



ERUUNE

Livre de Règles

ERUNE

Dans un monde où l'équilibre entre les peuples est fragile et la paix menacée, les Ombres commencent à s'agiter. Aux quatre coins d'Erune, des sources apparaissent et cherchent à s'étendre afin d'asservir toute vie.

Un groupe d'Aventuriers s'engage alors dans un combat contre ces forces qui les dépassent.

Le Maître des Ombres, l'incarnation d'un royaume trop longtemps oublié, refait surface. À travers la magie des Ombres, il contrôle des légions de Monstres, ainsi que de puissants démons afin d'accomplir son funeste dessein.

Les Aventuriers devront se frayer un chemin à travers des donjons et combattre des ennemis toujours plus puissants pour contrecarrer les plans du Maître des Ombres, qui usera de la plus sombre des magies pour maudire et anéantir ses adversaires.

*Au milieu des combats, une mystérieuse voix se fait entendre, compréhensible par tous : **L'Esprit d'Erune**, la gardienne omnisciente et impartiale de ce monde.*

De nombreux artefacts jonchent le chemin des Aventuriers ; ils devront unir leurs forces pour les obtenir, développer leurs aptitudes et maîtriser la magie, pour enfin devenir des héros et prétendre égaler le Maître des Ombres.

Une légion de Monstres guidés par un esprit maléfique, un groupe de vaillants héros et une mystérieuse voix. Un combat perpétuel pour préserver l'équilibre fragile du monde d'Erune.

Erune est un jeu de plateau pour 1 à 5 joueurs au tour par tour qui prend place dans un univers médiéval fantastique.

Chaque partie est une quête qui oppose un Maître des Ombres (MO) à un groupe d'Aventuriers.

Chaque camp doit remplir des objectifs au cours de la quête ; le camp ayant le plus de points de victoire en fin de quête gagne la partie.

Au milieu de tout cela, l'Esprit d'Erune, application vocale dirigée par la voix, invite les joueurs à découvrir une nouvelle façon de jouer. L'Esprit d'Erune est un être omniscient et impartial. Elle accompagne le Maître des Ombres ainsi que les Aventuriers lors de leurs histoires, ponctuant la partie d'événements en tous genres, de la recherche de trésors à la rencontre de personnages.

Aussi, L'Esprit d'Erune répond à toutes les questions des joueurs sur le monde d'Erune et les règles du jeu.

Chaque combat remporté, trésor trouvé ou talent acquis permet d'améliorer les capacités de vos personnages : Aventuriers et Maître des Ombres évoluent au fur et à mesure de quêtes toujours plus épiques.

Sommaire

Matériel	4	Attaque de mêlée	19
Modes de jeu	4	Engagement au combat	20
Déroulement d'une quête	5	Dégâts-éclairés.....	20
Phase de l'Esprit d'Erune.....	5	Combat sur une table.....	20
Phase du Maître des Ombres	5	Changer d'arme ou de protection	21
Phase des Aventuriers.....	5	Renverser une armoire	22
Fin d'une quête	5	Attaque à distance	22
Rôle de l'Esprit d'Erune	6	Tir perdu	23
Application : L'Esprit d'Erune.....	7	Lancer un sort	24
Le Maître des Ombres.....	8	Test de réussite	24
Livret de quêtes.....	8	Zone d'effet.....	24
Les cartes de Monstre	9	Détruire une source d'Ombres.....	25
Mise en place du Maître des Ombres.....	9	Détecter des pièges	25
Les Aventuriers	10	Fouiller.....	25
Les cartes d'Aventuriers.....	10	Se préparer au combat	26
Le deck de cartes talent	10	PV/PS/PM temporaire	26
Les gammes de sorts.....	11	Repos à un feu de camp.....	26
Mise en place des Aventuriers.....	11	Les actions gratuites	26
La feuille de personnage	12	Donner un objet.....	26
Gain de niveau	13	Déclencher un événement Erune	26
Partage d'expérience	13	Boire une potion/activer une rune.....	27
Verso de la feuille de personnage	13	Consommer une substance.....	27
Remplir sa feuille de personnage	14	Désamorcer un piège	27
Mort d'un Aventurier	14	Passer un pacte avec les Ombres	27
Stamina.....	14	Exemple de tour	28
Talents.....	15	Quête personnalisée	29
Malédiction	15	Jouer une quête personnalisée	29
Lever une malédiction durable.....	15	Créer une quête personnalisée.....	29
Actions de base	16	Mode Arène	29
Se déplacer	16	Mode Solo/Coopératif.....	30
Déclenchement des pièges.....	16	Mise en place mode Solo/Coopératif.....	30
Ligne de vue	17	L'exploration.....	30
Monstres actifs/inactifs.....	17	Détecter les pièges	30
Action de combat	18	Phase du Maître des Ombres	30
Les dés de combat	18	Comportement des Monstres	30
Zone d'attaque.....	18	Les marchands.....	34
Zone de défense	18	Symboles et abréviations.....	38
Jet d'attaque	18	Crédits & Remerciements.....	39
Jet de défense	18	Rappel de règle	40

Matériel

- Livre de règles
- Livret de quêtes
- 16 feuilles de personnage
- 5 crayons
- 1 sac de dés
- 6 dés de combat noir
- 3 dés de combat jaune
- 2 dés de combat rouge
- 2 dés de combat bleu
- 1 dé de déplacement
- 1 dé de détection/désamorçage de piège
- 1 écran de Maître des Ombres
- 4 cartes d'Aventurier
- 5 boîtes de rangement de cartes talent
- 104 cartes talent :
 - 24 cartes talent *Maître des Ombres*
 - 20 cartes talent *Guerrière*
 - 20 cartes talent *Gardien*
 - 20 cartes talent *Archer*
 - 20 cartes talent *Magicienne*
- 10 cartes Monstre
- 18 cartes de gammes de sorts :
 - 12 gammes de *Magie des Arcanes*
 - 6 gammes de *Telluromancie*
- 12 cartes d'Ombres
- 1 tuile de pacte avec les Ombres
- 12 tuiles corridor (4x2)
- 6 tuiles petite pièce (4x4)
- 4 tuiles moyenne pièce (8x4)
- 1 tuile arène (8x8)
- 34 jetons point de vie
- 10 jetons 5 points de vie
- 4 jetons 10 points de vie
- 26 jetons point de mana
- 16 jetons 5 points de mana
- 31 jetons point de stamina
- 5 jetons 5 points de stamina
- 19 jetons portes (2x2)
- 2 jetons portes verrouillées (2x2)
- 1 jeton mur de pierre (2x2)
- 3 jetons table (3x2)
- 4 jetons escalier (2x2)
- 1 jeton feu de camp (2x2)
- 4 jetons sources d'Ombres (2x2)
- 2 jetons armoire (2x1)
- 3 jetons tonneau
- 4 jetons coffre
- 2 jetons trappe orange
- 2 jetons trappe bleue
- 14 jetons piège/oubliette violet MO
- 8 jetons piège/oubliette bleu Aventurier
- 6 jetons évènement Aventuriers
- 3 jetons Personnage-Non-Joueur (PNJ)
- 6 bases évènement Erune
- 4 figurines d'Aventuriers :
 - 1 figurine de *Guerrière*
 - 1 figurine de *Gardien*
 - 1 figurine de *Archer*
 - 1 figurine de *Magicienne*
- 37 figurines de Monstres :
 - 6 figurines de *Rat*
 - 6 figurines de *Gobelin*
 - 4 figurines de *Gobelin archer*
 - 4 figurines d'*Orc*
 - 4 figurines de *Gargouille*
 - 4 figurines de *Squelette*
 - 2 figurines de *Squelette archer*
 - 4 figurines d'*Armure vivante*
 - 3 figurines de *Sorcière*

Modes de jeu dans Erune

Maître des Ombres

Dans ce mode pour 2 à 5 joueurs, un joueur incarne le **Maître des Ombres**, opposé aux autres joueurs : les **Aventuriers**.



Solo/Coopératif

Dans ce mode pour 1 à 4 joueurs, les joueurs incarnent uniquement les **Aventuriers**. Il n'y a pas de joueur **Maître des Ombres**.



Arène

Les **Aventuriers** affrontent dans l'Arène des vagues de **Monstres**, ils pourront être récompensés par des trésors inestimables !
Ce mode peut être joué en mode **Maître des Ombres** et en **Mode Solo/Coopératif**.



La suite des règles vous présente la marche à suivre pour jouer une partie en mode Maître des Ombres pour 2 à 5 joueurs.

À la fin du livre, vous trouverez les règles spécifiques pour les modes suivants :

- **Mode Solo/Coopératif** (1 à 4 joueurs) - page 30.
- **Mode Arène** (1 à 5 joueurs) - page 29.

Déroulement d'une quête

Pour démarrer une quête, ouvrez l'application Erune, sélectionnez le **mode de jeu** et la **quête choisie**.

Renseignez les **personnages présents** et leur niveau puis démarrez la quête.

L'**Esprit d'Erune** introduit la quête, vous révèle les **objectifs** qui définissent les buts à atteindre pour les Aventuriers et le MO.

Le premier tour de la quête commence !

Le **MO** pose la première pièce du donjon sur la table.

Les **Aventuriers** se munissent du jeton feu de camp qu'ils pourront utiliser au moment opportun.

Ils placent leurs figurines sur les cases de départ et commencent à jouer !

🔦 Plus les personnages accomplissent d'objectifs, plus ils gagnent d'expérience et sont susceptibles de remporter la victoire.

Chaque tour de jeu se déroule en 3 phases.

1

Phase de l'Esprit d'Erune

Pour démarrer un nouveau tour, dites-moi « **Un nouveau tour commence** ».

Je vous dévoile les événements de ce tour en tenant compte des décisions et actions que vous avez réalisées auparavant.

Si un événement affecte des personnages devant être départagés, ils lancent un 🎲 : celui qui obtient le score le plus élevé applique l'évènement.
Une fois les événements de tours annoncés, c'est au **Maître des Ombres** de jouer.

2

Phase du Maître des Ombres

Le **Maître des Ombres** joue tous ses **Monstres actifs** présents sur le plateau.

Chacun peut effectuer jusqu'à 2 actions de base (👉👉) parmi les suivantes :

👉 se déplacer, ✂ action de combat et 🛡 se préparer au combat.

Quand la phase du **Maître des Ombres** est terminée, c'est aux **Aventuriers** de jouer.

3

Phase des Aventuriers

Chaque Aventurier peut effectuer jusqu'à 2 **actions de base** (👉👉) ainsi qu'une ou plusieurs **actions gratuites** (👉).

La phase des Aventuriers est terminée lorsqu'ils ont effectué toutes leurs actions : un nouveau tour peut commencer.



Chaque personnage (Monstre ou Aventurier) peut effectuer ses actions dans l'ordre de son choix.

Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que l'objectif principal de la quête soit résolu.

Fin d'une quête

L'**Esprit d'Erune** fait le bilan des **objectifs de quête** puis détermine qui des **Aventuriers** ou du **Maître des Ombres** est **vainqueur**.

Elle révèle à chaque personnage l'**expérience gagnée grâce aux objectifs** et **réalise leur passage de niveau**.

Chaque joueur inscrit au dos de sa feuille de personnage le nom de la quête accomplie,

les points d'expériences gagnés et le vainqueur de la quête.

