

ANTOINE PRONO

RUNEMASTERS



Au commencement, les Dieux et les Titans régnaient sur un monde de magie. Puis les hommes apparurent, limités et maladroits, manipulant des forces au-delà de leur compréhension. En pervertissant cette magie, ils ouvrirent des brèches vers d'autres réalités sombres et dangereuses, marquant ainsi l'ère de l'ombre.

Certains sages prirent conscience de la véritable nature de la magie et devinrent capables de la canaliser dans de puissantes runes. Pour faire face à cette menace, ils créèrent un ordre de gardiens dévoués à combattre les forces du mal aux heures les plus noires, les **Runemasters**.





5 marqueurs Points de vie (PV)



4 marqueurs Points de mana (PM)



4 jetons Pouvoir ultime



1 marqueur Ange gardien



1 marqueur Doyen



4 marqueurs Poison



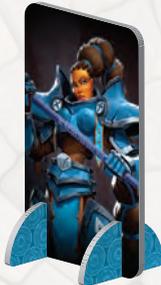
4 marqueurs Bouclier



4 marqueurs Blocage



12 marqueurs Blessure



4 personnages Gardien



5 dés à 6 faces



1 carte Aube



1 aide de jeu



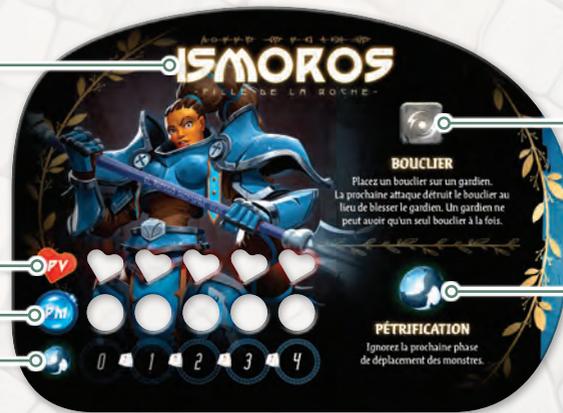
11 cartes Événement



32 cartes Monstre

- 1 Couleur/symbole de la carte
- 2 Nom de la carte
- 3 Effet de la carte
- 4 Récompenses
- 5 Points faibles
- 6 Symbole 2 joueurs

Nom du gardien



Marque du gardien

Points de vie

Points de mana

Piste de Pouvoir ultime

4 plateaux Gardien

Indicateur du nombre de gardiens

Zone de blocage vert

Chemin vert

Chemin bleu

Zone de blocage bleu

Zone de blocage jaune

Chemin jaune

Chemin rouge

Zone de blocage rouge

1 plateau Temple recto verso



2 plateaux Points de vie du Temple



4 plateaux Chemin (rouge, bleu, jaune et vert)

Mise en place

Les gardiens

Chaque joueur choisit un des gardiens et reçoit le personnage Gardien, son jeton de Pouvoir ultime ainsi que le plateau gardien correspondant, qu'il place devant lui.

Chaque gardien commence avec 4 points de vie (PV) et 4 points de mana (PM). Ces valeurs ne peuvent jamais être dépassées en cours de jeu.

Note : nous vous recommandons de jouer un gardien par joueur, mais rien ne vous empêche de jouer plusieurs gardiens à la fois.

Chaque gardien dispose d'un Pouvoir ultime qui n'est pas chargé au début de la partie. Placez le jeton de Pouvoir ultime de votre gardien sur la case 1 de sa piste, côté 1 visible ①.

Note : pour une partie d'initiation, placez le jeton de Pouvoir ultime sur la case 2.

Le temple

Placez, au centre de la table, le plateau Temple sur le côté correspondant au nombre de gardiens joués (II/IIII pour 2/4 gardiens, III pour 3 gardiens) ②.

Prenez le plateau de Points de vie du temple correspondant au nombre de gardiens joués et placez le marqueur de points de vie au maximum de la piste (6 PV pour 2 gardiens et 4 PV pour 3/4 gardiens). Ils représentent la résistance du temple. ③.

