Aide de jeu Runebound (2e édition)

Mise en place
Déployer le plateau, 1 pion Aventure sur chaque point correspondant, les pions Challenge sur leur cases respectives17/01/2016
Mélanger cartes Alliés et Objet ensemble et placer sur "Marché", puis une carte Marché sur chaque "Ville" sauf Tamalir.
Trier, mélanger et placer les cartes Aventure par couleur.
Donner 3 Or à chaque joueur.
Créer des réserves uniques de Points de Blessure, de points de Fatigue et d'Expérience.
Chaque joueur prend aléatoirement un carte Héros et la fig correspondante. Placer la fig à Tamalir.
Désigner le 1er Joueur.

But du Jeu de Base:	Tuer le Grand Seigneur Margath ou obtenir 3 Runes de Dragons.

Règles particulières			
Fatigue:	Si Fatigue supèrieur à l'Endurance du Héros, chaque Fatigue supplémentaire = 1 Blessure.		
	Usage de la fatigue pour des capacités particulières: possible si aucun risque de prendre un Blessure.		
Blessure:	Si Blessures ≥ poi nts de Vie :	Allié ou Challenge est tué.	
		Héros est K.O.	Défausser les Blessures, les Fatigues, les pions Aventure et l'Or dans la réserve.
			Défausser Allié ou Objet le plus cher; si égalité, au choix du joueur.
			Déplacer la fig dans la Ville la plus proche.
			Placer le Challenge en Invaincu en lui défaussant les Fatigues et les Blessures.
			Le tour se termine pour le Joueur.
Cartes "Sablier"	Une fois activée, la retourner.	Une seule carte activée par Phase de jeu, et avant et par round de Combat.	
Cartes "Etoile"	A défausser après usage.	N'entrent pas dans la limite d'usage des cartes "Sablier".	
Cartes "Epée"	Toujours actives.		
Challenges Invaincus	Si les six emplacements sont occupés, remplacer le plus ancien Challenge par le nouveau.		

Variantes						
Echelle du Destin	Préparation:	Placer une carte Aventure verte devant Vynelvale				
	En cours de jeu:	Placer face cachée toute carte Aventure réussie.	Placer 1 pion Destin au bout de 2 cartes Aventure si 1 Joueur, 4/2J, 6/3J ou 8/4-6J.		Placer la dernière carte Aventure usée en premier et recommencer.	Quand dernier Marché couvert d'un pion Destin, dernière phase de jeu.
	Dernière Phase:	Refaire Pioche Rouge avec uniquement les Challenges (invaincus compris mais pas les vaincus).	Définir un ordre de jeu par Niveau des Héros: 1+nb de pions Expérience; si égalité, Nb d'Or.	Dans l'ordre, le joueur pioche un Challenge Rouge et le combat.	Ne pas appliquer les capacités "Avant" ou "Après" le Repos ou le Mouvement.	Joueur Gagnant si Grand Seigneur Margath ou 3 Challenges Vaincus, ou si tous les Héros sont tués, celui qui a le + de cartes Aventure Rouges, puis celui qui a l + haut niveau, puis celui qui a le + d'Or.
Dangers de Voyage	Si Héros termine sur une case sans Aventure, Invaincu, Ville ou Héros, lancer 2 dés de Mouvement.	Si aucun symbole correspondant au terrain, piocher une carte Aventure. Choix de la carte Aventure :	Si "Echelle du Destin": Lancer 2 dés de Mouvement et compter le nb de symboles correspondants au terrain, puis compter (en boucle si nécessaire) les cartes de l'Echelle du Destin et prenez dans la même couleur.		Une carte Aventure jouée seulement (pas de seconde pioche); Pas d'"Avant combat" du Challenge ou Héros ou Allié; Pas d'Evasion; Pas de Récompense.	Challenge vaincu: prendre dans la réserve les pts XP correspondants.
			Sans "Echelle du Destin", lancer 2D10; Si 2-6, prenez vert, 7-15/Jaune et 16-20/Bleu.			Si Héros K.O., placer la carte Aventure Challenge sur l'Echelle du Destin ou la défausser.
K.O. moins pénalisant	Ne pas défausser les cartes Alliées et Objets.					
Limite d'objets	Un seul objet de chaque type et de chaque classe.					
Limite d'Alliés	Pas de limite mais au début de la Phase Marché, paiement d'1Or par allié à la banque.					