Les **Aventuriers retournent au village pour se restaurer** (les **cartes d'Ombres**, malédictions et 🗡 de chaque joueur sont défaussées et ils récupèrent tous leurs ❤️ et 🧠). Les Aventuriers peuvent **acheter et vendre de l'équipement auprès des marchands**.



Si la tâche est trop difficile, vous pouvez **abandonner la quête** et mettre fin à la partie.

Dans ce cas, vos personnages (Aventuriers et MO) ne gagnent pas l'expérience accordée par les objectifs de quête donnés en fin de partie. Cependant, ils conservent les points d'expérience gagnés pendant la partie ainsi que les objets trouvés.

Rôle de L'Esprit d'Erune

Je suis l'**Esprit d'Erune**, omnisciente et impartiale, **je suis l'esprit de ce monde** et réside en toute chose.

Je ne suis ni l'alliée, ni l'ennemie des êtres de cette terre et ne prends part à aucun conflit. Gardienne du savoir ancestral du monde d'Erune, je vous accompagne lors de vos aventures et mets à votre disposition l'ensemble de mon savoir. J'interviens pour vous énoncer ce que vous ne pouvez voir, ainsi que le fruit de vos décisions.

Il vous suffit de me parler ou de m'écrire vos questions par l'intermédiaire de votre téléphone. La plupart du temps, je réponds à des phrases-clés.

👑 Pour effectuer une action, **votre Aventurier** doit se présenter à moi (la Guerrière, le Gardien, l'Archer ou la Magicienne) puis m'annoncer **l'action qu'il effectue**.

Exemple : « La Guerrière (présentation) fouille la pièce (action). »



Je suis la narratrice de votre histoire

Je dévoile **les événements de vos quêtes** : ces événements uniques sont déclenchés par des phrases-clés. Les choix que vous faites au cours de ces événements influencent votre histoire !

Les événements d'Aventuriers sont représentés par des jetons événement 🕒, ils sont placés sur le plateau et peuvent être déclenchés par les **Aventuriers**.

Les événements du Maître des Ombres ✨ sont écrits dans le livret de quêtes et sont inconnus des **Aventuriers**. Le Maître des Ombres doit les déclencher durant l'aventure.

Au début de chaque tour, je révèle aux Aventuriers et au Maître des Ombres des événements qui influencent le déroulement de la partie.



Je vous fais évoluer

Lorsque vous accumulez suffisamment de points d'expérience pour gagner des niveaux, je vous révèle vos gains au cours des feux de camp et à la fin de vos quêtes.



J'incarne la chance

Je dévoile ce que vous trouvez lorsque vous fouillez une pièce ou un meuble à la **recherche de trésors**.

Je vous décris les effets des **substances** que vous utilisez. Leurs effets dépendent de leur qualité et de l'Aventurier qui les consomme : attendez-vous à être surpris !

Je vous révèle **les effets des pièges** que vous déclenchez.

Je vous énonce les conséquences de la destruction des **sources d'Ombres**.



Je suis une source de connaissance

Je connais toutes **les règles du jeu** et **tous les objets du monde d'Erune** jusqu'au moindre détail tels que les armes, protections, équipements, artefacts, potions, runes, substances, mais aussi **les caractéristiques des personnages** : Monstres, Aventuriers et plus encore.

Par exemple, je suis capable de vous dire combien de points d'expérience rapporte un Gobelin, comment lancer un sort, à quoi sert un cristal de mana, qu'est ce qu'une épée large ou une potion de soin mineure...

Alors, si vous êtes curieux ou avez le moindre doute, n'hésitez pas à me poser vos questions sur une règle ou les caractéristiques d'un objet ou d'un personnage.

Application : L'Esprit d'Erune

Pour jouer à Erune, vous devez télécharger l'application Erune, gratuite et disponible sur Android et iOS.

L'application Erune est pilotée par la voix, les joueurs parlent à **l'Esprit d'Erune** qui leur répond pendant les parties.



Pour vous adresser à moi (**l'Esprit d'Erune**), prononcez les **phrases-clés** écrites dans ces cadres que vous retrouverez tout au long du livre de règles.



Le contenu de l'application évolue en permanence, si bien que le nombre d'objets et d'événements proposés augmente jour après jour. Si vous êtes attentifs vous verrez qu'aucune partie ne se ressemble, aussi, vous serez peut-être les seuls à découvrir un secret ou une arme légendaire...

Pensez à prendre un chargeur pour éviter une fin de partie inattendue !

*Lorsque vous vous adressez à **l'Esprit d'Erune**, veillez à ce qu'une seule personne parle pour assurer une bonne expérience de jeu.*



Lancer une partie

Les quêtes se lancent depuis l'application. **L'Esprit d'Erune** introduit la quête choisie et joue avec vous tout au long de la partie.

Un seul joueur lance la partie et c'est par l'intermédiaire de son téléphone que l'Esprit vous accompagne dans votre quête.



Vous ne pouvez utiliser qu'un seul téléphone pour lancer la partie.

Sauvegarde de partie Charger une partie

Vous pouvez à tout moment sauvegarder l'avancement d'une partie pour la continuer ultérieurement. Dans « **Charger une partie** », vous avez accès à vos **parties sauvegardées** vous permettant de reprendre votre quête à l'endroit exact de votre sauvegarde pour la terminer.



Les Aventuriers sont très demandés dans le monde d'Erune et ne peuvent pas toujours répondre à l'appel de l'aventure, c'est pourquoi il est préférable de terminer une quête lors d'une même session de jeu, plutôt que de la remettre à plus tard.

Mode Exploration

Dans ce mode, les joueurs peuvent parler à l'Esprit d'Erune sans démarrer une partie. Il peut être pratique de lancer le mode Exploration sur un ou plusieurs téléphones, autres que celui qui gère la partie, pour pouvoir poser vos questions à l'Esprit d'Erune (sur les règles du jeu par exemple) sans gêner le déroulement de celle-ci.

Interroger l'Esprit d'Erune n'a pas d'impact si une partie est en cours.



*Tous les joueurs peuvent poser des questions à **l'Esprit d'Erune** sur le téléphone sur lequel la quête est en cours.*

Sauvegarde de personnage

Les joueurs peuvent utiliser l'application pour sauvegarder leurs **personnages (Aventuriers et Maîtres des Ombres)** afin de conserver toutes les informations de ceux-ci sur leur téléphone: leurs niveaux, leurs talents et sorts maîtrisés, leurs équipements et leurs quêtes accomplies.



Tous les joueurs peuvent installer et utiliser l'application à tout moment pour le mode Exploration et la sauvegarde de personnage.

Le Maître des Ombres

Les **Monstres** se regroupent. Aucun doute : ils répondent à l'appel du **Maître des Ombres (MO)**. Cette entité sans nom et sans visage est l'incarnation même des Ombres. Il guide ses légions de **Monstres** jusqu'aux confins du monde d'Erune afin de protéger ses **sources d'Ombres**, d'où il tire son pouvoir.

L'un des joueurs incarne le **Maître des Ombres** qui joue contre le ou les autres joueurs **Aventuriers**.

🔦 Si 2 joueurs jouent avec ce mode de jeu (un Aventurier et un MO) il est conseillé au joueur **Aventurier** de jouer **2 personnages Aventuriers** avec **2 feuilles de personnages distinctes**.

Le Maître des Ombres possède :

- **Un deck de 24 cartes talent** qui contient, en plus des **5 talents de base** et des **11 talents communs** avec les Aventuriers (détaillés page 15), les talents  Contrecoup,  Intrépide,  Embuscade,  Monstre errant et les malédictions  Malchance,  Faiblesse,  Guignard et  Bousculade.
- **10 cartes Monstre** Rat, Gobelin, Gobelin archer, Gargouille, Squelette, Squelette archer, Orc, Armure vivante, Sorcière et Banshee.
- **Un écran** (où sont écrites ses aptitudes) qui lui permet de cacher son **livret de quêtes** aux joueurs Aventuriers.
- **Le plateau de pacte avec les Ombres** et ses **cartes d'Ombres** sont mis à la disposition des Aventuriers, devant l'écran.



Livret de quêtes

👑 Le **livret de quêtes** est réservé au **Maître des Ombres** et ne doit en aucun cas être lu par les **Aventuriers** !

Chaque quête est présentée sur une double page appelée **feuille de quête** et correspond à une partie de jeu. Chaque **feuille de quête** contient le **plan du donjon** avec l'emplacement des Monstres, des pièges et les **phrases-clés** à donner à l'Esprit d'Erune pour chaque **événement de quête** (événement Aventuriers, PNJ et MO).

🔦 Pour une meilleure expérience de jeu, il est conseillé de jouer la campagne de quêtes dans l'ordre proposé et avec les mêmes joueurs quand cela est possible. Vous pouvez créer autant de personnages que vous avez de groupes de joueurs.



Personnages-non-joueur (PNJ)

Ces événements sont déclenchés par les Aventuriers lorsqu'ils prononcent la phrase-clé de l'évènement.

Exemple : « *Votre Aventurier parle au Chevalier.* »



Évènements Aventuriers

Ces événements sont déclenchés par les Aventuriers lorsqu'ils prononcent la phrase-clé de l'évènement.

Exemple : « *Votre Aventurier active le levier.* »



Évènement Maître des Ombres

Ces événements sont déclenchés par le Maître des Ombres et dévoilés lorsque les conditions sont réunies.

Exemple : ① Lorsque cette porte est ouverte dites : « *La chambre des Ombres est ouverte.* »

② Lorsque la sorcière est tuée dites : « *La Sorcière a été tuée.* »

Les cartes de Monstres

Nombre de points de vie Points d'expérience (PX)

Nombre de PX que rapporte le Monstre lorsqu'il est tué.

Déplacement

↗ : peut se déplacer en diagonale.

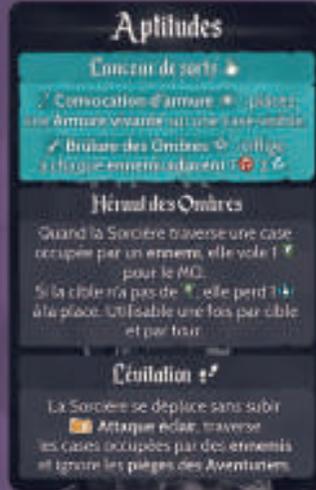
Jets d'attaque/Jet de défense

↘ : attaque de mêlée.

↗ : attaque en diagonale.

↖ : attaque à distance.

✕ : attaque hybride ↘ ↗ ↖ ↗.



Les Aptitudes des Monstres

Les **aptitudes rouges** sont des **actions de combats alternatives**. La **zone d'attaque** du Monstre peut être particulière, elle est illustrée par un schéma.

Les **aptitudes bleues** sont les **sorts** des Monstres lanceurs de sorts.

Ce sont des **actions de combats alternatives** réalisées soit à distance ↖ soit en mêlée ↘. Leur usage est illimité.

Les **aptitudes grises** sont passives, elles peuvent être utilisées gratuitement et de manière illimitée.

Talents et types de Monstres

Certains types de Monstres maîtrisent des talents passifs qu'ils peuvent utiliser gratuitement, sans dépenser de points de stamina.

