

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES SORT **B**

SOIN

MAGIQUE DIVIN
GUÉRISON BASIQUE

TEST D'ACQUISITION SAGESSE DIVIN **6**

POUVOIRS
Révélez cette carte et choisissez un personnage de votre région. Piochez 1d4+1 cartes au hasard dans sa défausse et placez-les dans son deck avant de le battre et de jeter cette carte.
Si vous n'avez pas la compétence Divin, bannissez cette carte après l'avoir jouée.

RECHARGEMENT
Si vous réussissez un test de Divin 8, vous pouvez recharger cette carte au lieu de la jeter.

Illustré par Tyler Walpole © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES SORT **B**

SOIN

MAGIQUE DIVIN
GUÉRISON BASIQUE

TEST D'ACQUISITION SAGESSE DIVIN **6**

POUVOIRS
Révélez cette carte et choisissez un personnage de votre région. Piochez 1d4+1 cartes au hasard dans sa défausse et placez-les dans son deck avant de le battre et de jeter cette carte.
Si vous n'avez pas la compétence Divin, bannissez cette carte après l'avoir jouée.

RECHARGEMENT
Si vous réussissez un test de Divin 8, vous pouvez recharger cette carte au lieu de la jeter.

Illustré par Tyler Walpole © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES SORT **B**

SOIN

MAGIQUE DIVIN
GUÉRISON BASIQUE

TEST D'ACQUISITION SAGESSE DIVIN **6**

POUVOIRS
Révélez cette carte et choisissez un personnage de votre région. Piochez 1d4+1 cartes au hasard dans sa défausse et placez-les dans son deck avant de le battre et de jeter cette carte.
Si vous n'avez pas la compétence Divin, bannissez cette carte après l'avoir jouée.

RECHARGEMENT
Si vous réussissez un test de Divin 8, vous pouvez recharger cette carte au lieu de la jeter.

Illustré par Tyler Walpole © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES SORT **B**

SOIN

MAGIQUE DIVIN
GUÉRISON BASIQUE

TEST D'ACQUISITION SAGESSE DIVIN **6**

POUVOIRS
Révélez cette carte et choisissez un personnage de votre région. Piochez 1d4+1 cartes au hasard dans sa défausse et placez-les dans son deck avant de le battre et de jeter cette carte.
Si vous n'avez pas la compétence Divin, bannissez cette carte après l'avoir jouée.

RECHARGEMENT
Si vous réussissez un test de Divin 8, vous pouvez recharger cette carte au lieu de la jeter.

Illustré par Tyler Walpole © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES SORT **B**

SOIN

MAGIQUE DIVIN
GUÉRISON BASIQUE

TEST D'ACQUISITION SAGESSE DIVIN **6**

POUVOIRS
Révélez cette carte et choisissez un personnage de votre région. Piochez 1d4+1 cartes au hasard dans sa défausse et placez-les dans son deck avant de le battre et de jeter cette carte.
Si vous n'avez pas la compétence Divin, bannissez cette carte après l'avoir jouée.

RECHARGEMENT
Si vous réussissez un test de Divin 8, vous pouvez recharger cette carte au lieu de la jeter.

Illustré par Tyler Walpole © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

ALLIÉ B

PORTE-ÉTENDARD

HUMAIN
BASIQUE



TEST D'ACQUISITION
CONSTITUTION

7

OU
CHARISME
DIPLOMATIE

6

POUVOIRS

Rechargez cette carte pour ajouter 1d6 à votre test de Force ou de Constitution en dehors des combats.

Jetez cette carte pour explorer votre région.

Illustré par Alberto Dal Lago © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

ALLIÉ B

PORTE-ÉTENDARD

HUMAIN
BASIQUE



TEST D'ACQUISITION
CONSTITUTION

7

OU
CHARISME
DIPLOMATIE

6

POUVOIRS

Rechargez cette carte pour ajouter 1d6 à votre test de Force ou de Constitution en dehors des combats.

Jetez cette carte pour explorer votre région.

Illustré par Alberto Dal Lago © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

ALLIÉ B

PORTE-ÉTENDARD

HUMAIN
BASIQUE



TEST D'ACQUISITION
CONSTITUTION

7

OU
CHARISME
DIPLOMATIE

6

POUVOIRS

Rechargez cette carte pour ajouter 1d6 à votre test de Force ou de Constitution en dehors des combats.

