

MISE EN PLACE : Mettre les gemmes AVENTURE sur le plateau, choisir le SCÉNARIO, créer les 3 paquets AVENTURE (20 cartes de base + 10 cartes Scénario par paquet). Créer le paquet RESSOURCES (3 types parmi A, B, C, D, E, F) et le paquet COMPETENCES (6 types à choisir dans la boîte de base et les extensions). Choisir son HÉROS (pions de Combat + Or + X COMPETENCES où X = Main Max, résoudre le texte de MISE EN PLACE), placer sa figurine en jeu selon son SITE. Mettre 3 cartes RESSOURCE face visible pour chacune des 4 Cités. Mettre le marqueur « Temps » au début de l'Acte I. Le 1^{er} joueur commence son tour. *Main Max:*



TOUR DE JEU (chaque héros joue l'un après l'autre dans le sens horaire)

I) Effectuer 3 Actions par héros, au choix : (une action doit être terminée avant d'en commencer une autre)



Vitesse:



SE DEPLACER

Au choix : entrer dans 1 case adjacente OU lancer X **dés Terrain** * (X = Vitesse) et dépenser les dés.

Spécial : 4 Cités-Bannière=tout dé, Sur une Route ou un Pont= tout dé, Rivière= dé "Eau" ou Joker pour la traverser.

S'AVENTURER (Gemme face visible, 2 Actions requises)

Retourner la Gemme Aventure dans la case. Piocher et résoudre une carte selon son type : **COMBAT, EXPLORATION, SOCIETE**.

Si l'Aventure est réussie, garder sa carte en Trophée.



- **Événement** : Choix avec **Test de Caractéristique** *.

Piocher X cartes Compétences (X = Valeur de la caractéristique). Si 1 symbole "**Succès**" trouvé, alors le test est réussi (les cartes piochées sont défaussées).

- **Quête** : Résoudre la quête en se rendant au lieu indiqué et suivre les instructions en effectuant un **Test Exploration** * (lancer X dés Terrain, X = Vitesse).

- **Ennemi** : **Combat** contre Ennemi (5 pions à l'Acte 1, +1 à l'Acte 2, +1 spécial pour l'Antagoniste du scénario).

Si le Héros est vaincu, la carte Ennemi est défaussée et "Se reposer" est obligatoire (voir détail d'un combat, page suivante).

S'ENTRAINER

Piocher X cartes COMPÉTENCE (X = Main Max), puis défausser les Compétences en trop (Main Max).



Pour apprendre 1 Compétence, avant ou après une Action : Dépenser les Trophées requis (icône blanche = tout type).



Limites de Compétences = Nombre de cartes par Héros selon Corps / Intelligence / Esprit.

ACHETER (depuis une des 4 Cités-Bannière)

Offre : Piocher 1 carte depuis Ressources et ajouter les 3 cartes Ressources de l'offre de la Cité.

Acheter selon le coût ou défausser 1 carte. Remettre ensuite 3 cartes dans l'offre. On peut revendre ses ressources avant (cartes et pions défaussés).

Si la Ressource a une référence, prendre le pion correspondant et l'ajouter à sa réserve.

Limite des Ressources équipées = 1 de chaque type (Arme, Vêtement, Equipement, Déplacement, Bien).



SE REPOSER

Repos dans une case Civilisée (Cité-Bannière/Ville/Sanctuaire/Forteresse) : Soins de tous les dégâts.

Repos dans la nature (case non-civilisée) : Lancer les 5 dés Terrain *. Soins de 1 dégât par type de Terrain correspondant occupé par le héros (+ Joker).

II) Descendez le pion TEMPS d'une case sur l'échelle du temps.

Si c'est une case "HISTOIRE", piocher 1 carte Histoire et la résoudre immédiatement.

Si c'est une case "GEMMES D'AVENTURE", régénérer toutes les gemmes sauf celles des hexagones occupés par un héros.

*** SE DEPASSER** : Défausser 1 carte Compétence depuis sa main pour déclencher l'effet indiqué. On peut se dépasser à tout moment pour relancer 1 Dé Terrain ou pour piocher +1 carte lors d'un Test de caractéristique.

COMBAT : Le Héros ou l'héroïne attaque un ennemi, jusqu'à ce qu'un des deux combattants soit vaincu.