Petits Monstres : les tables, tonneaux et coffres sont des **obstacles à la ligne de vue** entre un petit Monstre et les autres personnages.

Peaux-vertes maîtrisent **Attaque groupée**.

Démons maîtrisent **Contrecoup**.

Monstres animés maîtrisent **Intrépide**.

Monstres majeurs maîtrisent **Intrépide**, **Résilience magique**.

Leur **Présence terrifiante** augmente de 1 le coût de tout talent utilisé contre eux.

Monstres lanceurs de sorts possèdent des aptitudes bleues leur permettant de lancer des sorts.

Mise en place du Maître des Ombres



Les Aventuriers

Les Aventuriers se retrouvent pris dans un conflit pouvant mener à la destruction du monde d'Erune tel qu'ils le connaissent. Ils vont devoir se frayer un chemin parmi les légions du Maître des Ombres. Au fur et à mesure de leurs aventures et de leurs combats, ils gagnent en expérience et débloquent de nouveaux talents, compétences et sorts. Ils trouvent de nouveaux équipements, armes et protections qui leur permettront peut-être d'égaliser la puissance du Maître des Ombres.

Avant toute chose les joueurs qui incarnent les Aventuriers, doivent **choisir un des quatre archétypes**.
Il n'est pas possible de jouer deux archétypes d'Aventurier identiques dans une quête.

La Guerrière

« L'honneur au combat », telle est la devise de la Guerrière. Née sans aucun don magique, elle est en revanche une adversaire plus que redoutable en mêlée. Robuste et puissante, il est préférable de tirer l'épée à ses côtés.

Le Gardien

Comptant parmi les sages Nains, le robuste Gardien protège ses compagnons au péril de sa vie. L'ingéniosité de ce combattant lui permet de tourner certaines situations à son avantage et d'éviter toutes sortes de pièges.

L'Archer

Un regard perçant l'obscurité, des mouvements souples de félin, et le sifflement d'une flèche... L'Archer ne laisse aucune chance à ses ennemis. Il entretient un lien étroit et privilégié avec la nature, dont il tire une magie puissante.

La Magicienne

La Magicienne, bien que vulnérable en combat rapproché, est une précieuse alliée. Érudite et maîtrisant la magie des Arcanes, elle sait se sortir de situations désespérées grâce à son intelligence et ses puissants pouvoirs.

Les cartes d'Aventuriers

Chaque Aventurier possède une carte d'Aventurier.

Les caractéristiques des Aventuriers leurs permettent de remplir leur **feuille de personnage** au niveau 1, elles augmenteront lors du gain de niveaux.

Chaque Aventurier maîtrise **3 aptitudes** uniques qu'ils peuvent utiliser au cours des quêtes dès que les conditions sont réunies. Certaines aptitudes sont gratuites, d'autres ont un coût en point de mana , qui doit être dépensé pour être utilisé.

Le deck de cartes talent

Chaque Aventurier possède un deck de 20 cartes talent dans lequel il va choisir ceux qu'il apprendra lors du gain de niveaux.

En plus des **5 talents de base** et **11 talents communs avec le M0** (détaillés page 15), les Aventuriers ont en commun les talents  Veinard,  Œil de lynx et  Vigilance dans leur deck.

La Guerrière et le Gardien ont  Provocation et l'Archer et la Magicienne ont  Rémanence.



Les gammes de sorts

Les **Aventuriers lanceurs de sorts** possèdent des gammes de sorts uniques. Ils **choisissent, au début de chaque quête, les gammes de sorts** qu'ils utiliseront parmi celles **maîtrisées**. **Chacun des 3 sorts d'une gamme peut être lancé une fois au cours d'une quête.** La Magicienne a accès aux gammes de magie des Arcanes (Feu, Air, Terre, Eau) et l'Archer aux gammes de Telluromancie.

Écoles de sorts



Magicienne

Archer

Les types de sorts

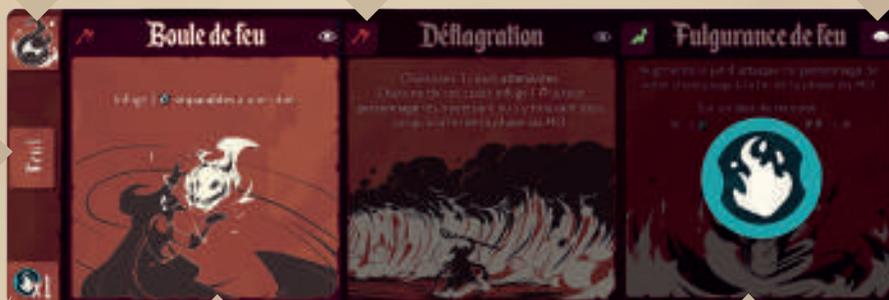
- Sort offensif** inflige des dégâts aux **ennemis**.
- Sort d'entrave** affaiblit et entrave les **ennemis**.
- Sort de soin** protège et soigne les **alliés**.
- Sort d'amélioration** améliore les capacités des **alliés**.

Portée de sort

- La cible doit être **à vue**.
- La cible peut être **hors de vue**.
- Utilisable sur toutes les **cases autour** du lanceur.

Rang de la gamme (I,II,III)

Les sorts de rang **I, II** et **III** ont un coût respectif de 1, 2 et 3 . Pour apprendre une nouvelle gamme de sorts lors du **gain de niveau**, le personnage doit maîtriser les rangs inférieurs de l'école choisie.



Coût en Mana

Il doit être dépensé lorsqu'un des sorts de la gamme est lancé.

Le sort **Boule de feu** (Gamme de feu de rang **I**) est un **sort offensif** devant être lancé sur une **cible à vue** et coûte 1 .

Sort non disponible

Quand un sort a été lancé, un est placé dessus pour signifier qu'il a été utilisé et **n'est plus disponible**.

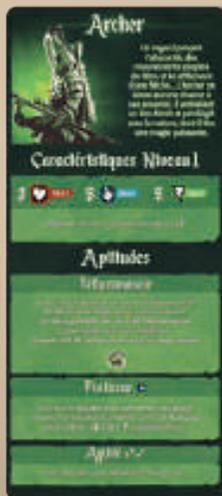
Mise en place des Aventuriers

La mise en place des Aventuriers est toujours la même, quel que soit le mode de jeu.

Les Aventuriers se munissent de leur **carte d'Aventurier** et de leur **feuille de personnage**. Ils placent autant de jetons et que leurs **max** et **max**, dans les réserves correspondantes (*ne prenez pas de , vous les gagnerez au cours de la partie.*

Ils placent devant eux les cartes des **talents maîtrisés**. Les **lanceurs de sorts** choisissent les **gammes de sorts** qu'ils utiliseront pendant cette quête parmi celles qu'ils maîtrisent.

Les gammes de sorts et les talents doivent toujours être **maîtrisés** pour pouvoir être utilisés.



La feuille de personnage

Erune se joue en campagne de quêtes au cours desquelles **les Aventuriers et le Maître des Ombres gagnent des points d'expérience pour gagner des niveaux** et faire évoluer leur **personnage**.

La **feuille de personnage** contient toutes les informations de votre **personnage**.

Lors des **gains de niveau ou lorsqu'ils trouvent des objets**, les joueurs la modifient et la conservent pour les prochaines parties.

Il est vivement conseillé d'être équipé d'un crayon et d'une gomme.

Indiquez ici vos  max,  max et  max. Ces valeurs correspondent au nombre maximum de jetons , ,  que vous pouvez cumuler dans chaque réserve.

Lorsqu'un personnage gagne des  max,  max ou  max, il gagne également autant de jetons , , .

1 Réserve de Vie

Placez vos jetons  dans cette zone.

Vous commencez chaque quête avec tous vos  et votre Aventurier est mort quand il n'a plus de .

2 Réserve de Stamina

Placez vos jetons  dans cette zone.

Vous commencez chaque quête sans stamina , elle s'acquiert au cours de la partie et permet d'utiliser des talents.

3 Réserve de Mana

Placez vos jetons  dans cette zone.

Vous commencez chaque quête avec tous vos , c'est l'énergie magique nécessaire pour lancer des sorts et utiliser des aptitudes.

4 Jet d'attaque

Le **Rang d'arme maîtrisé** indique le rang maximum des armes que vous pouvez utiliser (il augmente avec les niveaux).

Inscrivez ici les armes de votre inventaire et leurs caractéristiques (rang, nom et jet d'attaque).

👑 Votre jet d'attaque dépend de l'arme que vous utilisez. Vous pouvez transporter 5 armes mais ne pouvez en utiliser qu'une à la fois.

*Le Gardien sans arme a un **jet d'attaque** de base de 1 . S'il utilise une épée courte, son **jet d'attaque** est alors de 2 . S'il possède un arc court, il ne peut pas l'utiliser, car seul l'Archer peut l'équiper.*

	Épée courte	2 
	Arc court 	1  1 



5 Jet de défense

Le **Rang de protection maîtrisé** indique le rang maximum des protections que vous pouvez utiliser (il augmente avec les niveaux).

Inscrivez ici les pièces de protection de votre inventaire et leurs caractéristiques (rang, nom et dés de défense).

👑 Votre jet de défense est la somme des dés de vos protections utilisées. Vous pouvez transporter 5 protections et ne pouvez utiliser qu'une seule protection de chaque type (torse, tête, bouclier, main et cape).

*Un Aventurier sans protection a un **jet de défense** de base de 1 . S'il s'équipe d'une tenue de voyageur (+1 ) et d'un bouclier de bois (+1 ) son **jet de défense** est alors de 3 .*

	Torse	Tenue de voyageur	+1 
	Bouclier	Bouclier Rond	+1 

6 Points de destin

Indiquez ici votre nombre de **points de destin**. Ils vous permettent de ressusciter lorsque votre Aventurier meurt.

7 Jet de déplacement

Indiquez ici votre **jet de déplacement**. Ce jet est utilisé lors de vos actions de déplacement, il est amélioré si vous êtes équipé de bottes.

8 Pièces d'or

Notez ici le **nombre de pièces d'or (PO) en votre possession**. Vous pouvez transporter un maximum de 100 pièces d'or. Cochez la case correspondante si vous possédez une bourse ou une escarcelle pour pouvoir transporter plus de pièces d'or.

9 Potions et Runes

Inscrivez ici le **nom des Potions et Runes en votre possession**. Vous pouvez stocker 2 potions ou runes dans votre inventaire. Cochez la case correspondante si vous possédez une ceinture de potion qui vous permet d'en transporter 4 supplémentaires.

10 Substances

Inscrivez ici le **nombre de chaque substance en votre possession**. Vous pouvez transporter autant de substances que vous le souhaitez.

11 Equipements et artefacts

Inscrivez ici les **équipements et objets spéciaux en votre possession**. Cochez la case correspondante si vous possédez un des objets : bottes, grappin et trousse à outils.

Chaque archétype d'Aventurier (Guerrière, Gardien, Archer et Magicienne) maîtrise certaines armes et protections.
Assurez-vous que votre personnage peut utiliser un objet avant d'effectuer des jets de dés.

 : utilisable par la Guerrière  : utilisable par le Gardien  : utilisable par l'Archer  : utilisable par la Magicienne

Vous trouverez les caractéristiques des équipements et objets d'Erune auprès **des marchands** (pages 34-37) ou en demandant à l'Esprit d'Erune.