Jetez cette carte pour explorer votre région.

Illustré par Alberto Dal Lago © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

ALLIÉ B

PORTE-ÉTENDARD

HUMAIN
BASIQUE



TEST D'ACQUISITION
CONSTITUTION

7

OU
CHARISME
DIPLOMATIE

6

POUVOIRS

Rechargez cette carte pour ajouter 1d6 à votre test de Force ou de Constitution en dehors des combats.

Jetez cette carte pour explorer votre région.

Illustré par Alberto Dal Lago © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES MONSTRE B

COMMANDO GOBELIN

GOBELIN RÔDEUR ÉLITE

TEST D'ÉLIMINATION COMBAT

9

POUVOIRS

Le commando goblin vous inflige 1 dégât de Combat à Distance avant la confrontation.

Illustré par Kevin Yan © 2013. Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES MONSTRE B

COMMANDO GOBELIN

GOBELIN RÔDEUR ÉLITE

TEST D'ÉLIMINATION COMBAT

9

POUVOIRS

Le commando goblin vous inflige 1 dégât de Combat à Distance avant la confrontation.

Illustré par Kevin Yan © 2013. Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES MONSTRE B

COMMANDO GOBELIN

GOBELIN RÔDEUR ÉLITE

TEST D'ÉLIMINATION COMBAT

9

POUVOIRS

Le commando goblin vous inflige 1 dégât de Combat à Distance avant la confrontation.

Illustré par Kevin Yan © 2013. Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES MONSTRE B

ZOMBI

MORT-VIVANT
ZOMBI
BASIQUE

TEST D'ÉLIMINATION
COMBAT

9



POUVOIRS

Le Zombi est immunisé contre les propriétés Mental et Poison.

Les dégâts infligés par le Zombi sont divisés par deux (arrondis à l'entier supérieur).

Si le monstre est invaincu, tous les personnages de la région doivent convoquer et affronter un Zombi.

Illustré par J.P. Targete © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES MONSTRE B

ZOMBI

MORT-VIVANT
ZOMBI
BASIQUE

TEST D'ÉLIMINATION
COMBAT

9



POUVOIRS

Le Zombi est immunisé contre les propriétés Mental et Poison.

Les dégâts infligés par le Zombi sont divisés par deux (arrondis à l'entier supérieur).

Si le monstre est invaincu, tous les personnages de la région doivent convoquer et affronter un Zombi.

Illustré par J.P. Targete © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES MONSTRE B

ZOMBI

MORT-VIVANT
ZOMBI
BASIQUE

TEST D'ÉLIMINATION
COMBAT

9



POUVOIRS

Le Zombi est immunisé contre les propriétés Mental et Poison.

Les dégâts infligés par le Zombi sont divisés par deux (arrondis à l'entier supérieur).

Si le monstre est invaincu, tous les personnages de la région doivent convoquer et affronter un Zombi.

Illustré par J.P. Targete © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

MONSTRE B

ÉCLAIREUR

HUMAIN
RÔDEUR
VÉTÉRAN

TEST D'ÉLIMINATION
COMBAT

8



POUVOIRS

La difficulté du test pour vaincre l'Éclaireur augmente d'un nombre égal au numéro de l'aventure en cours, le cas échéant.

Avant la confrontation, l'Éclaireur vous inflige 1d4-1 dégâts de Combat à Distance.

Illustré par Florian Stitz © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

OBSTACLE B

EMBUSCADE

ESCARMOUCHE
VÉTÉRAN

TEST D'ÉLIMINATION
SAGESSE
PERCEPTION
DEXTÉRITÉ
ACROBATIES

9



POUVOIRS

La difficulté du test pour vaincre l'obstacle augmente d'un nombre égal au numéro de l'aventure en cours, le cas échéant.

Si l'obstacle est vaincu, vous pouvez partir de nouveau en exploration.

Si l'obstacle est vaincu, vous devez regarder dans le paquet de région jusqu'à trouver un monstre. Affrontez-le en retirant 1 à chaque dé du test de confrontation. Bannissez cette carte et mélangez le reste du paquet de région.