Déroulement du Jeu								
Phase 1: Repos	Retourner toutes les cartes activées au tour précédent.							
Phase 2: Mouvement	Choisir de se reposer, et/ou de lancer les dés de Mouvement, ou de se déplacer sur une case adjacente sans lancer les dés de Mouvement et retrait de pions Fatigue.		Déplacer la fig sur la case adjacente.			Si case sans Aventure ou Ville, pas de Phases 3 et 4.		
			Lancer les dés de Mouvement.	A partir de -4Dés, 1 Fatigue (Héros ou Allié) en moins par dé de Mouvement non lancé.				
				Ne lancer 4 dés de Mouvement max si Héros ou Allié blessé ou fatigué.				
				Utiliser à loisir les dés de Mouvement pour traverser et entrer dans une case Terrain correspondante.		Un seul symbole utilisé par dé de Mouvement; N'importe quel symbole pour les Villes.		
Phase 3: Aventure	Si pion Aventure, choisir de jouer l'Aventure. ATTENTION: si Vie+1: Pas d'Aventure verte; si Vie+2, pas d'Aventure jaune; si PV+3, pas d'Aventure violette.	Piocher la carte Aventure de la couleur correspondante.	Challenge :	Avant le combat: jouer tout effet ou carte notifiée ainsi.		En premier celui de la carte Aventure, puis celui du Héros et de l'Allié et d'un SEUL Objet dans l'ordre choisi par le joueur.		
				Round:	Évasion: Esprit + 2D10.	Si < à Esprit de l'adversaire, 1 Blessure.	Nouvel essai ou phase suivante.	
						Si ≥ à Esprit de l'adversaire, fuite réussie.	Reculer d'une case le Héros selon son trajet.	
							Placer Challenge en Invaincu en lui défaussant les Fatigues et les Blessures.	
						Le tour du joueur est fini.		
					Attaque à Distance: valeur "Esprit" et "Dégâts à Distance".	Choisir entre Attaquer ou Défendre	Possibilité de répartir les attaques du Héros et des Alliés sur les différentes phases du combat.	Lancer 2D10 + valeur correspondante au type, comparer à la valeur de l'adversaire; Réussi si ≥.	Si attaque réussie, infliger dégât correspondant au type du Héros ou Allié en Blessures à l'adversaire; si Défense perdue ou Attaque, infliger dégât de l'adversaire en Blessures au Héros ou Allié.
					Mêlée: valeur "Corps" et "Dégâts en Mêlée".	Choisir entre Attaque ou Défendre si pas d'Attaque avant; sinon Défense.		
					Combat Magique: valeur "Energie" et "Dégâts Magiques".			
				Si Chalenge tué prendre pion Aventure et la récompense indiquée.				
				Si Héros K.O., voir "Blessure".				
				Si Challenge encore vivant et Héros non K.O., refaire un Round.				
			Événement :	Vérifier présence et niveau (I, II ou III) d'un Événement.		Placer un Événement si aucune ou remplacer Événement si nouvelle ≥.	Test de Compétence: Valeur du Héros requise (Symbole) +2D10 + bonus de compétence (si requis); Comparer en vue d'être ≥.	
				Effet de l'Événement immédiat et jusqu'à remplacement.				
				Après résolution de l'Événement, piocher une nouvelle carte Aventure.				
				Replacer des pions Aventure sur les cases étoilées vides.		Si pas assez de pions Aventure, placement au choix du joueur actif.		
			Rencontre :	Effectuer les tests ou le combat.		Les Rencontres sont défaussées définitivement.		
				Piocher une nouvelle carte Aventure.				
	Si pion Challenge Invaincu, choisir de jouer le Challenge en cours.							
	Si autre Héros sur la case (toute cas), possibilité de négocier OU d'attaquer le Héros.	Négocier: échange possible d'Or, d'Objets et/ou d'Alliés.						
		Attaquer: voir "Combat" d'un "Challenge" avec les exceptions suivantes.		L'Attaqué est Défenseur et joue "Avant le Combat" en premier, puis au tour de l'Attaquant.				
				Pas d'évasion pour le Défenseur, au contraire de l'Attaquant.				
				A chaque phase de round, le Défenseur définit sa valeur avec 2D10 + valeur du Héros + modificateurs.				
				Au round suivant, les rôles Défenseur et Attaquant changent.				
				Si Héros battu, le vainqueur peut prendre 1 Allié (Fatigues et Blessures comprises), 1 Objet, 1 carte Aventure ou TOUT l'Or.				
Phase 4: Marché	Si case Ville, piocher une carte Marché et la placer sur le marché correspondant.							
	Au choix et à loisir, acheter des Soins, un Objet, enrôler un Allié, vendre un Objet.		Achat d'Objet ou enrôlement d'Allié, placer la carte Marché à côté du Héros.			Alliés: 2 max; Objets: 2 Armes et 1 Armure max.	Défausse de cartes: à tous moment ET endroit.	
			Vente d'Objet: en Or pour la moitié inférieur de sa valeur d'achat.					
			Soins: 1 Or pour chaque Blessure ou toutes les Fatigues du Héros ou Allié.					

Phase 5: Expérience	Comptabiliser les points d'Expérience au dos des pions Aventures.	Mode de jeu	1/2 Joueurs	3/4J	5/6J
	Echanger les pions Aventures contre des pions d'Expérience selon le tableau suivant ===>	Normal	5	4	3
	ATTENTION: Pas plus de +3 pions de Vie.	Court/Facile	4	3	2
	Mettre les pions Aventure dans la réserve.	Long/Difficile	6	5	4