

# RUNEBOUND®

## FOIRE AUX QUESTIONS

VERSION 3.1 - MISE À JOUR LE 25 NOVEMBRE 2020

Le nouveau contenu est indiqué en bleu.

### ERRATA

#### BOÎTE DE BASE

- ♦ La carte Histoire « À Feu et à Sang » de Vorakesh devrait dire : « Placez 1 Zombie dans chaque Cité. Chaque Héros dans une Cité subit 2 dégâts. »

Cet effet concerne les Cités, et non les Villes comme indiqué sur la carte.

#### LIENS INDISSOLUBLES

- ♦ Dans la moitié inférieure de la fiche Scénario « En Quête du Remède », le 2e paragraphe devrait dire : « Au cours de l'Acte II, pour chaque Épidémie Active sur le plateau, placez 1 pion Histoire sur l'emplacement suivant de l'Échelle de Temps qui n'en contient pas déjà, en commençant par l'emplacement du bas. Lorsqu'une Épidémie devient Latente, retirez le pion le plus haut de l'Échelle de Temps. »

Cet effet doit faire référence à l'Échelle de Temps, et non à l'Échelle de Quête Histoire.

- ♦ La 2e phrase du texte de la Reine Ariad sur la fiche Scénario « Reine Ariad/ Avatar d'Ariad » devrait dire : « Déplacez ensuite la Reine Ariad sur le plus proche hexagone contenant une Toile pour mettre fin au combat, si possible (...) »

On ne déplace pas la Reine Ariad « jusqu'à la fin du combat » mais « pour mettre fin au combat ».

En outre, le pion illustré sur l'image de la Reine Ariad pour ce scénario devrait afficher 2 crânes/1 crâne, car c'est celui qui est fourni dans l'extension.

- ♦ Dans la règle Déplacer les Troupes de Guerre de la fiche Scénario « L'Essaim de Locustes », la dernière phrase du premier paragraphe devrait dire : « Une Troupe de Guerre ne peut cibler les différents types d'hexagones civilisés que si sa carte contient le nombre requis d'Unités. »

C'est la carte Troupe de Guerre qui doit contenir les Unités Uthuk nécessaires, pas les hexagones ciblés.

- ♦ Le premier point de la règle des Unités Uthuk sur la fiche Scénario « Affronter la Horde » devrait dire : « À chaque fois que les gemmes d'aventure sont régénérées, placez 1 Unité Uthuk (...) »

Ces Unités sont placées lorsque le pion Temps entre sur une case Régénération de Gemmes du plateau, à savoir 2 fois par Acte, quel que soit le nombre de gemmes régénérées.

- ♦ La carte Compétence « Fièvre de Bataille » devrait dire : « À chaque fois que vous déclenchez une capacité  $\mathcal{M}$ , vous pouvez vous dépasser pour soigner 1 de vos dégâts avant de la résoudre. »

Cet effet permet de soigner 1 dégât, pas d'en infliger.

- ♦ La dernière phrase de carte Compétence « Canotage » devrait dire : « Vous pouvez entrer sur des lacs ou les traverser de cette manière. »

Cet effet permet de se déplacer sur les lacs, il ne l'interdit pas.

### CLARIFICATIONS DE RÈGLES

#### ATTAQUE

Une attaque représente une action de combat (y compris une capacité améliorée) capable d'infliger des dégâts lorsqu'elle est déclenchée. Peu importe que les dégâts soient réellement infligés par la capacité ou non : on considère toujours cela comme étant une attaque.

*Exemple : la capacité Fusion Mentale de Maître Thorn n'est pas une attaque puisqu'elle n'inflige pas directement de dégâts au moment où est déclenchée. En revanche, la capacité Traque de Lyssa est une attaque, puisqu'elle peut potentiellement infliger des dégâts immédiatement après avoir été utilisée.*

#### ENNEMIS ET QUÊTES HISTOIRE

Certains Ennemis apparaissent sur des cartes Histoire de type « Quête Histoire » ; ces cartes décrivent de quelle manière un Héros peut engager l'Ennemi au combat. Lorsque l'un de ces Ennemis est vaincu pendant un combat, sa carte est défaussée de la piste Quête Histoire. En revanche, si l'un de ces Ennemis parvient à vaincre un Héros au combat, sa carte reste sur la piste Quête Histoire et tous les dégâts qui se trouvent dessus sont défaussés.



# FOIRE AUX QUESTIONS

Q : Puis-je jouer à Runebound en solitaire ?