ROUND : Lancer ses pions et ceux de l'adversaire (les deux réserves de combat), déterminer l'INITIATIVE (icônes dorées, si égalité le héros commence) puis dépenser 1 ou plusieurs pions de même icône de sa réserve, à tour de rôle. Les pions dépensés ou retirés sont hors réserve jusqu'au prochain round.

Le héros peut passer son tour au lieu de faire une action de combat. Dans ce cas il n'a plus d'actions autorisées pour le round en cours, sauf BOUCLIER.



Dégât physique infligé par le héros.



Dégât magique infligé par le héros.



Agilité : Retourner un des pions du héros ou obliger l'adversaire à relancer un pion choisi par le héros.



Déclencher une Capacité Améliorée (Héros ou Ennemi), **UNE fois par round** pour chaque capacité.



Doubler un pion en le plaçant sur le Double-cercle (ex : Hache 2 devient Hache 4). Un Double-cercle avec un pion dessus ne peut pas être retourné ou relancé. Seul le pion sur le Double-cercle peut être ciblé par un effet.



Dégât infligé par l'adversaire.



Bouclier : Bloquer 1 dégât par Bouclier (ne nécessite pas d'Action de combat pour s'utiliser).



Charge : Les dégâts du combattant sont inévitables. Après l'utilisation de Charge, ce combattant ne peut bloquer les dégâts pour le round en cours.



Tactique : Copie un symbole en jeu (et sa valeur) de la réserve de n'importe quel combattant, y compris ennemi. Le pion Tactique doit être utilisé immédiatement et tout seul, pas en combinaison avec d'autres symboles copiés identiques d'autres pions.

Un Héros ne peut pas copier le symbole  de l'ennemi et un Ennemi ne peut pas copier  et . La copie étant immédiatement dépensée, il est impossible de copier . Tactique peut s'utiliser lorsque votre Héros reçoit des dégâts, pour copier un symbole comme .

Un ennemi utilise toujours sa Tactique en priorité pour copier un de ses .

Les dégâts ne peuvent excéder la Santé Max d'un Héros ou une Héroïne, ou d'un Ennemi.

S'il n'y a plus de pions à utiliser dans les réserves (ou qu'il ne reste que des pions non utilisables), passer au round suivant.

RETRAITE (fuite sans gain) : à la fin d'un round, lancer 1 dé Terrain. Le résultat doit correspondre à une destination adjacente possible (terrain égal au résultat du dé).

ANTAGONISTE (Boss) : Dispose d'un pion de combat supplémentaire (soit 7 au total). Un Héros vaincu par un Boss est retiré de la partie (retraite impossible) et le Boss soigne toutes ses blessures (sa carte Scénario est retournée côté face).

Si l'ennemi est vaincu, gagner la récompense indiquée et prendre la carte comme Trophée. Si le Héros est vaincu, défausser la carte Ennemi. La prochaine action de ce héros doit OBLIGATOIREMENT être "Se Reposer" pour regagner de la Santé (il peut toutefois apprendre une Compétence ou utiliser une Capacité avant).

Liens indissolubles : fiches de combat

Chaque fiche correspond à un trait principal d'ennemi : Guerrier, Mystique, Sauvage ou Escroc. Chaque trait possède un ensemble de 6 pions.

1. Au début du combat, l'ennemi résout sa capacité de type, l'effet est inscrit sous le nom de sa fiche.

2. A chaque round, les pions lancés pour l'ennemi sont placés dans les cases correspondant à leur symbole. On détermine l'initiative selon les règles normales.

3. A son tour l'ennemi résout la case la plus haute sur sa fiche, contenant au moins un pion. Il utilise tous les pions présents, sauf pour une Capacité Améliorée où il dépense juste le nécessaire pour activer sa Capacité Améliorée la plus chère qu'il n'a pas encore utilisée à ce round (dans l'ordre de bas en haut sur la carte si égalité de coût).

S'il ne peut pas résoudre cette case (effet inutile, impossible à utiliser, etc.), il passe à la suivante en dessous. Note : certaines cases contiennent un bonus +1 à activer.