Placez les plateaux Chemin autour du plateau Temple en respectant les couleurs (rouge, bleu, vert et jaune) ④.

Chaque joueur place ensuite son personnage sur le temple face au chemin sans gardien de son choix ⑤.

Les cartes Monstres et Événement

• Préparez la pile des cartes Monstre

Mettez de côté la carte *Aube*, puis adaptez le paquet de cartes en fonction du nombre de gardiens joués.

Pour 4 gardiens : mélangez les 32 cartes Monstre et retirez-en 8 au hasard.

Pour 3 gardiens : retirez les cartes Monstres jaunes, mélangez les 25 cartes restantes, et retirez-en 6 au hasard.

Pour 2 gardiens : prenez les 16 cartes marquées du symbole 2 joueurs (4 Archers, 4 Loups-garous, 4 Trolls, 4 Ombres) et 1 Dragon au hasard. Mélangez ces 17 cartes puis retirez en 4 au hasard.

Mélangez la carte *Aube* avec les 3 dernières cartes Monstres (du bas) et remettez-les en bas de la pile. Placez la pile Monstres près du temple ⑥.

Tirez la première carte de la pile des cartes Monstre et placez-la sur la case 1 du chemin de sa couleur ⑦. Puis tirez une deuxième carte et placez-la sur la case 2 du chemin de sa couleur ⑧. Enfin, tirez une troisième carte et placez-la sur la case 3 du chemin de sa couleur ⑨.

• Le Doyen

Déterminez qui sera le premier joueur. Ce joueur reçoit le marqueur Doyen et le conserve pendant toute la partie ⑩.



Note : nous vous recommandons de choisir le gardien au contact avec le premier monstre afin de tenter de l'éliminer le plus tôt possible.

• Préparez la pile Événements

Mettez de côté la carte Événement neutre (grise). Mélangez séparément les cartes Événement positif (vert) et les cartes négatif (rouge).



Ensuite, prenez 5 cartes en fonction du niveau de difficulté désiré, mélangez-les et placez cette pile près du Doyen ⑪. Rangez les Événements non utilisés dans la boîte, face cachée.

	Positifs	Négatifs	Neutre
Initiation	3	1	1
Novice	2	2	1
Gardien	1	3	1
Héros	0	4	1
Légende	0	5	0

Note : pour une partie d'initiation, nous vous suggérons de prendre 3 Événements positifs, 1 négatif et 1 neutre.



Déroulement

Le jeu se déroule en plusieurs manches successives. Lors d'une manche, chaque gardien en vie joue un tour de jeu, en commençant par le Doyen.

Événement

Au début de la manche, le Doyen (même s'il a été tué) révèle une carte Événement, la lit à haute voix et la place à côté de la pile Événements. **L'effet de cette carte s'applique à toute la manche en cours.**

Si il n'y a plus de cartes dans la pile Événement, retrouvez la carte *Tout est calme* et placez-la face visible sur la pile. Cette événement s'applique jusqu'à la fin de la partie.



Note : en cas de doute regardez la résolution des événements (voir Les événements, p. 14).

Tour de jeu

Le tour de jeu se déroule en trois phases.

1. Apparition d'un monstre
2. Actions du gardien
3. Déplacement des monstres

Une fois ces trois phases effectuées, le joueur actif passe la main à son voisin de gauche. Quand tous les joueurs ont joué leur tour, la manche se termine.

Note : si un gardien est mort, ignorez son tour de jeu. Si c'est le Doyen, il ne joue pas, mais il continue de tirer une carte Événement à chaque nouvelle manche.

1- Apparition d'un monstre

Piochez la carte au sommet de la pile des cartes Monstre et placez-la sur la case 3 du chemin correspondant à sa couleur/symbole.



Exemple : à la phase d'apparition des monstres, vous retournez une carte Troll verte. Placez-la sur la case 3 du chemin vert.