R : L'extension *Liens Indissolubles* propose les règles et le matériel nécessaires pour jouer en mode Solo et Coopératif.

Q : Puis-je acheter depuis n'importe quel lieu du plateau lorsque j'utilise la carte Compétence « *Marché Noir* » ?

R : Oui. Vous n'êtes pas contraint de vous trouver dans une Cité ou sur tout autre hexagone spécifique pour acheter ; cette carte vous permet de considérer que vous êtes toujours dans la Cité de votre choix.

Q : Suis-je obligé de dépenser un dé de Terrain affichant un symbole d'Eau pour me déplacer hors d'un hexagone aquatique ?

R : Non. Vous êtes uniquement contraint de dépenser un dé qui corresponde au terrain sur lequel vous entrez. Le symbole d'Eau n'est dépensé que pour entrer dans un hexagone aquatique ou pour franchir une rivière.

Q : Que se passe-t-il si je suis vaincu durant le combat contre l'Antagoniste ?

R : Vous êtes éliminé de la partie.

Q : Puis-je utiliser la capacité Fusion Mentale de Maître Thorn après que celui-ci a subi des dégâts suffisants pour le vaincre ?

R : Non. Une fois qu'il a été vaincu, vous ne pouvez plus utiliser ses capacités.

Q : Que se passe-t-il si, grâce à une compétence telle que Touche-à-Tout, je déclenche plusieurs fois la capacité Fusion Mentale de Maître Thorn pendant un même round de combat ?

R : Lorsque Maître Thorn subit des dégâts, il inflige X fois ce montant de dégâts ✨ à son Adversaire – où X est le nombre de fois où Fusion Mentale a été déclenchée ce round-ci. Par exemple, si cette capacité a été déclenchée deux fois en un seul round et que Maître Thorn subit des dégâts, il inflige deux fois ce montant de dégâts ✨ à son Adversaire.

Q : Puis-je dépenser des dégâts magiques et physiques en même temps ?

R : Non. Chaque type de symbole correspond à sa propre action de combat.

Q : Dois-je payer le coût en Améliorations de la capacité choisie dans le cadre de la capacité Nécromancie de Vorakesh ?

R : Non. Vous vous contentez de résoudre ses effets.

Q : Puis-je effectuer un troc avec un autre Héros au cours de mon action de déplacement ?

R : Oui. Vous pouvez troquer à n'importe quel moment où vous occupez le même hexagone qu'un autre Héros.

Q : Laurel de Boisanglant peut-elle utiliser sa capacité Reconnaissance pour relancer un dé de Terrain qui n'a pas été employé dans le cadre d'un déplacement ou d'une exploration (par exemple, avec la carte Histoire « *Jeunes Dragons* ») ?

R : Oui. À chaque fois que Laurel lance des dés de Terrain, pour quelque raison que ce soit, elle peut utiliser sa capacité Reconnaissance afin de tous les relancer.

Q : Lorsqu'une capacité me permet de relancer un pion, puis-je relancer mes pions dépensés ?

R : Non. Vous ne pouvez relancer ce type de pions que si une capacité fait explicitement référence aux pions dépensés.

Q : Les Antagonistes utilisent-ils leurs 7 pions Combat, y compris le pion Maître ?

R : Oui. Les Antagonistes sont des Maîtres-Ennemis.

Q : Que se passe-t-il si je suis vaincu par une capacité de carte et non suite à des dégâts infligés au combat ?

R : À chaque fois que vous êtes vaincu par une capacité de carte, vous subissez autant de dégâts que votre santé restante et devez dépenser votre prochaine action pour vous reposer.

Q : Puis-je utiliser la carte Compétence « *Conversion* » pour infliger un dégât magique à un Ennemi même si celui-ci ne dispose d'aucun symbole de dégât ennemi dans sa réserve ?

R : Non. La réserve de l'Ennemi doit contenir au moins 1 symbole de dégât ennemi, sans quoi le dégât magique ne peut pas être infligé.

Q : Puis-je étaler sur deux tours les 3 actions requises par la carte Histoire « *Héroïne de Forge* » ?

R : Non. Les 3 actions doivent être dépensées au même moment.

Q : Lorsque j'utilise la compétence Feu Intérieur pour déclencher la capacité ⚔ de mon Héros, dois-je dépenser le symbole ⚔ de cette capacité ?

R : Non. Feu Intérieur déclenche directement la capacité améliorée du Héros, de sorte que vous n'avez pas besoin de payer son coût en ⚔.