Illustré par Ilker Sendar Yildiz © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

ALLIÉ B

CAMBRIOLEUR

HUMAIN
BASIQUE

TEST D'ACQUISITION
DEXTÉRITÉ
DISCRÉTION

7

OU
CHARISME
DIPLOMATIE

6



POUVOIRS

Rechargez cette carte pour ajouter 1d10 à votre test de Discrétion ou de Sabotage ou à votre test pour surmonter un obstacle.

Si vous n'arrivez pas à acquérir cette carte, jetez une arme ou un objet.

Illustré par Paul Guzenko © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

SORT 1

RAYON DE GIVRE

MAGIQUE
PROFANE
ATTAQUE
FROID

TEST D'ACQUISITION
INTELLIGENCE
PROFANE

6



POUVOIRS

Lors de votre test de combat, jetez cette carte pour lancer votre dé de Profane +2d6 de Froid.

Si vous n'avez pas la compétence Profane, bannissez cette carte après l'avoir jouée.

RECHARGEMENT

Si vous réussissez un test Profane de 8, vous pouvez recharger cette carte au lieu de la jeter.

Illustré par Kevin Yan © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

X2

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

ARMURE B

ARMURE DE CUIR MAGIQUE

ARMURE LÉGÈRE
MAGIQUE
ÉLITE



TEST D'ACQUISITION
CONSTITUTION
VIGUEUR

2

POUVOIRS

Rechargez cette carte pour réduire de 1 les dégâts de Combat que vous subissez.

Bannissez la carte pour réduire tous les dégâts que vous subissez et les faire passer à 0. Si vous êtes formé au port des armures légères, enterrez la carte.

Si vous êtes formé au port des armures légères, vous pouvez recharger cette carte quand vous réinitialisez votre main.

Illustré par Vincent Dutrait © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

OBJET B

BOTTES ELFIQUES

VÊTEMENT
MAGIQUE



TEST D'ACQUISITION
DEXTÉRITÉ
ACROBATIES

5

POUVOIRS

Révélez cette carte pour ajouter 1 dé à votre test d'Acrobaties.

Rechargez cette carte pour réussir votre test de Discrétion.

RECHARGEMENT

Aucun

Illustré par Kieran Yanner © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

OBJET B

PIED-DE-BICHE

OUTIL
BASIQUE



TEST D'ACQUISITION
FORCE

3

POUVOIRS

Révélez cette carte pour ajouter 1 dé à votre test de Force qui ne se déroule pas lors d'un combat ou à un test pour triompher d'un obstacle doté de la propriété Verrouillé ou Obstacle. Vous pouvez jeter la carte pour bénéficier d'un dé de plus.

RECHARGEMENT

Pour recharger cette carte au lieu de la jeter, vous devez réussir un test de Force 3.

Illustré par Vincent Dutrait © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RÛNES

OBJET B

CODEX

LIVRE
BASIQUE



TEST D'ACQUISITION
INTELLIGENCE
CONNAISSANCE

8

POUVOIRS

Jetez cette carte pour ajouter 1 dé à votre test d'acquisition d'une aubaine.

RECHARGEMENT

Pour recharger cette carte au lieu de la jeter, vous devez réussir un test d'Intelligence ou de Connaissances 10.

Illustré par Vincent Dutrait © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

X2

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

OBJET B

PIOCHE

OUTIL BASIQUE



TEST D'ACQUISITION
FORCE MÉLÉE

6

POUVOIRS

Révélez cette carte pour ajouter 1d8 à votre test de Force en dehors d'un combat.

Rechargez cette carte pour faire un test de Force ou de Mêlée au lieu du test requis pour franchir un obstacle doté de la propriété Verrouillé ou Obstacle.

RECHARGEMENT

Aucun

Illustré par Chuck Lukacs © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

ALLIÉ B

CORBEAU

ANIMAL BASIQUE



TEST D'ACQUISITION
SAGESSE SURVIE

5

POUVOIRS

Rechargez cette carte pour ajouter 1d6 à votre test pour acquérir une arme, une armure ou un objet.

Jetez cette carte pour explorer votre région.

