos Ribauds qui peut l'utiliser (*Sur l'exemple ci-dessus, vérifiez qu'il possède la Compétence épée*) en la glissant sous la carte de votre Ribaud.

Il possède maintenant 3 Compétences.
Un Ribaud peut avoir un nombre illimité de Compétences.



Augmentez votre score sur la piste de Prestige du nombre indiqué. Voir page 11.

EXEMPLE DE COMBAT

Phase 1

Embuscade des Monstres

Le Monstre avec le symbole ⚡ déclenche son attaque et occasionne une Blessure à Chisnodal. Ses Points de Vie sont maintenant de 2 (utilisez les pions pour comptabiliser les Blessures reçues).



Phase 2

Attaque des Ribauds

- Lancez vos 3 dés (résultats 1,3 et 5).

- Répartissez les valeurs sur une Compétence de chaque Ribaud.

- Déclenchez les Compétences (ici pour l'exemple de la gauche vers la droite).

Chisnodal (résultat de 1) se soigne. Quorineth et Sirlox (résultat de 5 et 3) infligent des Blessures au Monstre.

- Le Monstre à gauche reçoit 5 Blessures, il est donc tué. Défaussez sa carte, vous pourrez récupérer la Récompense à la fin du combat.



Phase 3

Riposte des Monstres

Les Monstres se sont décalés vers la gauche suite au retrait du Monstre à la phase précédente. Les Monstres infligent leurs Blessures aux Ribauds (utilisez les pions pour comptabiliser les Blessures reçues).



4 - COMBATTEZ LE BOSS !

Vous avez parcouru toute la Région et vous êtes maintenant face au Boss. Vous devez l'affronter.

L'information pour tirer les cartes Monstres se trouve en haut de la carte Région. Suivez les indications sur les drapeaux de gauche à droite.

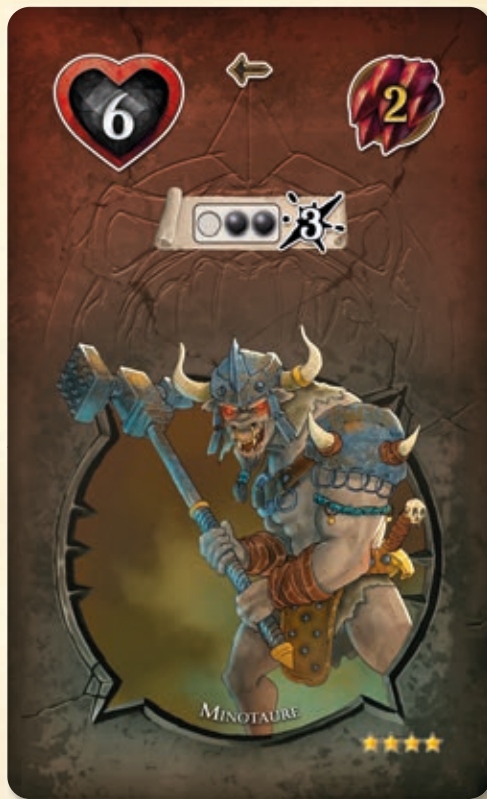


L'icône ★ indique que vous devez tirer la carte Boss et la placer sur le plateau de jeu comme un Monstre classique, en suivant le sens de la flèche. Suivant l'exemple ci-dessus vous tirez ensuite deux cartes Monstres Niveau I.



Notez qu'un combat contre le Boss final se joue en un nombre de Tours indéterminé, jusqu'à ce que **tous les monstres soient tués**, ou jusqu'à ce que tous vos Ribauds soient morts.

Une fois le Combat remporté, notez les points de Victoire octroyés par le Boss. Ils sont en bas à droite de la carte. Sur une exploration complète de trois Régions à la suite, le score maximum est de 12. Bonne chance !






La piste de Prestige vous permet de gagner des dés pour augmenter le nombre total de vos dés à lancer lors des Combats, pour le reste de la partie.

