Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

RUNEBOUND

Tables des matières

1. INTRODUCTION 3
2. PRESENTATION DU MATERIEL 4
2.1 LES CARTES HEROS (DOS GRIS ARGENT) 4
2.2 LES CARTES AVENTURES 4
2.3 LES CARTES ALLIES ET ARTEFACTS 4
2.4 LES MARQUEURS DE HEROS 4
2.5 LES JETONS BLESSURES ET FATIGUE 4
2.6 LES JETONS AVENTURES 5
2.7 LES JETONS EXPERIENCE 5
2.8 LES MARQUEURS AVENTURE INACHEVEE 5
2.9 LES JETONS OR 5
2.10 LES DES DE MOUVEMENTS 5
2.11 LE DE A VINGT FACES 5
2.12 LE PLATEAU DE JEU 5
3. LES REGLES DE BASE 7
3.1 MISE EN PLACE DU JEU 7
3.2 RESOUDRE DES TESTS ET DES COMBATS 7
3.3 BLESSURE ET FATIGUE 8
3.4 ACTIVER DES CARTES 8
3.5 TEXTE DES CARTES 8
4. LA SEQUENCE D'UN TOUR 9
4.1 ETAPE 1 : RAFRAICHISSEMENT 9
4.2 ETAPE 2 : MOUVEMENT 9
4.3 ETAPE 3 : AVENTURE 10
4.3.1. Description des cartes héros et alliés 10
4.3.2. Description des artefacts 11
4.3.3. Description des cartes évènements (event) 11
4.3.4. Les jets de combat 11
4.3.5. Les tests de capacité sont toujours présentés sous cette forme 12
4.4 ETAPE 4 : LE MARCHE 12
4.4.1. La pile de carte du marché 12
4.4.2. Les actions au marché 12
4.5 ETAPE 5 : EXPERIENCE ET FIN DU TOUR 13
4.5.1. Points d'expérience 13
4.5.2. Marqueurs expérience 13
4.5.3. Autres règles relatives à l'expérience 13
4.5.4. Fin du tour 14
5. DEROULEMENT DE L'AVENTURE. 15
5.1 VOUS AVEZ PIOCHE UNE CARTE CHALLENGE 15
5.1.1. Vous pouvez choisir de fuir, si vous jugez que l'aventure est trop risquée 15
5.1.2. Phase 2 : Combat rangé 15
5.1.3. Phase 3 : Combat en mêlée 16
5.1.4. Phase 4 : Combat magique 16
5.1.5. Vaincre un challenge 16
5.1.6. Mort des alliés, KO des héros 16
5.1.7. Echouer à un challenge 17
5.2 VOUS PIOCHEZ UNE CARTE EVENEMENT (EVENT) 17
5.3 SI VOUS PIOCHEZ UNE CARTE EPREUVE (ENCOUNTER) 17
5.4 MARQUEURS AVENTURE INACHEVEE 18
5.5 ATTAQUER UN HEROS 18
6. VICTOIRE ET FIN DU JEU 19

1. Introduction

Dans Runebound, vous incarnerez des héros en quête d'aventure. Tout au long de votre périple, vous trouverez des artefacts puissants et des alliés courageux qui vous aideront dans votre quête. Vous aurez également affaire à des monstres cruels et des pièges maléfiques dont vous devrez venir à bout pour compléter votre quête.

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 2 à 4 heures

L'aventure présente dans la boîte de base est « Rise of the Dragon Lords ». Le seigneur nécromancien Vorakresh tente de retrouver les runes des Dragons ancestraux afin de ressusciter Margath, le seigneur des Dragons. Comme vous êtes un héros, c'est votre devoir de stopper Vorakresh avant qu'il ne fasse aboutir ses noirs desseins.

Le but du jeu : il faut tuer Vorakresh ou collecter trois runes de Dragon ancestral.