Gain de niveau

12 Niveau Inscrivez ici le niveau de votre personnage.	13 Point d'expérience (PX) Indiquez ici le nombre de points d'expérience gagnés au cours des parties.
-------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Les PX doivent être écrits sur la **feuille de personnage** à l'instant où ils sont gagnés et **ne peuvent en aucun cas être perdus**.
Les objectifs de quête accordent **des PX** quand la **quête est terminée**.

 **Une fois votre personnage niveau 20**, vous avez atteint le **niveau maximum** ! Vous êtes à présent un **Aventurier/Maître des Ombres** accompli et ne gagnez plus d'expérience. Bravo !

-  Vos personnages effectuent des passages de niveau :
au cours des quêtes lors du **feu de camp**
et à la fin de la quête lors du **retour au village**.
Lorsqu'un personnage **gagne un niveau** je lui annonce :
- Ses **nouvelles caractéristiques**   ,
rangs d'arme, rangs de protection et point de destin).
 - Son **nombre de nouveaux talents** : le personnage choisit un nouveau talent parmi les talents de son deck dont il maîtrise **les talents prérequis** (inscrits sur chaque **carte talent**).
 - Ses **nouveaux sorts** : le personnage choisit une gamme de sorts de rang inférieur ou égal au rang acquis.
 - Le **nombre de PX** qu'il possède après le gain de niveau.
- Hors partie, vous pouvez effectuer votre gain de niveau dans la partie « sauvegarde de personnage » de l'application.



Partage d'expérience

Tuer un Monstre fait gagner de l'expérience à l'Aventurier qui l'a vaincu (le nombre de PX que rapporte un Monstre est inscrit sur sa **carte Monstre**).

Si plusieurs Aventuriers ont contribué à tuer un **Monstre** (ou détruire un objet) rapportant **des points d'expérience**, ceux-ci sont **répartis équitablement entre les participants**.

Divisez les PX rapportés **par le nombre de participants**.
Les éventuels PX restants sont donnés au(x) participant(s) ayant infligé le plus de dégâts. *Si le partage des points d'expérience restants est difficile à résoudre, ils sont définitivement perdus.*

Est considéré comme participant chaque Aventurier ayant soit :

- **Fait perdre un ou plusieurs**  au Monstre.
- **Participé à une Attaque groupée** ayant fait perdre un ou plusieurs  au Monstre (*même si le personnage n'obtient aucun crâne  sur son jet d'attaque*).
- **Amélioré le jet d'attaque d'un participant avec un sort** (*même si l'amélioration ne fait perdre aucun  au Monstre*).

Exemple : un boss ayant 4  et rapportant 20 PX a été tué par **trois participants** : la **Guerrière** lui a infligé 1 , le **Gardien** 3  et la **Magicienne** qui a amélioré le jet d'attaque du Gardien avec le sort **Fulgurance de feu** (20 PX = 3 x 6 PX + 2 PX). Ils gagnent chacun 6 PX, le Gardien et la Magicienne se partageant les 2 PX restants.

Verso de la feuille personnage



Quêtes Accomplies

Notez pour chaque quête accomplie : le nom de la quête, le vainqueur de la quête et le nombre de PX que vous avez gagnés durant cette quête.

Talents Maîtrisés

Notez ici le nom de vos **talents maîtrisés** que vous pouvez utiliser au cours des quêtes. *Les talents non maîtrisés ne peuvent pas être utilisés.*

Sorts Maîtrisés

Notez ici le nom de vos **gammes de sorts maîtrisées** (réservé aux Aventuriers lanceurs de sorts).
Pour différencier les gammes de Telluromancie de même rang, inscrivez le nom du premier sort de la gamme.



Remplir sa feuille de personnage

Aventurier

Au niveau 1, prenez une **feuille de personnage** vierge et écrivez le nom de votre **Aventurier** et son archétype.

Reportez les **caractéristiques** inscrites sur votre **carte d'Aventurier** (,  et .

 Le Niveau, Rang d'arme, Rang de protection et Point de destin sont à 1 et leur déplacement est de 1  +4 cases.

Les Aventuriers niveau 1 ne possèdent ni équipement ni richesse, les zones **Armes, Protections, Or, Substances, Potions, Équipement** et **Artefact** sont donc vierges.

Au verso des feuilles de personnage notez le nom de votre premier **talent maîtrisé** choisi parmi vos **5 talents de base** (détaillés page 15).

 **Lanceurs de sorts** (Magicienne et Archer) :

choisissez vos premières **gammes de sorts** puis notez-les dans vos **sorts maîtrisés**.

La Magicienne choisit 3 gammes de sorts de rang 1 parmi les sorts de Feu, Air, Terre et Eau. L'Archer choisit 2 gammes de sorts de rang 1 parmi les sorts de Telluromancie.

Maître des Ombres

Au recto de sa feuille de personnage, Le Maître des Ombres inscrit son **niveau** et ses **points d'expérience**. Il n'utilise pas les autres cadres utilisés par les Aventuriers.

Au verso de sa feuille de personnage, le **MO** niveau 1 note le nom de ses 2 premiers **talents maîtrisés** choisis parmi ses **5 talents de base** (détaillés page 15). Il n'a pas de gamme de sorts.



Mort d'un Aventurier

Quand un **Aventurier** n'a plus de , il meurt :

- Sa figurine est couchée à son emplacement et occupe 2 cases, il peut être traversé par les **personnages** mais ils ne peuvent pas terminer leur déplacement sur ces cases.
- Toutes ses **cartes d'Ombres** retournent dans la pile et les  posés dessus au **MO**.
- Tous ses  sont donnés au **MO**.
- Les **malédiction durables** sont rendues gratuitement au **MO**.

Un **Aventurier** mort ne peut plus réaliser d'actions ni être soigné. Néanmoins il a quatre options et peut attendre plusieurs tours avant de faire un choix :

- Dépenser un **point de destin** pour ressusciter et récupérer tous ses .

 Un point de destin est personnel et ne peut être utilisé que pour ressusciter le joueur qui le possède.

- Utiliser un **objet** en sa possession, lui permettant de ressusciter immédiatement.
- Attendre l'assistance d'un allié qui utilise un objet ou un sort pouvant le ressusciter.
- Faire un **pacte de résurrection avec les Ombres** (page 27).

Si l'**Aventurier** ne souhaite utiliser aucune de ces options, la partie s'arrête ici pour lui. Il conserve les points d'expérience qu'il a gagnés avant sa mort mais ne gagnera aucun des points d'expérience accordés par les objectifs de quête. Il réapparaît au village avec tous ses  à la fin de la quête.

Stamina

La Stamina est la ressource permettant aux Aventuriers et au Maître des Ombres d'utiliser des talents.

Elle est représentée par les jetons .

Les personnages gagnent des points de stamina  tout au long de la partie lorsqu'ils effectuent des jets de dés au combat.



 Lorsqu'un personnage effectue un **jet de dés au combat**, il peut être modifié par des **aptitudes**, des **talents**, des **sorts** ou des **objets**. Une fois tous ces effets appliqués, le jet ne peut être modifié et est **définitif**.

Au combat, chaque  obtenu sur un jet de dé définitif rapporte 1  au personnage.

Si la description d'un talent, sortilège, aptitude ou équipement donne un autre effet au symbole , cet effet est le seul à s'appliquer et les  ne génèrent pas de  (les tests de réussite ne génèrent donc pas de .

Quand un joueur gagne des , il les place dans sa réserve de Stamina.

La **réserve de Stamina du MO est illimitée**. Les Aventuriers ne peuvent pas posséder plus de  que leur , quand leur réserve est pleine, ils ne gagnent plus de .

Talents

Les talents sont au cœur de l'évolution des Aventuriers et du Maître des Ombres ; ils leur permettent de personnaliser leur personnage, d'améliorer leurs actions et d'en apprendre de nouvelles.

👑 Pour utiliser un talent, le personnage doit le **maîtriser** et respecter ses conditions.
Lors d'une action, un personnage peut utiliser une fois chacun de ses talents si ses conditions sont respectées.

Types de talents

Communs aux **Aventuriers** et au **Maître des Ombres**.
Chaque type de talent est défini par sa couleur :

- 🔴 **Talent offensif** améliore et étend les possibilités des **actions de combat**.
- 🔵 **Talent défensif** améliore et étend les possibilités pour se défendre.
- 🟢 **Talent tactique** améliore et étend les possibilités de **toutes les actions**.
- 🟠 **Talent de réaction** permet d'effectuer des **actions rapides** pendant la phase de l'adversaire.
- 🟡 **Talent magique** améliore les effets des sorts et confère des pouvoirs surnaturels.

Le **Maître des Ombres** possède d'autres types de talents :

- 🟣 **Talent de donjon** modifie le donjon du **MO**.
- 🟪 **Malédiction** se jette sur les **Aventuriers** de manière **instantanée** (comme les talents) ou **durable** pour maudire un Aventurier.

Les **5 talents de base**, communs aux Aventuriers et au MO, **ne nécessitant pas de prérequis** sont :

- 🟢 **Adrénaline**, 🟢 **Bonne Fortune**, 🟠 **Attaque éclair**, 🟠 **Riposte** et 🔴 **Coup bas**.

Coût en 🟢
Pour utiliser un talent ou une malédiction, le personnage dépense son coût en 🟢 **et applique sa description.**
✕ : le talent est passif

Description



Prérequis

Certains talents ont des **talents prérequis** que vous devez maîtriser pour l'apprendre lors du gain de niveaux.

Exemple : pour apprendre 🟢 **Attaque groupée** il faut maîtriser 🟠 **Attaque éclair** et 🟠 **Riposte**.

Les **11 talents communs aux Aventuriers et au MO** sont :

- 🟠 **Attaque d'opportunité**, 🔴 **Puissance**, 🔴 **Enchaînement**, 🔴 **Attaque maîtrisée**, 🔴 **Attaque circulaire**, 🔵 **Robustesse**, 🔵 **Défense maîtrisée**, 🟢 **Attaque groupée**, 🟢 **Jeu de jambes**, 🟢 **Course** et 🔵 **Prémonition**.

Malédiction

Les **malédiction instantanées** sont utilisées comme les talents.

Le MO peut **maudire un Aventurier**, en payant le **coût durable de la malédiction**. La carte Malédiction est alors placée devant la feuille personnage de l'Aventurier maudit qui pourra subir les effets de la malédiction quand les conditions le permettent sans payer de 🟢 supplémentaire.

La malédiction placée sur un Aventurier maudit ne peut plus être utilisée sur les autres Aventuriers.

Lorsqu'un Aventurier est maudit avec une **nouvelle malédiction durable**, elle **remplace la première** malédiction qui est récupérée par le MO. *Certaines malédiction durables ne peuvent faire effet qu'une fois par tour.*

💡 Certains talents et malédiction ont comme effet de contrecarrer un autre talent. Annoncez que vous contrecarez le talent avant que l'effet ait été appliqué.

Exemple : 🟢 **Veinard**, qui améliore le butin d'un Aventurier, peut être contrecarré par 🟪 **Guignard**, malédiction du MO.

Coût instantané

Coût en 🟢
de la malédiction durable



Lever une malédiction durable

Au cours de sa phase, le **MO** peut lever une **malédiction durable** d'un **Aventurier maudit**.