Si la case est déjà prise, placez-la sur la case 4. Si celle-ci est déjà occupée, placez-la sur la case 5.

Si la case 5 est déjà occupée, le monstre ne peut pas être mis en jeu. Infligez une blessure au gardien de ce chemin (ou au temple s'il n'y a pas de gardien sur ce chemin), puis défaussez la carte Monstre.



Exemple : les cases 3, 4 et 5 étant déjà occupées, le Troll vert ne peut pas être mis en jeu. La carte est défaussée et le gardien du chemin vert subit une blessure.

2- Actions du gardien

Les actions du gardien sont définies par les dés. Le joueur actif jette les dés et choisit les actions qu'il souhaite réaliser. Certaines actions sont liées aux résultats des dés et d'autres en sont indépendantes.

Les actions et relances éventuelles sont résolues **dans l'ordre de votre choix**. Vous avez le droit d'utiliser une partie des dés pour résoudre des actions, puis de relancer des dés qui n'ont pas encore été utilisés pour les finaliser. Rien ne vous oblige à déclarer à l'avance tout ce que vous allez faire avec les résultats que vous avez obtenus.

Actions liées aux runes

Les runes que vous obtenez sur les dés définissent les actions à votre disposition. Ces runes vont vous permettre d'éliminer les monstres qui vous font face, de vous déplacer sur d'autres chemins, d'empêcher les monstres d'avancer, ou de charger votre Pouvoir ultime pour l'utiliser ultérieurement. Il existe six runes différentes représentées de façon égale sur tous les dés.



rune rouge rune bleue rune verte



rune jaune rune violette rune blanche

Au début de votre tour, lancez 4 dés. Pour activer le pouvoir des runes, mettez de côté le(s) dé(s) choisi(s) et résolvez l'action correspondante. Vous pouvez effectuer la même action plusieurs fois tant que vous avez le nombre de dés nécessaires.

Touchez ce point faible **OU** déplacez-vous sur ce chemin.

Touchez ce point faible **OU** déplacez-vous sur ce chemin.

Touchez ce point faible **OU** déplacez-vous sur ce chemin.

Touchez ce point faible **OU** déplacez-vous sur ce chemin.

Note : à 3 joueurs, déplacez-vous sur le chemin de votre choix.

Touchez ce point faible **OU** déplacez-vous sur le chemin de votre choix.

Utilisez la Marque du gardien.

Bloquez votre chemin.

Chargez votre Pouvoir ultime.

Important : chaque dé ne peut être utilisé que pour une seule action.



Exemple : Ismoros obtient les deux runes pour bloquer le chemin (A), soit utiliser une rune pour blesser le Guerrier (B). Mais elle ne peut pas utiliser le même dé pour deux actions différentes.

• Toucher un point faible

Les points faibles de chaque monstre sont indiqués par des runes sur leur carte. Ce sont les résultats que vous devez obtenir avec vos dés pour les éliminer. **Vous ne pouvez blesser que le premier monstre de votre chemin.** Vous n'avez pas accès aux monstres placés derrière.



Exemple : avec son lancer de dés, Kulak peut blesser l'Archer qui est au contact en utilisant la rune. Mais tant que l'Archer est vivant, elle ne peut pas atteindre le Guerrier situé derrière.

Lorsque vous utilisez la rune d'un dé pour toucher le point faible d'un monstre, placez un marqueur Blessure sur la rune correspondante sur sa carte. Vous n'êtes pas obligé de toucher tous les points faibles à votre tour. Vous pouvez infliger une partie des blessures et laisser les autres gardiens finir le travail. Les blessures infligées restent présentes jusqu'à ce que le monstre soit tué.



Note : les Dragons ne peuvent pas être tués à plusieurs, car ils se soignent entre chaque tour. Vous devez les tuer seul durant votre tour. (voir Dragon, p. 12)



Exemple : contre le Troll marqué des runes, Kulak obtient les runes et lui inflige 2 blessures. Au tour d'après, Kyreas échange de place avec Kulak puis utilise une rune, lui inflige la dernière blessure nécessaire et le tue.