La boîte contient :

- 12 cartes héros
- 72 cartes d'aventure : 28 vertes, 22 jaunes, 15 bleues et 7 rouges
- 84 cartes de marché : 28 alliés et 56 artefacts
- 50 jetons or
- 12 marqueurs héros
- 6 pieds en plastique
- 60 jetons blessures
- 50 jetons fatigue
- 50 jetons aventure : 20 verts, 14 jaunes, 9 bleus et 7 rouges
- 60 jetons expérience
- 6 marqueurs aventure non achevée
- 5 dés de mouvement
- 1 dé à 20 faces
- 1 plateau de jeu
- 1 livret de règles
- Avant de jouer la première fois, vous devrez détacher soigneusement les pièces en carton, en prenant garde à ne pas les déchirer

2. Présentation du matériel

2.1 Les cartes héros (dos gris argent)

Au début du jeu chaque joueur recevra un héros. Celui-ci a des capacités et des attributs particuliers.

2.2 Les cartes aventures

Il en existe quatre couleurs, vertes, jaunes, bleues et rouges.

Elle représente les quêtes, créatures à combattre et énigme à résoudre

Il en existe trois types :

- Challenges : il s'agit de créatures, elles se résolvent souvent par un combat
- Evènements : elles déterminent des aléas dans le jeu et restent durant plusieurs tours, changeant légèrement les règles de jeu
- Epreuves : ce sont en quelques sortes des défis qui peuvent reposer sur les capacités de combat ou de capacités, elles peuvent représenter des quêtes secondaires.

2.3 Les cartes alliés et artefacts

Ce sont des cartes que l'ont peut acheter au marché, elles ont un dos rouge avec runebound écrit en jaune

Les alliés sont des héros ou des créatures qui vous aident dans vos quêtes

Les artefacts sont des objets, armes, armures ou pièces d'équipement que le héros transporte.

Le texte de ces cartes précise le type d'artefact dont il est question (armes armures, anneaux….)

2.4 Les marqueurs de héros

C'est une représentation de votre héros qui sera insérée dans un pied en plastique afin de pouvoir les déplacer sur le plateau.

2.5 Les jetons blessures et fatigue

Les jetons blessures sont en forme de cœur rouge, ils représentent les blessures que les héros et les alliés ont subies.

Les jetons fatigue sont des gouttes jaunes, qui représentent la fatigue des héros et des alliés.

2.6 Les jetons aventures

Ils sont ovales, la première face présente une gemme de couleur (verte, jaune, bleue ou rouge) la seconde face, un nombre (respectivement 1, 2, 3 ou 4).

Elles représentent une aventure, quiconque finit sont trajet sur un tel jeton devra réaliser une aventure de la couleur correspondante.

2.7 Les jetons expérience

Ils sont rectangulaires, il y en a trois types : âme, représenté par un heaume, corps représenté par une main et esprit représenté par un cercle multicolore.

Le nombre suivant le symbole indique le bonus associé à la caractéristique.

2.8 Les marqueurs aventure inachevée

Ils sont hexagonaux, ils sont numérotés de 1 à 6.

2.9 Les jetons or

Ils sont circulaires, il y en a trois types, qui sont différents par leur taille et leur couleur, les plus petits valent 1, les moyens 5 et les plus grands 10.

2.10 Les dés de mouvements

Ce sont des dés à six faces, les symboles imprimés sur ces dés représentent un type de terrain, qui est le type de terrain que vous aurez le droit de traverser ce tour-ci (plus de détails seront donnés par la suite).

2.11 Le dé à vingt faces

Il est utilisé pour les tests de capacités, de combat…. Toute carte mentionnant un « dé » référera à ce dé, sauf mention contraire, lequel cas, il sera précisé dé de mouvement.

2.12 Le plateau de jeu

Il est divisé en cases hexagonales. Chaque case est un type de terrain (plaines plains, routes roads, rivières rivers, marécages swamps, forêts forests, montagnes hills ou ville towns).

Les villes sont des « jokers » et sont accessibles comme n'importe quel autre terrain.

De nombreuses cases ont des gemmes semblables aux jetons aventures, qui indiquent où doivent être placées les aventures en début de partie.

En bord de plateau se trouvent également les cases aventure inachevée, où seront glissées les cartes d'aventure en cas d'échec d'un héros.

Les cartes aventures et marché sont placées sur leur cases respectives faces cachées, la dernière case est la case évènements, où sont posés les évènements en cours de partie

Il y a enfin les cases marché de chaque ville, une tête d'animal spécifique de chaque ville y est dessinée (on les retrouve sur les villes du plateau).

Les diverses cases du plateau sont décrites (et dessinées) p3 des règles en anglais.