Il paye le **coût instantané** de la **malédiction**, reprend la carte à l'**Aventurier** qui n'est plus **maudit** et peut à nouveau l'utiliser.

💡 Les **Aventuriers** peuvent se défaire d'une **malédiction durable** en passant un **pacte de purification avec les Ombres** ou grâce aux effets de certains **objets** et **potions**.

Actions de base

À chaque tour, chaque personnage dispose de **2 actions de base**   qu'il peut effectuer au cours de sa phase.

 : action de base réalisable deux fois lors du même tour (comme  fouiller et  détecter les pièges).

 : action de base réalisable **une fois par tour** (comme  se déplacer et  action de combat).



Se déplacer

Le déplacement est une **action de base** réalisable par chaque personnage **une fois par tour**.

Les Aventuriers effectuent un jet de déplacement pour connaître le résultat de leur déplacement.

Les Monstres peuvent parcourir le **nombre de cases inscrites sur leurs cartes Monstre**.

Certains personnages peuvent se déplacer en diagonale .

Le résultat du jet de déplacement correspond au **nombre de cases** attenantes (avant, arrière, gauche et droite) **que peut parcourir le personnage**. À la fin de son déplacement, le personnage choisit l'**orientation de sa figurine** qui est définitive jusqu'à sa prochaine phase. Chaque personnage peut, une fois au cours de sa phase, changer l'orientation de sa figurine s'il ne s'est pas déplacé.

Il n'est **pas possible de traverser une case occupée par un obstacle** comme un mur, une porte fermée, un meuble ou un ennemi. **Un allié n'est pas un obstacle**. Il n'est pas possible de s'arrêter sur une case occupée par un personnage ou un meuble.

Téléportation : lorsqu'un personnage se téléporte pour se déplacer, il peut se déplacer en diagonale, ignorer les obstacles et les pièges sur son trajet.



Un personnage franchit les portes et les trappes

pendant son déplacement en les traversant ; il n'est pas permis d'ouvrir une porte sans la franchir. *Une porte verrouillée ne peut pas être traversée, elle requiert une clef ou un autre moyen pour l'ouvrir.*

*Les Monstres actifs peuvent ouvrir des portes ou trappes **uniquement** si elles conduisent à des portions de donjons révélées par les Aventuriers.*

 Les tuiles (pièce ou corridor) sont révélées dès qu'une de leurs cases est dans la **ligne de vue** d'un Aventurier. Le **MO** place alors la ou les tuiles révélées et dispose les meubles, les événements d'Aventuriers  en annonçant les **phrases-clés** associées puis il place les **Monstres** qui deviennent actifs. L'**Aventurier** pose sa figurine sur la première case de la pièce ou corridor et peut poursuivre son déplacement.

 Le déplacement d'un **personnage** est interrompu s'il effectue une autre **action de base**. Les **actions gratuites** n'interrompent pas le déplacement.



Déclenchement des pièges



Si un Aventurier marche sur un piège non révélé, le **MO** arrête l'Aventurier sur la case piégée puis il prévient l'**Esprit d'Erune**. Les emplacements des **pièges dissimulés** sont indiqués sur le plan du donjon.

 Les **Aventuriers** traversent sans risque leurs cases piégées  .

Les **Monstres** traversent sans risque les pièges du **MO**  .

Si un Monstre est tué par un piège, les points d'expérience sont donnés à l'Aventurier qui a posé le piège.



Maître des Ombres, lorsqu'un Aventurier marche sur une case piégée  dites-moi :

« Un piège est déclenché. »

Je vous décris ses effets à appliquer et le jeton piège  est retiré du plateau. Si le piège révélé est une oubliette, appliquez les effets énoncés puis placez une oubliette .

Les oubliettes



Lorsqu'une oubliette est révélée, placez un **jeton oubliette**. Elle ne peut pas être désamorcée et reste sur le plateau jusqu'à la fin de la quête.

Quand un personnage **tombe dans une oubliette révélée**, il subit 1  de dégâts **imparables** et ne peut plus effectuer d'action tant qu'il n'en est pas sorti.

Sortir d'une oubliette vers une case attenante **coûte 4 cases de déplacement**.

Lors de son déplacement, un personnage peut **sauter par dessus une oubliette révélée** pour la traverser, il lance 1  :

-  /  : l'oubliette est ignorée et compte comme une case de déplacement.
-  : le personnage **tombe dans l'oubliette** et subit ses effets.

 Les **Monstres** possédant les aptitudes **Lévitation** et **Volant** ignorent tous les pièges.



Ligne de vue

La ligne de vue est la ligne tracée entre les centres de 2 cases.

Les murs, les portes fermées et les armoires sont des **obstacles** à la ligne de vue.

Les personnages (alliés et ennemis) ne sont pas des obstacles à la ligne de vue.

Les cases au dos d'un personnage lui sont hors de vue.

👁️ : **aucun obstacle sur la ligne de vue**, les cases sont **à vue**.

👁️ : **un obstacle coupe la ligne de vue**, les cases sont **hors de vue**.



Exemple : la Magicienne est à vue 👁️ du rat et hors de vue 👁️ du Gobelin car le mur coupe la ligne de vue.



Exemple : la Guerrière explore des corridors, depuis la case escalier elle **révèle les tuiles corridors** de toutes les cases 👁️ (en jaune). Les **Monstres qui s'y trouvent sont maintenant actifs**. La tuile marquée par un point d'interrogation sera révélée lorsqu'une de ses cases sera à vue 👁️ d'un Aventurier.

Exemple :

La Guerrière obtient 9 sur son **jet de déplacement** (1 🎲 +4), se déplace, **tombe dans une oubliette** sur la 8^e case et perd 1 📖. Sortir de l'oubliette nécessite 4 cases de déplacement : elle ne peut pas en sortir ce tour-ci.

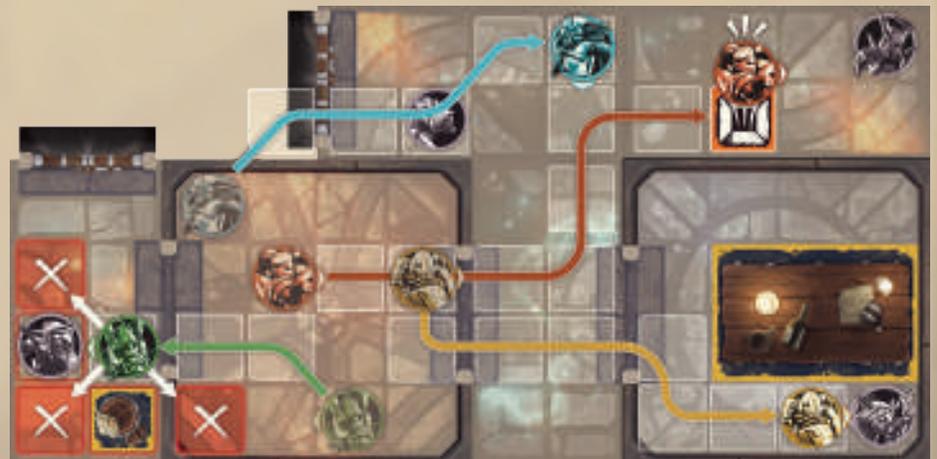
Le Gardien utilise **une action de base** 🖐️ **pour se déplacer**.

Avec son **jet de déplacement** (1 🎲 +4), il obtient 8 et peut se déplacer de 8 cases. Il avance de 4 cases, **ouvre une porte** révélant une pièce, puis avance de 3 cases pour attaquer le Gobelin archer (nouvelle action de base), ce qui met fin à son déplacement. L'orientation de sa figurine est fixe jusqu'à sa prochaine phase.

L'Archer obtient 6 sur son jet de déplacement (1 🎲 +4 🏹) et peut se déplacer de 6 cases en diagonale.

Il se déplace de 3 cases et **ouvre une porte**, le corridor est révélé.

Il ne peut pas se déplacer sur les cases marquées d'une X, car des obstacles sont présents. Il attaque le Gobelin archer (nouvelle action de base) ce qui met fin à son déplacement.



Monstres actifs/ inactifs

👑 Les **Monstres inactifs** 🚫 ne peuvent effectuer aucune action et sont insensibles aux dégâts.

Les Monstres d'une pièce ou corridor deviennent actifs ! si au moins une case de la tuile où ils se trouvent (pièce ou corridor) est dans la ligne de vue d'un Aventurier (après l'ouverture d'une porte).

Les Monstres d'une pièce deviennent actifs si une **porte de leur pièce reliée à une partie explorée du donjon est ouverte** (par un événement).

💡 Si un Aventurier révèle le contenu d'une pièce avec un sort ou un objet, les Monstres présents dans cette pièce sont révélés mais restent inactifs. Un Monstre qui apparaît dans une partie explorée du donjon (par le biais d'un événement ou talents du MO) est immédiatement **actif**.



Exemple : l'Archer lance le **sort Feu follet** qui révèle une pièce remplie de **Monstres**. Le **MO** révèle la pièce et son contenu, les **Monstres** révélés restent **inactifs**, et ne peuvent pas effectuer d'action. L'Archer se déplace et ouvre une porte, les Monstres révélés sont actifs.

Les Dés de Combat



Il y a 4 Dés de Combat.

Le Dé de Combat Noir, le Dé de Combat Jaune, le Dé de Combat Rouge et le Dé de Combat Bleu.

Les **Dés de Combat** sont utilisés pour :

Les **jets d'attaque** lors des **actions de combat**.

Les **jets de défense** pour se défendre.

Les **infligent des dégâts**, les **bloquent les** et les **gèrent de la stamina**.

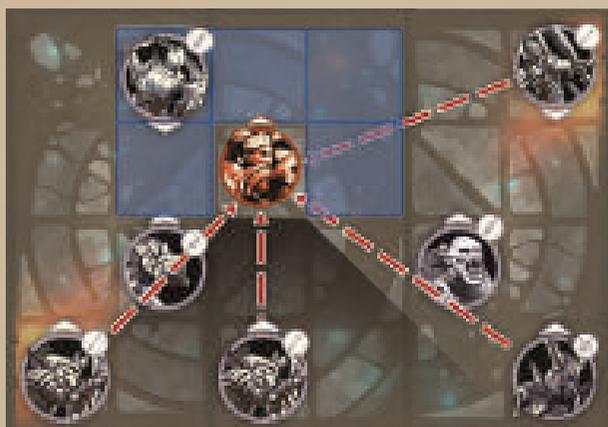
Zone d'attaque



L'**orientation d'un personnage** détermine ses **zones d'attaque** et **de défense**.

La **zone d'attaque** d'un personnage correspond aux cases sur lesquelles il peut effectuer une **attaque de mêlée**. Par défaut, il s'agit des 3 cases attenantes au personnage (devant, à droite et à gauche). Certaines armes permettent d'étendre la zone d'attaque aux cases en diagonales.

La zone d'attaque d'un personnage est bloquée par les murs et les portes fermées.



Zone de défense



Zone de dos

La **zone de défense** est identique pour chaque personnage, elle correspond à ses 5 cases : avant, gauche, droite, diagonale avant gauche et diagonale avant droite. Elle est utilisée pour certains talents et **l'attaque de dos**.