Lorsqu'un monstre est éliminé, le gardien qui a porté le dernier coup gagne immédiatement les récompenses indiquée en haut à droite de la carte. La carte est ensuite défaussée.

Les points faibles du monstre derrière lui deviennent ainsi immédiatement accessibles aux attaques.

• Se déplacer

Chaque chemin est identifié par une rune. Pour vous déplacer sur un autre chemin, vous devez utiliser la rune correspondant au chemin où vous souhaitez vous déplacer. Si un gardien est présent sur ce chemin, vous échangez vos places.

Un gardien n'avance jamais sur son chemin. Il reste sur la zone de blocage du chemin qu'il défend.

La rune permet de se déplacer sur n'importe quel chemin. Si vous jouez à 3 gardiens, la rune a également ce pouvoir puisque le chemin jaune n'est pas utilisé.



Exemple : en utilisant la rune, Kyreas se déplace sur le chemin vert et échange sa place avec Ismoros.

• Utiliser la Marque du gardien

La Rune vous permet d'utiliser votre Marque du gardien (voir Les gardiens, p.13).

• Bloquer votre chemin

Utiliser deux runes identiques vous permet de bloquer votre chemin. Placez un marqueur Blocage sur la zone blocage de votre chemin. Les monstres présents sur ce chemin ne pourront pas avancer lors de la phase Déplacement des monstres ce tour (retirez le jeton à la place).



Exemple : Kulak utilise les deux runes pour bloquer son chemin et ainsi empêcher l'avancée des monstres. Il place un jeton Blocage sur son chemin.

Notes : s'il y a un Archer sur le chemin, il ne peut pas tirer. Il n'est pas possible de bloquer un chemin comportant un Dragon.

• Charger votre Pouvoir ultime

Défaussez 1 dé pour avancer votre jeton de Pouvoir ultime d'une case sur sa piste. Si votre marqueur atteint la case 4, votre Pouvoir ultime est chargé. Vous pouvez le déclencher durant ce tour ou lors d'un tour ultérieur.



Exemple : en défaussant les runes, Kyreas charge son Pouvoir ultime de 2 cases.

Actions spéciales :

Certaines actions spéciales ne sont pas liées aux runes, mais aux ressources magiques de votre gardien. Comme les actions des runes, vous pouvez les utiliser autant de fois que vous le souhaitez tant que vous avez les ressources nécessaires disponibles.

• Relancer un dé

À tout moment de votre tour, vous pouvez relancer un ou plusieurs dés non encore utilisés en dépensant 1 point de Mana (PM) par dé relancé.



Exemple : en défaussant un jeton Mana, Kyreas relance le dé avec la rune et obtient la rune.

• Libérer tout votre Mana

Dépensez 4 points de Mana (PM) pour libérer tout votre Mana sur le monstre **au contact avec votre gardien (présent sur la case 1 de votre chemin)**. Il est alors automatiquement détruit, quel que soit le nombre de points faibles restant à toucher. Vous récupérez les récompenses de ce monstre.

Note : la libération de mana ne fonctionne pas sur les Sorciers. Si vous avez moins de 4 PM disponibles, vous ne pouvez pas utiliser la libération de mana.



Exemple : Ismoros peut utiliser 4 PM pour libérer tout son mana sur le Dragon rouge car il est au contact. Elle ne peut pas l'utiliser sur le Troll qui est derrière, car il n'est pas au contact (en plus d'être caché par le Dragon).

• Utiliser votre Pouvoir ultime

Si votre jeton de Pouvoir ultime atteint la case 4 de sa piste, vous pouvez déclencher votre Pouvoir ultime. S'il s'agit de votre première utilisation, remplacez le jeton sur la case 0 côté verso (2 visible). S'il s'agit de la seconde utilisation, défaussez le jeton. Vous ne pouvez plus utiliser votre Pouvoir ultime durant le reste de la partie.