3. Les règles de base

3.1 Mise en place du jeu

- placez le plateau au centre de la table
- placez les jetons aventures sur les cases où sont représentés des gemmes de la couleur des jetons, les jetons doivent montrer la face où est la gemme (les jetons jaunes sur les cases où il y a des gemmes jaunes, …)
- placer les 6 marqueurs aventure inachevée sur les cases correspondantes au bord plateau.
- mélangez toutes les cartes alliés et artefacts (dos rouge, runebound en jaune) et placez-les sur leur emplacement respectif. Prenez ensuite une carte pour chaque ville exceptée Tamalir et placez-la face visible sur les cases des marchés de chaque ville (sauf Tamalir). Toutes les villes exceptées Tamalir commence avec une carte dans la pile de carte du marché.
- séparez les cartes d'aventures par couleur, et mélangez chaque pile et placez-les sur leur emplacement.
- mettez les jetons or dans une sorte de banque centrale et donnez 3 pièces d'or à chaque joueur. Si vous gagnez de l'or prenez-en dans la banque, si vous en dépensez ou en perdez, remettez-le dans la banque. Faites des changes dans la banque si vous en avez besoin.
- placez tous les marqueurs, blessures, fatigue et expérience dans une réserve centrale.
- chaque joueur choisit aléatoirement un héros qui le représentera durant la partie, le cas échéant, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur le héros qu'ils choisissent.
- chaque joueur monte les marqueurs de son héros sur un pied en plastique.
- déterminez un premier joueur aléatoirement (par ex avec le dé à 20 faces, le D20)
- placez tous les marqueurs héros sur la ville de Tamalir, c'est de là que partiront les vaillants héros.

3.2 Résoudre des tests et des combats

La principale mécanique de Runebound est basée sur un lancer de dé, quelle que soit le type d'épreuve, capacité, combat ou autre, la méthode est la suivante :

- Lancez le D20
- Ajoutez au résultat obtenu, les modificateurs éventuels (généralement un de vos attributs)
- comparez le résultat au degré de difficulté de la cible (généralement déterminé par le challenge, et souvent précisé entre parenthèses)

Si le résultat (D20 + modificateur) est supérieur ou égal à ce nombre, vous avez remporté le test, sinon vous avez échoué.

3.3 Blessure et Fatigue

Quand un texte précise que vous prenez une blessure, vous devez prendre un marqueur blessure et le poser sur votre carte de héros ou de votre allié. Si le nombre de blessure est supérieur ou égal aux points de vie de votre héros alors il est Knock Out (KO), ceci est détaillé plus loin.

De même quand un texte vous dit de prendre un point de fatigue, vous devez prendre un marqueur fatigue et le mettre sur votre carte de héros. Si vous devez prendre un point de fatigue alors que vous avez déjà autant de point de fatigue que d'endurance (stamina) alors vous prenez une blessure à la place.

Par exemple si l'endurance de votre héros est de 3 et qu'il a déjà 2 marqueurs fatigue, il peut prendre une fatigue supplémentaire, il a désormais 3 points de fatigue et 3 points d'endurance

Si il reprend un point de fatigue par la suite, alors, au lieu de mettre un nouveau marqueur fatigue, il devra prendre une blessure et mettre un marqueur blessure à la place.

Remarque, vous pouvez choisir de prendre une fatigue, même en sachant que cela vous donnera une blessure à la place.

Si vous devez défaussez un marqueur blessure ou une fatigue, remettez-les dans le tas de marqueur central.

3.4 Activer des cartes

De nombreuses cartes peuvent être activées. Pour activer une carte, retournez-la, face cachée. Une fois activée, une carte ne peut plus être activée jusqu'à ce qu'elle soit rafraîchie et tournée face visible.

3.5 Texte des cartes

Tout au long du jeu, les cartes peuvent contredire les règles, dans ce cas, c'est le texte des cartes qui prévaut.

4. La séquence d'un tour

Runebound est joué dans une série de tours successifs. Lorsque le tour d'un joueur est terminé, c'est le joueur à sa gauche qui joue (sens des aiguilles d'une montre).

Chaque tour est divisé en étapes.

- Etape 1 : Rafraîchissement
- Etape 2 : Mouvement
- Etape 3 : Aventure
- Etape 4 : Marché
- Etape 5 : Expérience et fin du tour

4.1 Etape 1 : Rafraîchissement

Durant cette étape vous retournez face visible toutes vos cartes qui ont été activées (face cachée). Elles peuvent être à nouveau activées

Si vous n'avez pas de cartes précédemment activées, passez cette étape.