Une attaque de mêlée d'un ennemi qui n'est pas dans la zone de défense du personnage **ET** une attaque à distance qui ne traverse pas la zone de défense du personnage sont des **attaques de dos** (condition requise pour **Coup bas**).

Les attaques à distance provenant des diagonales arrières du personnage sont considérées comme étant **de dos**.

Certains Monstres ont des zones d'attaques particulières, leur zone de défense est alors identique à leur zone d'attaque.

Exemple : l'attaque de mêlée de l'Armure vivante est située **dans la zone de défense** de la Guerrière.

L'attaque de mêlée du Rat est **en dehors de la zone de défense** de la Guerrière, c'est une **attaque de dos en diagonale**.

Les attaques à distance du Squelette archer et de la Sorcière **traversent la zone de défense** de la Guerrière. Les attaques à distance des 2 Gobelins archers **ne traversent pas la zone de défense** de la Guerrière, ce sont des **attaques de dos**.

Jet d'attaque

Un jet d'attaque s'effectue lors d'une action de combat avec une arme de mêlée, une arme à distance ou un sort pour infliger des dégâts.

Le **jet d'attaque d'un Aventurier** dépend de l'arme qu'il utilise (indiquée sur sa **feuille de personnage**) ou du sort lancé.

Le **jet d'attaque d'un Monstre** est inscrit sur sa **carte Monstre** (attaque de mêlée, attaque à distance et sorts).



Le personnage lance les **dés** de son **jet d'attaque** : chaque dé obtenu peut faire perdre 1 à la cible. Les dés obtenus sur un **jet d'attaque imparable** ne peuvent pas être bloqués par des : la cible subit directement les dégâts.

Jet de défense

Pour se défendre d'un jet d'attaque, le personnage attaqué lance les dés de son jet de défense pour obtenir des boucliers.

Le **jet de défense d'un Aventurier** dépend des protections qu'il utilise (indiquées sur sa **feuille de personnage**).

Le **jet de défense d'un Monstre** est inscrit sur sa **carte Monstre**.



Chaque dé obtenu **bloque 1** sur le jet d'attaque de l'ennemi.

Chaque dé non défendu lui fait perdre 1.

Vous devez vous défendre, même si l'attaque ne comporte pas de, c'est une occasion de **générer des points de stamina** ou d'effectuer des **talents de réaction**. C'est pourquoi

les Monstres doivent se défendre de chaque attaque, même s'ils sont certains d'être tués.



Engagement au combat

Un **personnage** est **engagé** au combat dès qu'il attaque ou est attaqué par un ennemi **lors d'une attaque de mêlée** ✂.

Cet engagement prend fin dès que **l'un des deux personnages meurt, quitte la zone d'attaque, effectue une attaque à distance** ✂ **ou un sort à distance** ⚡ sur un autre personnage.

Il est possible d'être engagé au combat contre plusieurs ennemis à la fois, donc d'engager le combat avec un second ennemi sans avoir tué le premier.

👑 **Les dégâts-éclairs et attaques de dos** ne comptent pas comme un **engagement au combat**.

💡 **L'engagement au combat** peut vous empêcher d'utiliser certains **talents** comme **Attaque éclair** ou **Attaque d'opportunité**.
De plus, un personnage ne peut pas effectuer une **attaque à distance** ✂ contre un ennemi qui est engagé au combat avec lui.



Exemple : au cours de la phase des Aventuriers, la Magicienne effectue une **attaque de mêlée** sur l'Orc, ils sont tous les deux **engagés au combat**.

Le Gardien effectue **Attaque circulaire** sur les 3 Monstres autour de lui.

Le Gobelin et le Squelette archer sont à présent **engagés au combat** excepté l'Orc qui est de dos.

Au cours de la phase du MO. Le Squelette archer tire sur la Magicienne, **il n'est plus engagé au combat** avec le Gardien.

Le Gobelin se déplace pour attaquer la Magicienne, **il quitte la zone d'attaque** du Gardien qui n'est alors plus **engagé au combat avec aucun Monstre**. **Le Gardien** en profite pour utiliser immédiatement **Attaque éclair** !



Dégâts-éclairs ⚡

Les **dégâts-éclairs** ⚡ sont des dégâts infligés par certains **sorts** et **talents de réactions**, comme **Riposte**, **Attaque éclair** et **Attaque d'opportunité**.



Jet d'attaque-éclair

Pour **effectuer un jet d'attaque-éclair** le personnage lance son jet d'attaque : chaque ✂ obtenu est un **dégât-éclair** ⚡, les ⚡ et ⚡ sont ignorés.

👑 Pour se défendre des **dégâts-éclairs**, la cible ne lance pas son jet de défense habituel mais un **jet de défense-éclair**.

Jet de défense-éclair

Pour **effectuer un jet de défense-éclair** le personnage lance autant de ⚡ de son jet de défense que de **dégâts-éclairs** ⚡ à défendre. Toutefois, il ne peut pas lancer plus de dés que le nombre de ⚡ de son jet de défense.

Chaque ⚡ obtenu bloque 1 ⚡ du jet d'attaque-éclair. Chaque ⚡ restant fait perdre 1 ❤️ à la cible.

👑 Subir des **dégâts-éclairs** n'interrompt pas une action et n'engage pas au combat.

💡 Certains personnages disposent de ⚡, de ⚡ et de ⚡ dans leur jet de défense.

Lors d'un jet de défense-éclair les ⚡ sont utilisés en priorité avant d'utiliser les ⚡ puis les ⚡.

Exemple : un Gobelin doit se défendre de 2 **dégâts-éclair**. Ayant un jet de défense de 1 ⚡, il lance son jet de défense-éclair (1 ⚡) et obtient 1 ⚡. Un ⚡ est bloqué, l'autre lui fait perdre 1 ❤️.



Combat sur une table

Les personnages peuvent monter sur une table avec **2 cases de déplacement** et descendre de la table avec 1 case de déplacement.

Une table comporte deux cases distinctes et occupe un espace de 2x3 cases sur le plateau de jeu.

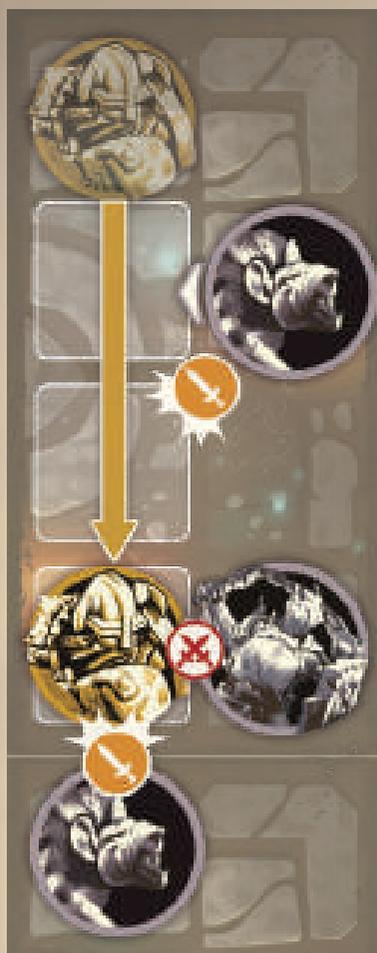
Un personnage sur une table augmente la taille de sa **zone d'attaque** et de sa **zone de défense** (voir illustration).

La zone est étendue aux diagonales si le personnage peut attaquer en diagonale ✂.

Exemple : la Gargouille et le Rat sur les tables ont une zone d'attaque étendue. Le Rat peut attaquer la Guerrière ou l'Archer.

Le Rat peut attaquer en diagonale la Magicienne ou le Gardien.





Exemple 2 - combat de mêlée

Le Gardien se déplace pour attaquer l'**Armure vivante**, en se déplaçant sur la 3^e case, il quitte la zone d'attaque du **Rat** qui utilise **Attaque éclair** (le Gardien quittant sa zone d'attaque), il lance son jet d'attaque et obtient 1 équivalent à un **dégât-éclair**.

Pour se défendre du dégât-éclair, le **Gardien** effectue un **jet de défense-éclair**, lance 1 et obtient 1 . Il perd 1 et poursuit son déplacement.



Le Gardien utilise une action de combat

pour attaquer l'**Armure vivante** dans sa zone d'attaque. Son épée large lui confère un **jet d'attaque** de 3 , il obtient 1 1 1 . Il gagne 1 .

L'**Armure vivante** a un **jet de défense** de 5 1 , elle obtient 1 3 2 .

Le est bloqué, elle utilise **Riposte** qui convertit les 3 en 3 **dégâts-éclair** et son talent passif **Contrecoup** qui ajoute 1 **dégât-éclair** à sa **Riposte**.

Le Gardien effectue un **jet de défense-éclair**. Il ne peut pas lancer plus de dés que ceux accordés par son **jet de défense** de 3 . Il lance 3 et obtient 1 1 1 . Un **dégât-éclair** est bloqué, il perd 3 et gagne 1 .



La phase des Aventuriers se termine, le **Rat** utilise **Attaque d'opportunité** car il n'est pas engagé au combat et un ennemi est dans sa zone d'attaque. Il lance son jet d'attaque et obtient 1 équivalent à un **dégât-éclair** .

Le **Gardien** effectue un **jet de défense-éclair**. Il lance 1 et obtient 1 . Il utilise **Robustesse** qui ajoute 1 à son jet de défense et bloque le **dégât éclair**. Il gagne 1 .



Changer d'armes ou de protections

Lors de sa phase, un **Aventurier** peut changer d'arme ou de protections autant de fois qu'il le souhaite, parmi celles de rangs maîtrisés de son inventaire.

Lors de la phase du MO, si un **Aventurier** effectue un jet de dé, il **doit choisir l'arme et les protections** qu'il utilise : ce choix est définitif pour cette phase.

Exemple : le **Gardien** tue un **Orc** avec sa hache d'arme lors d'une attaque de mêlée. Il utilise **Enchaînement** pour attaquer un second ennemi et attaque un **Squelette** avec son arbalète. Son tour se termine. Le tour suivant, le **MO** attaque le **Gardien** avec 3 **Gobelins**. Le **Gardien** choisit d'utiliser sa hache et son bouclier de bois pour avoir un meilleur jet de défense. Il doit conserver cet équipement jusqu'à sa prochaine phase.



Renverser une armoire

Un personnage (Aventurier ou Monstre) peut renverser une armoire qui lui est **attenante** au prix d'une **action de combat**. Chaque personnage (allié ou ennemi) présent sur les 4 cases devant l'armoire doit se défendre d'une attaque de 2 ⚔. Les 🏹 de ce jet d'attaque ne rapportent pas de 🏹. L'armoire est détruite et retirée du plateau.

L'Aventurier gagne de l'expérience si des Monstres sont tués.

Les Petits Monstres 🐭 ne peuvent pas effectuer cette action.

👑 Il n'est pas possible de détruire un meuble marqué par un événement Erune 🏹 ou lié à un événement de quête.

Exemple : le Gardien renverse l'armoire sur les 3 Monstres présents dans la zone, ils doivent chacun se défendre d'une attaque de 2 ⚔.

Le Gardien gagne de l'expérience si des Monstres sont tués.