Illustré par Tyler Walpole © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

X2

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES SCÉNARIO B

LA PILULE EMPOISONNÉE



BOSS : CLOPORTE PODIKER
 SBIRÉS :
 PIÈGES EMPOISONNÉS

PENDANT CE SCÉNARIO

Ajoutez 2 aux tests d'acquisition d'allié.

RÉCOMPENSE
 Chaque personnage tire une arme aléatoire de la boîte.

Illustré par Christopher Burdett ©2013. Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES ALLIÉ 1

CYRDAK DROKKUS

HUMAIN
 BARDE

TEST D'ACQUISITION
 CHARISME
 DIPLOMATIE

5

POUVOIRS

Rechargez cette carte pour ajouter 1d6 à votre test d'acquisition d'allié.

Bannissez cette carte pour remettre un allié de votre défausse dans votre main.

Illustré par Matteo Spirito © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES ALLIÉ 1

AMEIKO KAIJITSU

HUMAIN
 BARDE
 ROUBLARD

TEST D'ACQUISITION
 CHARISME
 DIPLOMATIE

7

POUVOIRS

Bannissez cette carte pour ajouter 1d6 à votre test.

Bannissez cette carte pour remettre une carte de votre défausse dans votre main.

Illustré par Christer Sween © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES ALLIÉ 1

ALDERN GANRENARD

HUMAIN
 NOBLE

TEST D'ACQUISITION
 CHARISME
 DIPLOMATIE

4

POUVOIRS

Bannissez cette carte pour réduire les dégâts que reçoit un personnage de votre région de 3.

Bannissez cette carte pour réussir votre test d'acquisition d'arme, d'armure, d'objet ou de sort.

Illustré par Eric Bettsle © 2013 Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

OBJET B

TOME DU SAVOIR

LIVRE
MAGIQUE
ÉLITE



TEST D'ACQUISITION
INTELLIGENCE
CONNAISSANCES

5

POUVOIRS

Révélez cette carte pour ajouter 1d6 à un test de Connaissances.

Rechargez cette carte pour réussir votre test de Connaissances.

RECHARGEMENT

Aucun

Illustré par Paul Guzenko © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

OBJET B

AMULETTE DE VIGUEUR

ACCESSOIRE
MAGIQUE
ÉLITE



TEST D'ACQUISITION
CONSTITUTION
VIGUEUR

5

POUVOIRS

Révélez cette carte pour ajouter 1 dé à votre test de Vigueur.

Rechargez cette carte pour réussir votre test de Vigueur.

RECHARGEMENT

Aucun.

Illustré par Christophe Swal © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

OBSTACLE B

COFFRE FATIGUÉ

CACHETTE
VERROUILLÉ
ÉLITE



TEST D'ÉLIMINATION
DEXTÉRITÉ
SABOTAGE

10

OU

FORCE
MÉLEE

8

POUVOIRS

Si l'obstacle est vaincu, ajoutez à votre main 1d4 objets piochés dans la boîte.

Si l'obstacle est invaincu, vous pouvez le bannir.

Illustré par Vincent Dutrait © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

OBSTACLE B

GRAND COFFRE

CACHETTE
VERROUILLÉ
VÉTÉRAN



TEST D'ÉLIMINATION
DEXTÉRITÉ
SABOTAGE

9

OU

FORCE
MÉLEE

10

POUVOIRS

La difficulté du test pour vaincre l'obstacle augmente d'un nombre égal au numéro de l'aventure en cours, le cas échéant.

Si l'obstacle est vaincu, ajoutez à votre main 1d4 armes piochées dans la boîte.

Si l'obstacle est invaincu, vous pouvez le bannir.

Illustré par Kieran Yanner © 2013 Black Book Éditions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

RÉGION B

TERRIER



LISTE DU PAQUET	
MONSTRE	2
OBSTACLE	1
ARME	2
SORT	1
ARMURE	0
OBJET	1
ALLIÉ	2
BÉNÉDICTION	0

DANS CETTE RÉGION

Quand vous êtes confronté à un monstre, piochez un monstre dans la boîte et placez-le sur le paquet d'une région ouverte choisie au hasard.

FERMETURE

Réussir un test de Dextérité ou d'Acrobaties 6.

FERMETURE DÉFINITIVE

Sans effet

Illustré par Matt Dixon ©2013. Black Book Editions et Paizo Publishing, LLC. Tous droits réservés