

# RUNEBOUND®

## FOIRE AUX QUESTIONS

VERSION 1.0 - 22 AOÛT 2016

### ERRATA

♦ 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.

### 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.*

### FOIRE AUX QUESTIONS

Q : Puis-je jouer à Runebound en solitaire ?

R : Bien qu'il ne s'agisse pas d'un mode officiellement pris en charge, le jeu peut malgré tout être utilisé en solo si vous prenez toutes les décisions pour les Ennemis lors des combats. De la même manière que lorsqu'ils affrontent un autre joueur, les Ennemis doivent toujours résoudre leurs pions Combat de la manière la plus préjudiciable pour leur adversaire. Si vous piochez une carte qui nécessite la présence d'un autre Héros (comme « Une Joute d'Esprit »), contentez-vous de la défausser et d'en piocher une autre.

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 : 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.