4.2 Etape 2 : Mouvement

Durant cette étape vous allez pouvoir déplacer votre héros sur le plateau de jeu. Si vous êtes en ville au début du tour, lancez les 5 dés de mouvement, si vous êtes n'importe où ailleurs lancez-en 4. Chaque face comporte deux symboles ou plus. Ces symboles correspondent à des terrains

Les symboles obtenus détermineront les types de terrain que vous pourrez franchie ce tour.

Par exemple, avec un symbole de montagne, vous pourrez avancer sur une case de montagne.

Vous devez choisir UN SEUL des symboles affichés sur un dé, par exemple, si le dé indique une forêt, une plaine et un marécage, vous pourrez choisir de voyager sur une forêt OU une plaine OU un marécage.

Si des dés différents affichent plusieurs fois le même symbole, vous pouvez voyager plusieurs fois sur le type de terrain concerné ce tour-ci.

Une case de plaine ne peut pas être utilisée pour voyager sur une rivière ou une route, même si on reste du même côté de la rivière ou de la route.

Vous n'êtes pas obligés d'utiliser tous vos mouvements, mais ils seront perdus, vous pouvez même rester sur place si vous le désirez.

Vous pouvez utilisez n'importe quel symbole de terrain pour entrer en ville

Les marqueurs d'aventures, d'aventure inachevée, de héros du plateau n'affectent pas vos mouvements, vous pouvez voyagez sur une case contenant un tel marqueur et en ressortir sans que cela n'ait d'effet.

AVANT de lancer les dés de mouvements, vous pouvez choisir de lancer autant de dés en moins que vous le désirez, pour chaque dé que vous ne lancez pas ce tour-ci, vous pouvez retirer un marqueur fatigue sur un héros ou un allié. Par exemple si vous devez lancer 4 dés mais n'en lancez que 2, vous pouvez retirer 2 marqueurs fatigue. Soit 2 sur un héros, soit 2 sur un allié, soit 1 sur un allié et un sur un héros, soir 1 sur 2 alliés.

AVANT de lancer les dés de mouvement, vous choisir de ne lacer aucun dé, vous pourrez alors avancer sur la case que vous désirez, quel que soit le type de terrain. Vous ne pouvez choisir cette option ET vous reposer le même tour (voir ci-dessus).

Si vous terminez votre mouvement sur une case ou il y a un marqueur aventure, vous passez à l'étape 3, aventure

Si vous terminez votre mouvement sur une ville sur laquelle il n'y a pas de marqueur aventure, passez à l'étape 4, marché

4.3 Etape 3 : AVENTURE

Si vous terminez votre mouvement sur une case où se trouve un marqueur aventure, quelle qu'en soit la couleur, vous devez choisir si vous tentez votre chance ou non. Si vous ne voulez pas tentez l'aventure, votre tour s'arrête IMMEDIATEMENT, et c'est le prochain joueur qui joue.

Si vous voulez faire l'aventure, piochez une carte de la couleur correspondante, les aventures sont des combats et des tests de capacité.

4.3.1. Description des cartes héros et alliés

Les alliés sont embauchés au marché dans les villes, ils vous accompagnent et peuvent combattre à votre place. Cela est détaillé plus en détail à l'étape 4

Vous trouvez une description détaillée et dessinée des cartes p2 des règles en anglais (card anatomy)

En haut à droite des cartes alliés et héros se trouve le nombre de points de vie (c'est le nombre de blessures qui peuvent être encaissées (1)

Juste en dessus, on a le nombre de point d'endurance, c'est le nombre de point de fatigue qui peuvent être supportés, au-delà de ce nombre chaque point de fatigue est transformé en blessure (2)

La partie centrale de la carte contient un texte, le texte en italique n'a aucune incidence il s'agit juste d'un texte d'ambiance. Le texte qui n'est pas en italique décrit les compétences des héros et alliés. Ils peuvent avoir des capacités utilisables

seulement avant le combat ou pendant ou après le combat (before, during ou after combat).(3)

Les alliés ont un nombre dans un cercle jaune en haut à gauche, c'est le prix en pièce à débourser pour les engager au marché.(5)