Vous débutez l'aventure avec 3 dés. Il y a **4 dés maximum** à gagner sur la piste de Prestige situés aux valeurs 4, 6, 8 et 10. Dès que vous atteignez ces valeurs, vous gagnez le dé correspondant.


Notez qu'à chaque fois que vous gagnez un dé, vous devez soustraire un nombre, ce qui vous fait reculer sur la piste de Prestige. Les dés sont de plus en plus dur à aller débloquer.

Exemple : *vous êtes à 3 sur la piste, vous bénéficiez d'une Récompense de 2. Vous montez donc à 5 sur la piste de Prestige. Vous gagnez le dé situé à la valeur 4. Vous retirez maintenant 4 à votre score. Votre nouvelle position sur la piste est à 1. Le prochain dé à gagner se situe maintenant à la valeur 6.*



Certaines Compétences ou certains Monstres ont la capacité «Étoudissement» 

Lorsqu'un Ribaud ou un Monstre est Étourdi, celui-ci ne peut pas faire d'action pendant un Tour. Pour ne pas oublier, placez le pion sur la carte Ribaud ou Monstre.

À l'issu de ce Tour, le Ribaud ou le Monstre peut à nouveau effectuer des actions. À ce moment-là, retournez le pion sur la face . Ceci indique que le Ribaud ou le Monstre ne peut plus être Étourdi pour la durée de ce Combat.

À la fin du Combat, retirez le pion.

Règles disponibles
en vidéo sur
www.dearchitecturart.com

Édité par **De Architecturart**
70 grande rue, la Barre en Ouche
27330 Mesnil en Ouche

Auteur : **Franz Couderc**

Illustrateur : **Guillaume Tavernier**

Textes Régions, Quêtes, Rencontres : **Géraud G**

Directeur artistique : **Benjamin Treilhou**

Production : **Synergy Games – Nicolas Aubry**





Charisme

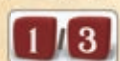
Intelligence

Perception

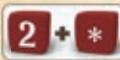
Discretion



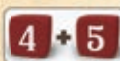
Sur 1, infligez 2 Blessures



La Compétence peut être utilisée sur 1 **OU** 3



La Compétence peut être utilisée sur 2 **ET** un autre nombre



La Compétence peut être utilisée sur 4 **ET** 5



Points de Vie Ribauds et Monstres



Ajoutez 2 à votre Prestige



Ajoutez 3 à votre Prestige



Infligez 3 Blessures au Monstre situé à gauche



Infligez 3 Blessures à tous les Monstres



Infligez 2 Blessures au Monstre du milieu **OU** celui de droite



Déplacez un Monstre au choix à gauche et infligez-lui 3 Blessures



Le Monstre inflige 3 Blessures et étourdit le Ribaud de droite



Le Monstre inflige 1 Blessure à chaque Ribaud



Étourdi, vous ne pouvez pas faire d'action pendant un Tour



Embuscade, le Monstre inflige des Blessures en premier



Annule l'Embuscade d'un Monstre



Perdez un point de Temps



Gagnez un point de Temps



Perdez un point de Temps, relancez les dés et ajoutez 2 au résultat



Ajoutez 1 au dé que vous souhaitez



Ajoutez un dé à votre lancer



Enlevez un dé à votre lancer



La Compétence ou l'effet s'applique à l'ensemble des Ribauds



La Compétence ou l'effet s'applique au Ribaud de votre choix



Gagnez un Demi-niveau



Gagnez un Niveau



Absorbe 2 Blessures pendant le Tour



Absorbe la perte d'un point de Temps



Ignore une Blessure à chaque attaque



Ignore une Blessure à chaque attaque



Ignore l'armure du Monstre à hauteur de 1



Le Boss a une position fixe et ne peut pas être déplacé



Potion



Pion Destin



Récupérez une carte Ribaud au choix qui pourra intégrer le groupe avant un déplacement.



Retirez une Blessure