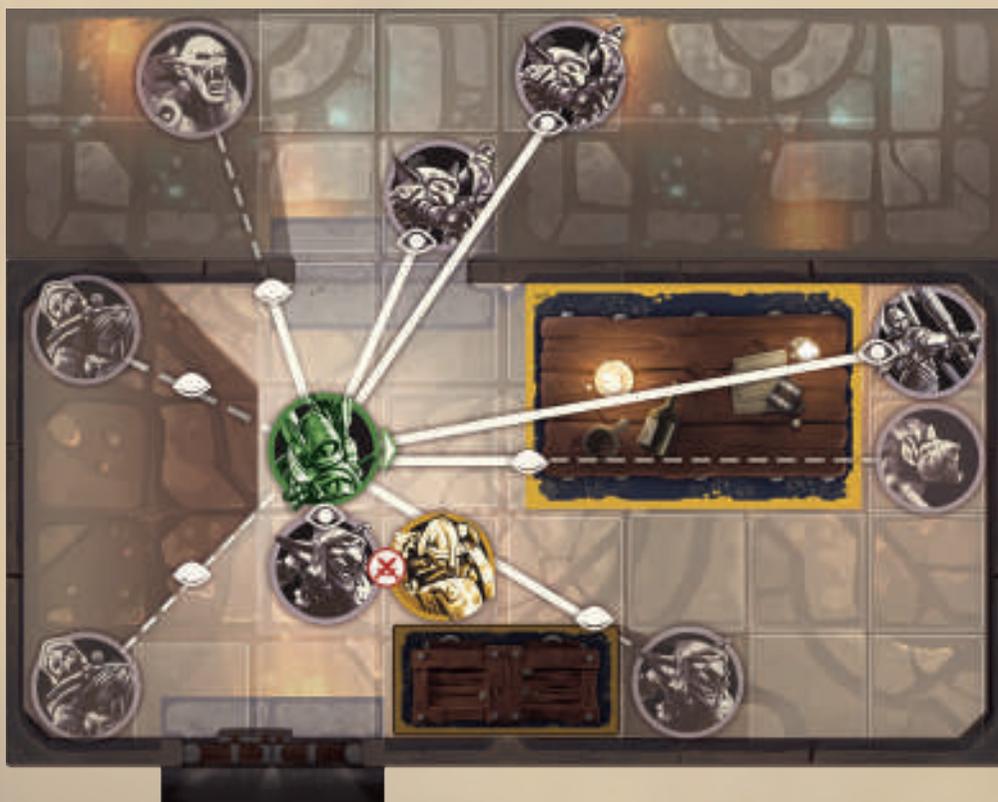


Attaque à distance

Le personnage utilise une **action de combat** pour effectuer **une attaque à distance**.

Il lance son **jet d'attaque à distance** 🏹 sur une **cible à vue** 👁 (les cases au dos du personnage sont hors de vue 👁).

👑 Un personnage ne peut pas effectuer un jet d'attaque à distance sur un ennemi qui est engagé au combat avec lui. Il doit dans ce cas faire une attaque de mêlée avec une arme de mêlée 🗡 ou hybride 🗡🏹.



Exemple : l'Archer n'a pas de ligne de vue 👁 sur l'Orc et le Gobelin (le mur et l'armoire faisant obstacle), ni sur les 2 Squelettes dans son dos, ni sur le Rat (qui est de type petit 🐭 et donc caché par la table).

Il a une ligne de vue 👁 sur le Squelette archer et les Gobelins archers. Il peut également effectuer une attaque à distance avec son arc sur le Gobelin présent dans sa zone d'attaque qui n'est pas engagé au combat avec lui.

L'Archer attaque le Squelette archer à vue 👁, son arc court lui confère un jet d'attaque de 3 ⚔, il obtient 2 🏹 et 1 🏹.

Le Squelette archer lance son jet de défense (1 🏹 1 🏹) et obtient 1 🏹 et 1 🏹.

Il perd 1 🏹 et est tué, le MO gagne 1 🏹, l'Archer gagne 4 PX.



Exemple :

Lors de la phase du MO, le Rat attaque l'Archer : ils sont **engagés au combat**, l'Archer ne peut pas l'attaquer à distance.

L'attaque à distance étant possible sur un autre ennemi **non-engagé avec lui**, l'Archer décide d'attaquer à distance le Squelette. Il n'est donc **plus engagé au combat** avec le Rat.

Sur son jet d'attaque (3 🎲), il obtient 2 🎲 et 1 🎲.

Le MO lance la malédiction **Faiblesse** (-1 🎲) pour faire relancer le dé sur lequel il a obtenu un 🎲. L'Archer obtient finalement 1 🎲 et 2 🎲.

Le Squelette archer se défend, sur son jet de défense (1 🎲 1 🎲), il obtient 1 🎲 et 1 🎲. Le MO gagne 1 🎲.



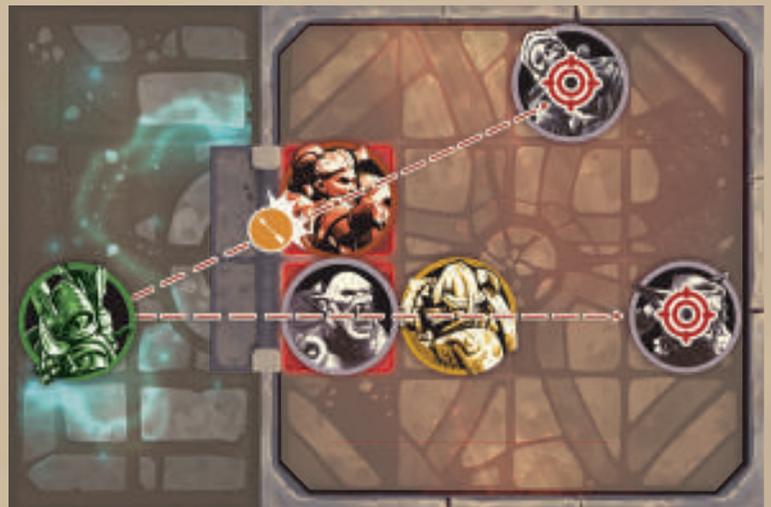
La phase des Aventuriers se termine, le Rat utilise **Attaque d'opportunité** car il n'est pas **engagé au combat** et un ennemi est dans sa zone d'attaque. Il lance son jet d'attaque et obtient 1 🎲 mais aucun 🎲, son attaque échoue. **L'Archer** n'effectue pas de **jet de défense-éclair**.



Tir perdu

L'attaque à distance d'un **personnage** échoue si son **jet d'attaque** ne contient aucun 🎲. Chaque 🎲 obtenu sur ce jet inflige des **dégâts-éclairs** ⚡ au premier **personnage** (allié ou ennemi) situé entre le tireur et la cible initiale. La victime du **tir perdu** doit alors se défendre avec un **jet de défense-éclair**.

Exemple : si l'Archer tire sur le Squelette, il risque un **tir perdu** sur la Guerrière. S'il tire sur le Gobelin, il risque un **tir perdu** sur l'Orc, le Gardien ne risque rien. L'Archer prend le risque de tirer sur le Squelette : il lance son **jet d'attaque** (3 🎲) et obtient 2 🎲 et 1 🎲. Son tir échoue, la règle du **tir perdu** s'applique et l'unique 🎲 de son jet d'attaque devient un **dégât-éclair** ⚡ qui doit être défendu par la Guerrière.





Test de réussite

Certains **sorts ou aptitudes** demandent d'effectuer un **test de réussite**.

Dans ce cas, le **lanceur de sort** jette un dé de combat bleu et applique l'effet obtenu.

Il peut y avoir trois résultats différents sur un **test de réussite** :



✕ : aucun obtenu.



: 1 obtenu.



: 2 obtenus.



Lancer un sort

Lancer un sort est une action de combat qu'il soit offensif , d'entrave , de soin ou d'amélioration .

Un sort est une action de combat **hybride** , il peut être lancé **en mêlée en diagonale** , **sur un ennemi engagé au combat** avec le lanceur et **à distance** en fonction de la portée de celui-ci.

Un personnage peut toujours lancer un sort sur lui-même, quelle que soit sa portée.

Le personnage lanceur de sort utilise une **action de combat pour lancer un sort**.

Il choisit un de ses **sorts disponibles**, vérifie que la **portée du sort** est respectée , dépense son coût en (les *Monstres ignorent cette étape*) pour appliquer l'effet du sort.

Les *Aventuriers* doivent poser 1 sur le sort utilisé pour signifier qu'il n'est **plus disponible**.

Rémanence permet de lancer un sort une seconde et dernière fois.



Exemple : la Magicienne utilise son **action de combat** pour lancer le sort offensif **Vent cisailant** sur une Sorcière à vue . Le sort est disponible, la Magicienne paye son coût en , elle effectue le **test de réussite** et obtient sur le lancer du , le jet d'attaque du sort est alors de 1 1 , elle obtient 3 que la Sorcière doit défendre. Le sort n'est plus disponible.



Zones d'effet

Certaines actions comme les détections de **pièges** et certains **sorts** s'appliquent sur plusieurs cases (contrairement aux actions **ciblées** qui visent une case bien spécifique).

Ces zones sont interrompues par les portes fermées et les murs.

- La **zone d'effet d'une pièce** correspond à toutes les cases de la pièce si **au moins une case de la pièce est à vue** du personnage.
- La **zone d'effet d'un corridor** correspond à toutes les cases des tuiles corridors attenantes et à vue du personnage.



Les **cases adjacentes** sont toutes les cases autour du personnage (diagonales incluses).



Les **cases attenantes d'un personnage** sont ses cases avant, gauche et droite.

Des cases attenantes partagent au moins une arête commune.

Certains sorts, aptitudes ou talents ont des zones d'effet dans des pièces, ces zones d'effet peuvent aussi s'appliquer dans les corridors.

Voici quelques exemples de 4 cases attenantes :



Exemple : la Magicienne veut lancer un sort ayant une zone d'effet dans une pièce ou corridor . Elle a trois possibilités : lancer le sort dans la pièce (en rouge), sur les 2 tuiles corridors à vue (en jaune) ou les 2 tuiles corridors à vue (en vert).





Détruire une source d'Ombres



Les **sources d'Ombres** sont des brèches entre le monde d'Erune et le royaume des Ombres. Les Aventuriers doivent les détruire pour affaiblir le MO.

Les **sources d'Ombres** possèdent des (les jetons sont placés sur la tuile) et n'ont pas de jet de défense.

Les **Aventuriers** peuvent infliger des dégâts à la **source d'Ombres** pour réduire ses à 0 et la détruire.



Lorsqu'une source d'Ombres est détruite, dites-moi :

« **Une source d'Ombres a été détruite.** »



Détecter des pièges

Un **Aventurier** peut scruter la **pièce** ou le **corridor** dans lequel il se trouve pour révéler les éventuels **pièges** .

Pour détecter des pièges, il lance le **dé de recherche** :

- S'il n'obtient aucun , il ne trouve rien.
- S'il obtient 1 ou plus, le **MO** révèle autant de **pièges** que d' obtenus sur les emplacements indiqués sur le plan du donjon, en commençant par les plus proches de l'Aventurier. S'il n'y a pas de **piège** dans la pièce, le **MO** l'annonce.