Les attributs des héros et alliés sont en bas à droite (4)

On distingue trois séries de nombre précédé d'un dessin

Le heaume avec des yeux rouges représentent l'âme, la main, le corps et le cercle multicolore l'esprit. Chacun de ses symboles est suivi de deux nombres (par ex : 2/1)

Le premier de ses deux nombres représentent l'attribut d'un héros, auquel il faut ajouter ses éventuels marqueurs expérience de l'attribut donné. (Si le héros a 2/1 en âme et qu'il dispose d'un marqueur +2 en âme il a +4 en tout). Ce nombre est à ajouter à chaque lancer de dé en rapport avec l'attribut. Le second nombre concerne le combat, il représente le nombre de dé blessures infligées en cas de jet de combat réussi.

4.3.2. Description des artefacts

Le nombre en haut à droite est le prix de l'artefact (5)

Le texte décrit l'effet de l'artefact et précise le type (armes ou autre) (3)

Description des challenges (cartes aventures)

Comme les héros, le nombre de points de vie de la créature est en haut à gauche (1)

Le texte donne des indications sur ce qu'il y a à faire avant pendant et durant le combat.

La récompense (reward) est également contenue dans ce texte (3)

4.3.3. Description des cartes évènements (event)

Elles ne contiennent que su texte et un nombre, l'utilité de ce nombre (6) sera détaillée plus loin.

Le texte s'applique en permanence, pour tous les héros, la carte évènement est posée à l'emplacement qui lui est destinée quand elle est piochée

Description des cartes épreuve (encounter)

Elles ne contiennent qu'un texte (3), il s'agit d'un ou plusieurs tests à surmonter.

4.3.4. Les jets de combat

Il y en a trois types, le type de combat détermine le type d'attribut à utiliser pour le combat, ainsi que le degré à atteindre pour réussir.

Jet de combat Attribut Degré de difficulté

Combat rangé âme âme de l'ennemi

Combat mêlé Corps corps de l'ennemi

Combat magique Esprit Esprit de l'ennemi

Pour faire un jet de combat, lancez le D20, ajoutez la valeur de votre attribut correspondant, et comparez le total à l'attribut de l'adversaire. Si le total est supérieur ou égal, vous avez gagné, sinon vous avez échoué.

4.3.5. Les tests de capacité sont toujours présentés sous cette forme

Test [attribut][nom de la capacité](degré de difficulté)

Pour faire un test de compétence, lancez le D20, ajoutez l'attribut de votre héros, si le total ainsi obtenu est supérieur ou égal au degré de difficulté, vous êtes venu à bout de ce test, sinon vous avez échoué.

4.4 ETAPE 4 : Le marché

Après avoir joué l'étape 3, l'aventure ; si votre héros est en ville, vous pouvez jouer l'étape du marché

4.4.1. La pile de carte du marché

Chaque ville possède un marché sur le bord du plateau, chaque possède un blason, une tête d'animal qui est reproduite sur les cases des marchés, où seront disposés les piles de carte des marchés de chaque ville (la ville de Tamalir n'a pas de carte dans son marché au premier tour)

4.4.2. Les actions au marché

Tout d'abord il faut commencer par prendre une carte de la pile marché et la poser face visible sur la pile du marché de la ville correspondante. Vous pouvez ensuite effectuer autant d'action que vous le désirez parmi les suivantes (tant que vous en avez les moyens) :

- acheter un artefact : choisissez un artefact dans la pile, payez son prix à la banque (si vous n'avez pas assez d'or, vous ne pouvez pas l'acheter, la maison ne fait pas crédit). Quand vous achetez un objet vous l'ajoutez à votre inventaire. Vous ne pouvez pas avoir plus de deux armes et une armure, si vous voulez en acheter une nouvelle, vous devez d'abord en revendre une, vous pouvez également défausser un artefact, voire même défausser l'artefact que vous d'acheter. Les

artefacts défaussés sont placés en bas de la pile marché général (entre les évènements et les aventures rouges.