Exemple : Ismoros a son jeton sur la case 4 de sa piste. Elle déclenche sa Pétrification et remplace le jeton sur la case 0 de la piste, retourné côté 2 visible.

3- Déplacement des monstres

Chaque monstre présent sur un chemin se déplace d'une case vers le temple. Traitez les chemins les uns après les autres en commençant par celui de la rune puis continuez dans le sens horaire.

Sur chaque chemin, déplacez en premier le monstre le plus proche du gardien puis les autres dans l'ordre.



Exemple : à la fin du tour, l'Ombre avance en premier ①, suivie de l'Archer ② puis du Troll ③.

Un monstre peut se déplacer uniquement :

- s'il y a une case de libre devant lui. S'il est sur la case 1, il ne peut pas avancer ;
- et si son chemin n'est pas bloqué.

Si le chemin est bloqué, retirez le marqueur Blocage et ne déplacez pas les monstres sur ce chemin durant ce tour.

Si un monstre commence cette phase sur la case 1 d'un chemin non bloqué, il engage le combat au contact.

Note : si un Archer n'a pas de monstre devant lui et qu'il est sur un chemin non bloqué, il tire une flèche et engage le combat à distance.

S'il y a un gardien sur le chemin : ce dernier perd 1 point de vie (PV). S'il perd son dernier PV de cette façon, il est tué. Il ne peut plus jouer. Placez son personnage gardien sur son plateau. Ses jetons de Mana et de Pouvoir ultime restent en place. Si le gardien est ramené à la vie durant la partie, il récupérera 4 points de vie.

S'il n'y a pas de gardien sur ce chemin : retirez 1 PV du plateau Points de vie du temple. **Si le temple perd son dernier PV, la partie est perdue !**



Exemple : sur le chemin bleu, l'Ombre en case 1 engage le combat et inflige une blessure à Kulak ①. L'Archer en case 2 ne peut ni avancer ni tirer puisque la case devant lui n'est pas libre ②. Sur le chemin vert, sans gardien, le Troll en case 1 frappe le temple (qui perd 1 PV) ③ et le Guerrier en case 3 avance sur la case 2 ④.

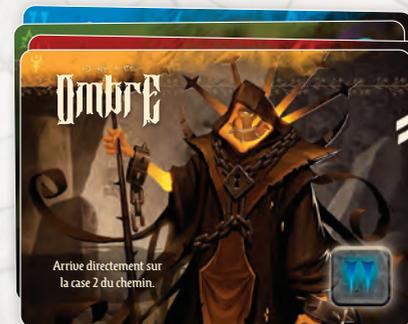
Fin de la partie

La partie se termine immédiatement sur une **victoire** commune dès que la carte Aube est révélée. Les monstres sont terrassés par la lumière du soleil.

La partie se termine sur une **défaite** si le dernier gardien est tué ou si le temple perd son dernier PV.

Les monstres

Durant cette nuit interminable, vos gardiens rencontreront plusieurs types de monstres ayant chacun une capacité spéciale.



Ombre : elle arrive en jeu directement sur la case 2 de son chemin. Si cette case est occupée, placez-la sur la case 3 (en suivant les règles habituelles).



Archer : lorsqu'il se déplace, s'il n'y a pas de monstre devant lui, il inflige 1 dégât au gardien de son chemin (ou au temple s'il n'y a pas de gardien). Une fois au contact, il combat normalement.



Troll : quand il a deux blessures, le Troll inflige 2 dégâts au lieu de 1. Si le premier dégât tue un gardien, le second dégât est porté contre le temple.



Sorcier : le Sorcier ne peut pas être tué par la libération de mana.



Loup-garou : pas de capacité spéciale.



Guerrier : vous ne pouvez pas utiliser de dés relancés pour toucher ses points faibles.



Dragon : pour tuer un Dragon, vous devez lui infliger seul 3 blessures dans le même tour. Plusieurs moyens sont à votre disposition : soit obtenir 3 runes identiques, soit libérer tout votre mana, soit utiliser un double pour faire 2 blessures et lui infliger une troisième blessure fatale avec un Pouvoir ultime ou une Marque de gardien.