4. Lorsqu'aucune case ne peut être résolue sur la fiche (plus de pion ou pions sans effet sur l'état du jeu), l'ennemi passe et ne peut plus effectuer d'action pour le round.

RUNEBOUND 3e EDITION / LIENS INDISSOLUBLES

SE DEPASSER : Défausser 1 carte Compétence depuis la main pour déclencher l'effet indiqué.

Possibilité de se dépasser à tout moment pour relancer 1 Dé Terrain et de se dépasser lors d'un Événement (Test caractéristique) pour piocher +1 carte.



TEST EXPLORATION (Quête) : lancer X dés Terrain (X = Vitesse) et résoudre le Test selon le résultat obtenu.



DÉLAI : un retard imposé au héros (*figurine couchée*) qui coûte 1 action pour résoudre le délai (*rétablir la figurine*).



APPRENDRE UNE COMPÉTENCE : possible avant ou après une action, en dépensant les Trophées requis (*voir « S'entraîner »*).

LIMITE DES RESSOURCES : 5 ressources max par Héros, 1 de chaque type Arme, Vêtement, Equipement, Déplacement et Bien (*voir « Acheter »*).



Hexagones « **CIVILISÉS** » : Cité, Sanctuaire, Forteresse et Ville.

Hexagones « **NATURE** » : tous les hexagones non-civilisés.



Action « **SE PREPARER** » (*Liens indissolubles*) : Dépenser une action pour placer le pion « Se préparer » sur la fiche du Héros. Ce pion peut être dépensé lors d'un tour futur pour réaliser 1 Action en plus.

REBONDISSEMENTS (*Liens indis.*) : Type de Ressources spécial. Résolu lorsqu'il est pioché lors d'un achat en Cité (A la mise en place, remélangé au paquet Ressources).

ÉCHANGES ENTRE HEROS : S'ils sont dans la même case, possibilité d'échanger Or et Ressources sans dépenser d'Action.

CHALLENGE HEROS : Des effets permettent de défier un autre Héros, celui qui initie le Challenge est l'attaquant.

PARTIE EN SOLO : Retirer les Compétences de Groupe et les cartes « Enveloppe ». Lorsqu'une carte fait référence à un autre Héros, défaussez-la et piochez-en une autre.

PAQUET "COMPÉTENCE" : 6 ensembles de base (*Force de la nature, Soif de voyage, Faveur des Dieux, Entraînement militaire, Enfants des bas-fonds, Magie runique*), à permuter avec *add-on*. Mélanger la défausse lorsque le paquet est vide.



PAQUET "RESSOURCE" (*Matériel*) : 3 ensembles base (A, B, C), à permuter avec les Extensions. Mélanger la défausse lorsque le paquet est vide.

PAQUETS "AVENTURE" : 3 paquets distincts (Société, Combat, Exploration) de 20 cartes de base et 10 cartes scénario, avec 3 types de cartes dans les paquets (*Ennemis, Aventures, Quêtes*). Si un paquet Société, Combat ou Exploration est vide, pas de mélange de la défausse.

CONFIGURATIONS DES EXTENSIONS

- LA LAME DOREE : *Red Scorpion* + Ensemble de Ressources "D" + Compétences "Power of Profit"

- L'EVEIL DES MONTAGNES : *Nanok of the Blade* + Ensemble de Ressources "E" + Compétences "Song of the Mountain"

- LIENS INDISSOLUBLES : *Tatianna & Eliam* + Ensemble de Ressources "F" + Compétences "Battle Pilgrim", "One with the Land" & "High Society".