- Vendre un artefact : remettez un de vos artefacts face visible dans le marché de la ville et recevez la moitié de son prix (arrondi au supérieur, si vous l'avez acheté 3, vous le revendez 2)
- Engager un allié : choisissez un allié dans le marché, payez le prix à la banque, si vous n'avez pas assez, vous ne pouvez pas l'engager. Quand vous l'engager vous l'ajoutez à votre parti.
- Achetez des soins : pour 1 or, vous pouvez retirer un marqueur blessure que sur votre héros ou un allié. Vous pouvez payer pour soigner autant de blessure que le souhaitez

4.5 ETAPE 5 : Expérience et fin du tour

4.5.1. Points d'expérience

Derrière chaque marqueur d'aventure gemme, il y a un nombre indiquant combien d'expérience vous a rapporté une aventure (vert, 1, jaune 2, bleu, 3 et rouge 4)

Vous pouvez dépenser ces points pour acheter des marqueurs expérience se traduisant en de bonus dans les attributs (au choix), âme, corps ou esprit.

Le prix de ses marqueurs varie avec le nombre de joueurs.

Nombre de joueurs expérience pour un bonus +1

2 6

3-4 5

5 4

6 3

Les points d'expérience ainsi dépensés sont mis dans une pile centrale.

4.5.2. Marqueurs expérience

Ces nouveaux marqueurs expérience ont deux faces, certains ont un +1 ou +2, +3, +4... et chacun est lié à un attribut. Si vous choisissez un +1 en âme, vous aurez un bonus de +1 en âme, si vous choisissez par la suite à nouveau +1 en âme vous le retournerez sur sa face +2, etc., vous prendrez par la suite un nouveau marqueur pour +3 (en défaussant le +1/+2) que vous retournerez pour avoir 4…

4.5.3. Autres règles relatives à l'expérience

- - Vous pouvez acheter plusieurs marqueurs expérience en même temps, il n'y a donc pas d'intérêt à conserver les points d'expérience non dépensés (gemmes)

- Il n’y a pas de limite quant au nombre de marqueurs d’expérience que vous pouvez posséder.
- Le total de vos points d’expérience peut être important par rapport à certaines cartes, mais il n’est pas nécessaire de noter cette évolution au fur et à mesure.
- Vous pouvez toujours acheter des points d’expérience à la fin de votre tour, q’importe l’étape où il s’est terminé (sauf si vous êtes KO)

4.5.4. Fin du tour

Votre tour est maintenant terminé, le joueur à votre gauche commence le sien.

5. Déroulement de l'aventure.

Tout d'abord vous piochez une carte aventure de la couleur correspondante.

Trois cas de figure se présentent

5.1 vous avez pioché une carte challenge

dans ce cas, vous appliquez le texte before combat de la carte challenge (s'il y en a un), puis vous pouvez appliquez vos propres capacités d'avant combat (ceux des héros et alliés). Une capacité d'avant combat ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

le combat commence enfin et se déroule en quatre phases

NOTE : un héros ou un allié ne peut attaquer qu'une seule fois par tour, mais peut défendre aussi souvent qu'il le souhaite, les alliés ne peuvent pas défendre.

STRATEGIE : il est intéressant de combattre assez tôt (combat rangé par ex) car si l'ennemi meurt tôt les phases suivantes n'ont même pas lieu et vous risquez moins de recevoir des blessures.

5.1.1. Vous pouvez choisir de fuir, si vous jugez que l'aventure est trop risquée

Pour ce faire, il faut procéder à test d'évasion (escape test), lancez un D20 et ajoutez votre bonus en âme (mind). Si ce total est supérieur ou égal au score en âme du challenge, vous avez réussi à vous enfuir, vous reculez votre héros d'une case n arrière (celle où il était juste avant d'arriver sur la case aventure, vous retirez tous les marqueurs présents sur la carte challenge, prenez un marqueur aventure inachevée que vous mettez sur la case d'où vous venez de vous échapper, puis vous placez la carte sur la case aventure inachevée correspondante du plateau avec son jeton d'aventure correspondant. Votre tour est terminé.