À la fin du tour, les blessures d'un Dragon sont automatiquement soignées.

Un chemin comportant un Dragon ne peut pas être bloqué.

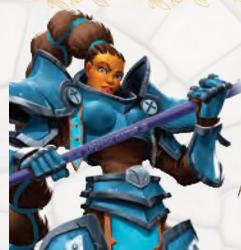
Quand un Dragon est tué, le gardien victorieux gagne un point de vie et un point de mana.

Les gardiens



Neltai peut ouvrir des portails solaires pour déplacer les monstres et déclencher sur eux une tempête dévastatrice.

NELTAI
-LA TORNANTE-



Ismoros peut protéger les gardiens des coups des monstres grâce à ses boucliers et ralentir l'avancée des forces du Mal.

ISMOROS
-FILLE DE LA ROCHE-



Kulak veille sur les forces du Bien et sur la santé de ses camarades. Elle peut même ramener à la vie un gardien tombé au combat.

KVLAK
-PORTEUSE DE VIE-



Kyreas est un guerrier hors pair doté d'une force titanesque, capable de frapper plusieurs cibles d'un seul coup.

KYREAS
-L'ÉCRASEUR-



Échange : déplacez un monstre sur un autre chemin en conservant sa position. Si un monstre est présent sur sa case d'arrivée, échangez leurs positions.

OU

Déplacez votre gardien sur un autre chemin (comme avec une rune). S'il y a un autre gardien sur ce chemin, échangez vos positions.



Tempête élémentaire : touchez n'importe quel point faible de chaque monstre présents sur la case 1 de chaque chemin.



Bouclier : placez un marqueur Bouclier sur un gardien. La prochaine attaque détruira le bouclier au lieu de blesser le gardien. Un gardien ne peut avoir qu'un seul bouclier à la fois.



Pétrification : ignorez la prochaine phase de Déplacement des monstres pour l'ensemble des chemins. Retirez tous les marqueurs Blocage présents sur les chemins, le cas échéant.



Prière de guérison : un gardien de son choix regagne 1 point de vie. Il n'est pas possible de soigner le temple.



Second souffle : ramenez à la vie un gardien et remontez-le à 4 points de vie. Ses points de mana et son pouvoir ultime ne changent pas. Placez-le devant un chemin sans gardien. Il peut jouer pendant cette manche si son tour n'est pas déjà passé.



Tourbillon : touchez n'importe quel point faible du premier monstre sur votre chemin.



Piétinement : touchez n'importe quel point faible de chaque monstre sur votre chemin.

Les événements

• Événements positifs ☺



Ange gardien : choisissez un gardien et donnez-lui le marqueur Ange gardien. Ce gardien ne peut pas perdre son dernier point de vie. Si des dégâts lui enlèvent plusieurs points de vie d'un coup, il conserve toujours le dernier point de vie.



Pavois : ignorez les attaques à distance des Archers. Ils attaquent normalement au contact.



Transcendance : les gardiens lancent 5 dés au lieu de 4.



Soin de mana : vous pouvez choisir de gagner des points de vie à la place des points de mana gagnés en tuant un monstre.



Vivacité : les gardiens peuvent se déplacer une fois gratuitement pendant leur tour.

• Événements négatifs ☹



Drain de mana : les relances coûtent 2 points de mana au lieu de 1 point de mana.



Endurcis : la Marque du gardien ne peut pas être utilisée.



Poison : si un gardien subit au moins une blessure pendant cette manche, placez un marqueur Poison sur son plateau. À la fin de la manche, retirez le marqueur Poison et 1 PV (cela peut tuer le gardien).



Pluie de flèches : les gardiens lancent 3 dés au lieu de 4.



Maléfice : les monstres tués ne rapportent pas de mana.

• Événement neutre ⚖



Tout est calme : cet événement n'a aucun effet. Mais ce n'est pas plus mal...