Nom	PIONS ET ÉVÉNEMENTS (<i>J = Nombre de joueurs</i>)	ANTAGONISTE ET CAPACITÉS (<i>J = Nombre de joueurs</i>)
<p>PRIS DANS LA TOILE Victoire : Vaincre la Reine Ariad</p>	<p>Pion blanc = TOILE</p>  <p>1 Action : Détruire une Toile dans l'hexagone (hors Toiles dans les cités ou avec la Reine Ariad.</p> <p>Déplacement : pour entrer dans un hexagone avec une Toile ou adjacent, utiliser un dé Terrain avec résultat <i>Joker</i> (possible de se dépasser une fois pour ignorer, en groupe chacun doit se dépasser).</p> <p><u>Fin de l'acte I</u> Placez 1 Toile dans chaque cité. Détruire J-1 Toiles de cités fait apparaître la Reine ARIAD + 1 Toile à Bourg Garenne (<i>solo : elle apparaît tout de suite sans détruire de toile</i>). Un héros dans un hexagone occupé par la Reine ARIAD peut l'engager au combat. Détruire Toile de Cité : Tuer un Avatar d'Ariad (dépenser 1 Action pour l'engager).</p> <p><u>Fin de l'acte II</u> Les joueurs perdent la partie (également s'ils sont tous vaincus).</p>	<p>REINE ARIAD (Escroc. Araignée. Antagoniste) PV = 9 x J (* errata officiel) En Coop ou Solo, prendre le pion Maître de la Reine de <i>Liens Indissolubles</i>.</p> <p>Après chaque ROUND de combat, retirez la toile dans cet hexagone pour soigner 2 Dégâts de la Reine, si possible. Ensuite, si possible et jusqu'à la fin du combat, déplacez la Reine sur le plus proche hexagone contenant une Toile, pour mettre fin au combat * (ne retirez pas le reste de ses Dégâts). Si aucun hexagone ne contient de Toile, le combat se poursuit. Une fois la Reine ARIAD engagée par un héros, aucun héros ne peut plus effectuer d'action SE REPOSER jusqu'à la fin de la partie.</p> <p><i>1N INVOCATION DE L'ESSAIM : Infligez 2 Dégâts.</i> <i>2N VENIN : Votre adversaire subit 1 Dégât pour chaque pion dépensé en sa possession.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Récompense : Remportez la partie</i></p> <p>AVATAR D'ARIAD (Mystique. Humanoïde) PV = 11 Au début de ce combat, explorez cet hexagone. Si vous n'obtenez pas de résultat Joker, subissez 2 Dégâts.</p> <p><i>1N PIEGE : Votre adversaire doit retirer 2 de ses pions Combat.</i> <i>2N ECLOSION : Infligez 1 Dégât pour chaque Toile sur le plateau (maximum 5).</i> <i>Récompense : Détruisez la Toile sur cette cité</i></p>
<p>LA DOMINATION DE MARGATH Victoire : Vaincre Margath</p>	<p>Pion blanc = ARCANE</p>  <p>1 Arcane : Avant chaque combat, un héros peut choisir qui lancera le pion Antagoniste MARGATH à la place du premier joueur. 1 Arcane : Eviter 1 Dégât qui devrait être infligé à un héros.</p> <p><u>Seconde carte Histoire de l'acte II piochée</u> MARGATH apparaît à Tombeciel. Si tous les héros sont en groupe sur cet hexagone, n'importe lequel peut dépenser 1 Action pour engager le groupe dans un combat. A la fin de chaque round, lancez 5 dés Terrain et déplacez MARGATH de 1 hexagone vers Tamalir pour chaque Joker obtenu. Si le Haut Seigneur MARGATH atteint TAMALIR, les joueurs perdent la partie (également s'ils sont tous vaincus).</p> <p><u>Fin de l'acte II</u> A chaque fois que l'échelle du temps devrait avancer, déplacez Margath de 1 hexagone à la place et continuez en parallèle à lancer 5 dés Terrain à la fin de chaque round.</p>	<p>HAUT SEIGNEUR MARGATH (Dragon. Antagoniste) PV = 14 x J Les héros affrontent MARGATH en groupe (Dégâts infligés collectivement).</p> <p>Aspect de MARGATH : Au début du combat piochez au hasard J tableaux de combat et chaque héros affronte un trait en utilisant le tableau, les pions correspondants et sa fiche. Rounds de combat résolus dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur, qui lance le pion Antagoniste de MARGATH (s'il est éliminé, le suivant dans l'ordre).</p> <p><i>1N RAILLERIE : Votre adversaire retire 1 de ses pions.</i> <i>2N FEU INCARNE : Soignez 1 de vos Dégât pour chaque pion dans la réserve de combat de votre adversaire.</i> <i>3N SOUFFLE ENFLAMME : Infligez 3 Dégâts que votre adversaire ne peut pas éviter, puis infligez 1 Dégât à chaque autre héros du groupe.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Récompense : remportez la partie.</i></p>