Si vous échouez, votre héros prend une blessure, vous pouvez recommencez ou passer à la phase 2 : combat rangé

5.1.2. Phase 2 : Combat rangé

si vous attaquez, vous choisissez un héros ou un allié pour attaquer. Faites un lancer de combat rangé (D20+attribut âme). Si vous réussissez (c'est-à-dire que le résultat est supérieur ou égal au score d'âme du challenge) pour infliger le score de blessure de l'attaquent), par ex si vous avez 2/1 en âme, vous placez un marqueur blessure sur la carte challenge, si vous échouez, l'attaquant reçoit un nombre de blessure égal aux dommages en âme du challenge (par ex, si le challenge a 14/2, vous devez atteindre 14 vous vaincre, sinon vous recevez 2 blessures)

si vous défendez, (seul le héros peut défendre), vous faites un jet de combat rangé, si vous le réussissez, vous ne prenez pas de blessure ni n'en infligez, sinon

Si le challenge a au moins autant de blessure que de points de vie, alors il est vaincu, vous prenez votre récompense, expérience, or voire objets) sinon passez à la phase 3

Si un allié reçoit trop de blessure, il meurt, si un héros reçoit trop de blessures il est KO

5.1.3. Phase 3 : Combat en mêlée

si vous attaquez, choisissez un héros ou un allié qui n'a pas encore attaqué ce tour-ci, faites un jet de combat en mêlée (bonus de corps), si vous gagnez le challenge reçoit un nombre de blessure égal aux dommages de corps de l'attaquant, sinon 'est l'attaquant qui reçoit les dommages de corps du challenge

si vous défendez, faites un jet de combat mêlée avec le héros, s'il gagne, aucune blessure cette phase-ci, sinon le héros reçoit les blessures du challenge en corps.

S'il le challenge n'est pas vaincu, passez à la phase 4.

5.1.4. Phase 4 : Combat magique

Il se déroule de la même manière que les combats rangés et mêlés

si vous attaquez, choisissez un héros ou un allié qui n'a pas encore attaqué ce tour-ci, faites un jet de combat magique (bonus d'esprit), si vous gagnez le challenge reçoit un nombre de blessure égal aux dommages d'esprit de l'attaquant, sinon 'est l'attaquant qui reçoit les dommages d'esprit du challenge

si vous défendez, faites un jet de combat magique avec le héros, s'il gagne, aucune blessure cette phase-ci, sinon le héros reçoit les blessures d'esprit du challenge.

si le challenge n'est toujours pas vaincu et que votre héros n'est pas KO, alors un nouveau round a lieu (marqueurs blessures et fatigue ne sont pas enlevés), et recommencez à partir de la phase 1 : évasion.

5.1.5. Vaincre un challenge

Le challenge est vaincu dès que le nombre de blessures qu'il a reçu est supérieur ou égal à son nombre de points de vie. Vous recevez alors la récompense, qui est décrite sur la carte. (or, et expérience, parfois le texte précisera de garder la carte de challenge comme objet magique ou allié, et seront régies par les règles des alliés et artefacts).

Vous prenez l'or de la banque, et prenez le marqueur aventure, il devient alors un marqueur de points d'expérience non dépensé. Les points d'expérience sont dépensés à a l'étape 5, juste avant la fin du tour.

5.1.6. Mort des alliés, KO des héros

Quand un allié reçoit trop de blessures (un nombre supérieur ou égal à ses points de vie) il meurt aussitôt, retirez tous les marqueurs de la carte et placez le sous le tas de cartes du marché (dos rouge, runebound écrit en jaune).

Si c'est le héros qui prend trop de blessures, alors il est KO, tous les marqueurs, blessure, fatigue, marqueurs d'expérience non dépensés, sont retirés du héros et remis avec les autres. Remettez la moitié de votre or dans la banque (arrondi à l'inférieur) puis mettez votre héros dans la ville la plus proche (si deux villes sont aussi proches, choisissez laquelle). Placer un marqueur aventure inachevée sur le plateau, puis placez la carte et la gemme aventure sur la piste des aventures inachevées du bord du plateau, comme si vous veniez de fuir. VOTRE TOUR EST TERMINE.

5.1.7. Echouer à un challenge

Il est possible (avec certaines cartes particulières) d'échouer un challenge sans fuir ni être KO. Dans un tel cas de figure, placez la carte challenge et le marqueur gemme, ainsi que le marqueur aventure inachevée comme si vous veniez de vous échapper, mais ne bougez pas votre marqueur héros.

Le tour suivant, l'aventure inachevée ne gêne pas vos mouvements, vous pouvez l'ignorer ou la retenter, auquel cas vous ne bougez pas.

5.2 Vous piochez une carte évènement (event)

Ce sont des cartes avec des effets globaux, elles peuvent rester en jeu après avoir été piochées. Chaque carte évènement a un numéro (I, II ou III) qui détermine si elle doit être jouée ou défaussée.