Nom	PIONS ET ÉVÉNEMENTS (<i>J = Nombre de joueurs</i>)	ANTAGONISTE ET CAPACITÉS (<i>J = Nombre de joueurs</i>)
<p>LE ROI DES CADAVRES Victoire : Vaincre tous les antagonistes</p>	<p><i>Errata sur la Carte Histoire « A Feu et à Sang » : L'effet concerne les CITÉS, pas les Villes.</i></p> <p>Pion blanc = COMPAGNON (<i>Octroie un bonus en combat contre des antagonistes</i>). 1 Action : Donner un de ses compagnons à un autre héros dans son hexagone.</p> <p>Pion rouge (<i>Liens indissolubles</i>) = CHAMPION DE L'EFFROYABLE Pion noir (<i>Liens indissolubles</i>) = ZOMBIES</p> <p>Si un héros termine son déplacement dans un hexagone adjacent à un Zombie, déplacez ce Zombie sur l'hexagone du héros. Héros entre en contact avec un Zombie : Action EXPLORATION. S'il n'obtient pas de résultat Joker, le héros subit 4 Dégâts. Tuer un Zombie (gagner 1 Or) : Dépenser 2 Actions dans un hexagone avec un Zombie.</p> <p><u>Fin de l'acte I</u> Faites apparaître VORAKESH et 1 Zombie dans les Ruines Maudites, puis générez J-1 Champions de l'effroyable dans des sanctuaires (pas plus de 1 par Sanctuaire). Un héros dans un hexagone occupé par un Champion de l'effroyable ou par VORAKESH peut dépenser 1 Action pour engager l'antagoniste. <u>Fin de l'acte II</u> Les joueurs perdent la partie (également s'ils sont tous vaincus).</p>	<p>VORAKESH (Mystique. Humanoïde. Antagoniste) PV = 18 -2 PV pour chaque Compagnon que possède son adversaire (<i>Santé minimum de départ = 8</i>)</p> <p><i>1N DRAIN : Infligez 2 Dégâts et soignez 1 de vos Dégât.</i> <i>2N MALEDICTION : Votre adversaire ne peut pas lancer 2 de ces pions (choisis par le héros) lors de son prochain round de combat.</i> <i>Récompense : Gagnez 1 Compagnon</i></p> <p>CHAMPION DE L'EFFROYABLE (Guerrier. Humanoïde. Antagoniste) PV= 14 -1 PV pour chaque COMPAGNON que possède son adversaire (<i>Santé minimum de départ = 8</i>)</p> <p><i>1N NECROMANCIE : Ajoutez 1 Zombie sur cet hexagone (ne lancez pas les dés pour ses Dégâts). Infligez ensuite 1 Dégât à votre adversaire pour chaque Zombie sur cet hexagone.</i> <i>2N MANTEAU DE TENEBRES : Soignez 2 de vos Dégâts.</i> <i>Récompense : Gagnez 1 Compagnon</i></p> <p><i>Si tous les Antagonistes sont vaincus, les joueurs remportent la partie.</i></p>
	<p>LA MORT ROUGE Victoire : Guérir toutes les épidémies actives</p>	<p>Pion blanc = EPIDEMIE LATENTE</p> <p>Pion noir = EPIDEMIE ACTIVE Héros entre ou est déjà présent dans l'hexagone : subit 2 Dégâts. 1 Action (METTRE EN QUARANTAINE) : Retourner le pion épidémie sur sa face LATENTE.</p> <p><u>Avant le début de l'Acte I</u> Placez 1 EPIDEMIE LATENTE dans chaque ville et chaque cité. Placez la carte Histoire EPICENTRE sur l'emplacement I de l'échelle de Quête Histoire et suivez ses instructions. Mélangez le reste du paquet Histoire. <u>Après avoir déplacé le pion TEMPS</u> Effectuez un jet d'INFECTION en utilisant 2 x J dés de Terrain. Avant le jet, chaque héros peut être retardé pour réduire de 1 le nombre de dés lancés. <u>Au cours de l'Acte II</u> <i>(* errata officiel)</i> Pour chaque Epidémie active, placez 1 pion Histoire sur l'emplacement suivant de l'échelle du Temps * qui n'en contient pas déjà, en commençant par l'emplacement du bas. Lorsqu'une Epidémie devient LATENTE, retirez le pion le plus haut de l'échelle du Temps *. Si le pion TEMPS entre sur une case contenant un pion Histoire ou s'il y a 10 Epidémie ACTIVES en jeu, les joueurs perdent la partie.</p>

Nom	PIONS ET ÉVÉNEMENTS (<i>J = Nombre de joueurs</i>)	ANTAGONISTE ET CAPACITÉS (<i>J = Nombre de joueurs</i>)
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">L' ESSAIM DE LOCUSTES</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Victoire : vaincre toutes les Troupes de guerre, visibles et cachées</p>	<p>Pion blanc = UNITE UTHUK (renforce les Troupes de guerre) (* errata officiel)</p> <p>A chaque fois que les Gemmes Aventure * sont régénérées, placez 1 Unité Uthuk sur chaque Troupe de guerre (y compris face cachée).</p> <p>Tuer une Unité Uthuk : pion retiré de sa carte (<i>ne peut être tuée sur une Troupe face cachée</i>).</p>  <p>Pion noir = TERRE BRULEE</p> <p>Troupe de guerre entrant dans un hexagone civilisé : Placez un pion TERRE BRULEE dessus (<i>une Troupe de guerre ne peut cibler ou entrer sur un hexagone ayant un pion Terre Brûlée</i>).</p> <p>Hexagone civilisé avec un pion Terre Brûlée : Considéré comme un hexagone de nature doté du type de terrain Joker. Il conserve son nom d'origine. Un hexagone ne peut contenir plus d'un pion Terre Brûlée.</p> <p><u>Avant le début de l'Acte I</u></p> <p>Retirez les 5 TROUPES DE GUERRE du paquet Histoire et mélangez-les. Placez 1 Troupe de guerre au hasard sur l'emplacement 1 de l'échelle de Quête Histoire, face visible, et faites-la apparaître dans la Clairière aux Brigands (<i>pion Quête Histoire pour suivre la progression des Troupes de guerre</i>).</p> <p>Placez ensuite 1 Troupe de guerre supplémentaire par joueur, au hasard sur l'échelle de Quête Histoire et face cachée. Les cartes Histoire permettront par la suite de retourner ces cartes. Retirez du jeu toutes les Troupes de guerre inutilisées.</p> <p><u>Partie perdue</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fin de l'Acte II ; - J + 6 hexagones contiennent chacun un pion Terre Brûlée ; - Une Troupe de guerre entre dans une cité. 	<p>AFFRONTER LA HORDE</p> <p><u>Déplacer les Troupes de guerre</u> (* errata officiel)</p> <ul style="list-style-type: none"> - A chaque fois qu'un héros est vaincu, déplacez chaque Troupe de guerre de 1 hexagone. - A la fin de chaque round, avant de déplacer le pion TEMPS, déplacez chaque Troupe de guerre de 1 hexagone. <p>En commençant par l'emplacement Quête Histoire N°1, déplacez les Troupes de guerre face visible dans l'ordre, de 1 hexagone vers le plus proche hexagone civilisé qu'elle peut cibler (<i>elles ne ciblent pas les hexagones ayant un pion Terre Brûlée</i>).</p> <p>Une Troupe de guerre ne peut cibler un type d'hexagone civilisé que si sa carte * contient le nombre requis d'Unités (<i>cibles cumulatives, par exemple une troupe de 2 unités cible les Sanctuaires et les Villes</i>) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Troupe de 1 Unité : cible les Sanctuaires. Troupe de 2 Unités : peut cibler aussi les Villes. Troupe de 3 Unités : peut cibler aussi les Forteresses. Troupe de 4 Unités : peut cibler aussi les Cités. <p><i>Rappel : Une troupe ne cible pas les hexagones ayant un pion Terre Brûlée.</i></p> <p>A chaque fois qu'une Troupe de guerre face visible devrait se déplacer de n'importe quel nombre d'hexagones mais ne peut cibler aucun d'entre eux, placer 1 UNITE UTHUK sur la carte à la place.</p> <p>Si toutes les Troupes de guerre faces visibles et cachées sont vaincues, les joueurs remportent la partie.</p>