S'il n'y a pas de carte d'évènement, placez-la sur la pile évènement (à côté de la pile de marché). La carte prend effet immédiatement et reste en jeu jusqu'à ce qu'une autre la remplace.

S'il y a déjà une carte évènement en jeu, comparez les nombres, si le nombre est plus grand, placez la nouvelle carte au dessus de la pile, elle remplace la précédente, elle prend tout de suite effet.

Si le numéro est inférieur ou égal, elle n'a aucun effet, défaussez-la.

Cela signifie qu'il ne pourra y avoir que trois évènements au mieux (si une carte III vient remplacer une carte I, il n'y aura de II dans la partie)

Dès qu'une carte évènement est résolue piochez une nouvelle carte aventure.

5.3 Si vous piochez une carte épreuve (encounter)

Ce sont des cartes similaires aux challenges, si ce n'est que les tests ne sont pas des tests de combat et qu'on ne prend pas toujours des blessures. Quand vous piochez une telle carte, révélez-là, résolvez-la (par ex une épreuve de saut ou de nage, l'attribut utilisé

comme bonus est indiqué), puis prenez la récompense indiquée. Quand vous défaussez une carte épreuve, retirez-la de la partie.

Quand l'épreuve est terminée piochez une nouvelle carte aventure.

Une aventure se termine toujours par un challenge.

5.4 Marqueurs aventure inachevée.

Si vous vous arrêtez sur une case où il y a un marquer aventure inachevée, regardez à quel challenge vous avez affaire sur la piste des aventures inachevées au bord du plateau. Si vous voulez tentez le challenge ne piochez pas de nouvelle carte et résolvez celle qui est déjà présente, vous gagnez récompense et expérience comme si pour un challenge normal.

Si les six cases d'aventure inachevée sont occupées alors que vous devez en rajouter une ; alors, retirez le challenge qui est présent depuis le plus longtemps. Remettez-le sous la pile des chalenges, remettez la gemme sur le plateau sur sa case d'origine, et mettez le nouveau challenge sur la case inachevée désormais libre.

5.5 Attaquer un héros

Si votre mouvement se termine sur la case où se trouve le héros d'un autre joueur, vous pouvez si vous le désirez, l'attaquer. Le combat obéit aux mêmes règles que celles d'un challenge à l'exception :

- - tout d'abord le héros attaqué peut utiliser ses capacités d'avant combat (autant qu'il le souhaite, mais une seule fois chacune par tour)
- - ensuite le défenseur utilise ses propres capacités 'avant combat
- - le défenseur ne peut jamais s'échapper durant la phase d'évasion
- - durant chaque phase de combat (évasion, rangée, mêlée, magie) le défenseur lance un D20 en premier, y ajoute son bonus d'attribut approprié pour déterminer le score à atteindre par l'attaquant. Le héros attaquant lance ensuite le D20, ajoute son bonus d'attribut, puis on compare les scores, si l'attaquant obtient un résultat supérieur ou égal à celui du défenseur, il gagne, et inflige les blessures correspondantes.
- - Dès qu'un héros est KO (quand il a au moins autant de blessures que de point de vie) il est déclaré perdant. Le vainqueur a le droit de prendre un artefact ou un allié au perdant, ensuite le perdant perd ses points d'expérience non dépensés et la moitié de son or et est replacé dans la ville la plus proche..
- - Quand le combat est terminé (quand un héros est KO, ou que l'attaquant s'est s'enfui), votre tour est terminé (vous n'avez pas droit à l'étape du marché).

NOTE : si vous atterrissez sur une case avec une aventure et un héros, vous devez choisir si vous gérez l'aventure ou le combat avec le héros. Vous ne pouvez pas attaquer un héros et faire une aventure le même tour (ni attaquer deux héros ou deux fois le même héros)

6. Victoire et fin du jeu

Il y a deux manières de gagner

- Soit de battre « High Lord Margath »
- Soit de récolter trois runes de dragon

High Lord Margath est un challenge rouge, c’est le combat le plus difficile

Pour récolter des runes de dragon, vous devez battre des dragons, qui sont également des challenges rouges. Elles peuvent être dérobées par le vainqueur d’un combat entre héros.

Par corons et dragons et renards blagueurs.