Si plusieurs pièges sont à égale distance de l'Aventurier, le choix du piège révélé est alors à la discrétion du **MO**.

Exemple : la Magicienne fait une **détection de pièges**, elle lance le **dé de recherche** et obtient 2 .

Le MO révèle les 2 **pièges** les plus proches de la Magicienne.



Fouiller

Les **Aventuriers** peuvent, avec une **action de base**, **fouiller une pièce** ou un **meuble** à la recherche de trésors.

Aucun Monstre ne doit être présent lorsqu'une pièce est fouillée.

Les **pièces** et les **meubles** (table, armoire, coffre, tonneau) ne peuvent être fouillés qu'une seule fois.

Retournez les jetons des meubles une fois fouillés.



Dites-moi :

« **Votre Aventurier fouille une pièce/un meuble.** »

Je vous annonce votre butin que vous noterez sur votre **feuille de personnage**.

Exemple : « Le Gardien fouille l'armoire »,
« L'Archer fouille la table », « La Magicienne fouille le coffre »,
« La Guerrière fouille la pièce ».



Table



Armoire



Coffre



Tonneau



Se préparer au combat

Cette action met fin au tour du personnage.

Au prix d'une **action de base**, le personnage se concentre et gagne un **point de stamina temporaire**  qu'il pourra utiliser lors de sa prochaine phase.

Lorsqu'un **Monstre** se prépare au combat, il est le seul à pouvoir utiliser le **PS temporaire**  généré.



PU/PS/PM temporaire

Un  /  /  **temporaire**  doit être utilisé **avant la fin de la prochaine phase du personnage** qui l'obtient, après quoi le jeton est perdu.

 Placez le jeton ( /  / ) **temporaire**  sous ou contre la figurine du personnage l'ayant obtenu.

 Les **jetons temporaires** ne tiennent pas compte des  **max**,  **max** et  **max** de l'Aventurier.



Repos à un feu de camp

Le **feu de camp** offre aux **Aventuriers** une phase de repos pendant leur aventure afin de **gagner des niveaux** et **reprendre des forces**, le **Maître des Ombres** en bénéficie lui aussi.



 Le groupe d'Aventuriers dispose d'un **jeton feu de camp**, utilisable **une fois par quête**. Ils doivent décider ensemble du meilleur moment pour allumer le feu de camp, qui termine le tour de jeu.



Aventuriers, pour utiliser le feu de camp, vous devez être réunis dans une pièce dépourvue de Monstre.
Poser le jeton feu de camp sur 4 cases libres puis me dire :
« **Nous allumons un feu de camp.** »
Chaque joueur me donne le nombre de points d'expérience de son personnage afin que je lui annonce s'il gagne un niveau et les bienfaits du feu de camp.

Les actions gratuites

Les **actions gratuites** sont des actions secondaires pouvant être **réalisées par les Aventuriers à tout moment au cours de leur phase**. Certaines actions gratuites sont renouvelables à volonté , d'autres sont utilisables une fois par tour .



Donner un objet

Un Aventurier peut donner des objets de son inventaire à un ou plusieurs **alliés situés dans sa ligne de vue à 5 cases maximum**.



Toute action  qui n'est pas clairement définie comme une **action de base**  est considérée comme une **action gratuite** .



Déclencher un évènement Erune

Lorsqu'un **Aventurier** interagit avec un évènement , il doit se trouver sur une case **attenante**  et prononcer la **phrase-clé** correspondante à l'**Esprit d'Erune**. Certains évènements sont des rencontres avec des Personnages-Non-Joueurs (PNJ), dans ce cas c'est le jeton PNJ qui représente le **personnage**.

 Pour **déclencher un évènement Aventurier** , dites-moi :

« **Votre Aventurier et la phrase clé de l'évènement.** »

Exemple : « Le Gardien active le levier »,
« L'Archer parle au prisonnier »...

Les emplacements des évènements  et les **phrases-clés** qui les déclenchent sont inscrits sur la **feuille de quête du MO**.

Exemple : l'Archer se place devant un évènement  et dit à l'**Esprit d'Erune** la phrase-clé « L'Archer active le levier ». L'**Esprit d'Erune** lui répond : « Vous entendez un mécanisme s'enclencher, ouvrant bruyamment la porte sur votre gauche. »



Boire une potion / Utiliser une rune



Une fois par tour, un Aventurier peut boire une potion ou utiliser une rune de son inventaire pour bénéficier immédiatement de ses effets.

Les potions et les runes sont retirées de l'inventaire une fois utilisées.

Activer une rune

Certaines **runes sont durables**, le personnage **dépense un coût en**  **pour activer la rune** et bénéficier de ses effets **jusqu'à la fin de la quête**.

☞ Chaque personnage ne peut bénéficier que d'**une seule rune active** à la fois ; activer une nouvelle rune annule les effets de la précédente.



Consommer une substance

Une fois par tour, un Aventurier peut consommer une substance de son inventaire. Il doit dire à l'**Esprit d'Erune** que son personnage consomme la substance choisie pour en révéler les effets. *La substance, une fois utilisée, est retirée de l'inventaire.*

Contrairement aux potions, les effets des substances varient en fonction de leur qualité et de l'Aventurier qui la consomme.

Les 6 substances sont : l'Hydromel, la Bière Naine, le Cristal de Mana, le Liloudou, le Wissteck et l'Herbe à Pipe.



Lorsque vous consommez une substance, dites-moi :

« **Votre Aventurier et la substance que vous consommez** ».

Exemple : « Le Gardien boit de l'hydromel »,

« La Guerrière boit une bière naine »,

« La Magicienne utilise un cristal de mana »,

« L'Archer prend du Liloudou », « La Guerrière prend du Wissteck »,

« Le Gardien fume de l'herbe à pipe ».



Désamorcer un piège

Une fois par tour, un Aventurier non-engagé dans un combat peut tenter de désamorcer un **piège révélé** sur une case qui lui est **attendant** . Il lance alors un **dé de recherche**  :

- S'il obtient un , le piège est désamorcé et retiré du plateau.
- S'il n'obtient aucun , annoncez à l'**Esprit d'Erune** « **Un piège est déclenché** ».

☞ **Désamorcer un piège avec succès** rapporte à l'**Aventurier** 2 PX.



Passer un Pacte avec les Ombres

Un **Aventurier** peut passer un **pacte avec les Ombres** à tout moment au cours de sa phase. Les trois pactes avec les Ombres sont :

- **Ressources cachées** : +2  ou +1 .
- **Purification** : L'Aventurier **lève la malédiction** durable dont il est victime. Le MO ne peut plus utiliser cette malédiction jusqu'à la fin de la quête.
- **Résurrection** : L'Aventurier qui n'a plus de  **recupère tous ses** . Ce pacte réduit les PX des objectifs de quêtes de l'Aventurier qui l'a réalisé et rapporte des PX au Maître des Ombres.

☞ Lorsqu'un Aventurier passe un pacte de Résurrection, dites-moi :

« **Votre Aventurier passe un pacte de résurrection.** »

Exemple : « Le Gardien passe un pacte de résurrection. »

☞ Un Aventurier **ne peut pas passer de pacte s'il possède plus de 3 cartes d'Ombres** après son pacte.

*Des événements peuvent donner des **cartes d'Ombres** à un **Aventurier** même s'il possède déjà 3 **cartes d'Ombres**.*

Lorsqu'un Aventurier passe un pacte avec les Ombres, il reçoit le nombre de **cartes d'Ombres** correspondant au prix du pacte et les place sur sa réserve de Stamina.

Chaque  **possédé et généré par l'Aventurier est à présent posé sur la carte d'Ombres** et ne peut pas être utilisé.

Lorsque la carte est remplie, les 3  **sont récupérés par le MO et la carte retourne dans la pile.**

Les cartes d'Ombres sont complétées les unes après les autres.



Exemple de tour



Phase de l'Esprit d'Erune

- « Le tour 5 commence. **Aventuriers**, vos blessures s'infectent, chaque blessé lance 1 et perd 1 s'il obtient 1. **Maître des Ombres**, vos Monstres peuvent utiliser gratuitement **Bonne fortune** ce tour-ci ! » Les blessures du Gardien et de la Guerrière s'infectent, ils perdent 1.

Phase du Maître des Ombres

Le Maître des Ombres effectue les actions de ses Monstres actifs présents sur le plateau.

- Action de base : se déplacer.** Le Gobelin et l'Orc se déplacent.
- Action de base : action de combat**
- Le Gobelin et le Squelette archer** attaquent l'Archer elfe. Ils utilisent **Attaque groupée** (-2) et **Bonne fortune**. Sur leur jet d'attaque (3 2) ils obtiennent 2. L'Archer elfe se défend et obtient 2 1, il utilise **Riposte**. Le Gobelin subit 1 dégât-éclair et est tué, l'Archer elfe gagne 2 PX.
- L'Orc** attaque la Guerrière (1 1), il obtient 3 1. Le MO gagne 1. La Guerrière se défend, obtient 2 1, elle perd 1 et gagne 1.
- L'Orc** utilise son aptitude **Soif de sang** pour utiliser **Enchaînement**, il attaque le Gardien et obtient 1 2.
- Le Gardien se défend, obtient 1 2, il perd 1 et gagne 2.
- Action de Base : se préparer au combat.** Le Squelette archer gagne 1.

Phase des Aventuriers

La Guerrière

- Action gratuite :** boire une potion. La Guerrière boit une potion de soin mineure et gagne 2.
- Action de base : action de combat.** Elle attaque l'Orc en mêlée (jet d'attaque 3) et obtient 2 1. Son aptitude **Baroudeuse** (-1) transforme 1 de son jet d'attaque en 1. L'Orc se défend et obtient 2 1. Il est tué et la Guerrière gagne 6PX.
- Action de base : détection de pièges.** Elle obtient 2 sur le, le MO révèle le seul piège présent dans le corridor.

Le Gardien

- Action de base : se déplacer.**
- Action gratuite :** désamorcer le piège. Le Gardien obtient 1 sur le et gagne 2 PX. Aptitude **bricoleur** il gagne 1 jeton piège bleu qu'il met dans son inventaire.
- Action de base : fouille.**
- « **Le Gardien fouille l'armoire** » il gagne une hache d'arme, 6 pièces d'or et une bière naine.

La Magicienne

- Action de base : action de combat.** La Magicienne lance le sort **Boule de feu** (-1) et inflige 2 imparables au Squelette archer. Il est tué, elle gagne 4 PX.
- Action gratuite :** utiliser une substance. « **La Magicienne utilise un cristal de mana** » elle gagne 2.
- Action de base : se déplacer.**
- Action gratuite :** déclencher un événement. « **La Magicienne active le levier** » la porte fermée s'ouvre.
- Action gratuite :** déclencher un événement. « **La Magicienne parle au moine** » le moine lui offre une eau bénite et une clé d'argent.

L'Archer

- Action de base : se déplacer.**
- Action de base : fouiller la pièce.**
- « **L'Archer fouille la pièce** » un piège se déclenche affectant tous les Aventuriers. Pour obtenir un nouveau résultat de fouille, l'Archer utilise **Veinard** (-1).
- « **Je suis veinard** » le piège est ignoré et l'Archer gagne une bouteille d'hydromel.

Les Aventuriers ont terminé leurs actions : un nouveau tour peut commencer !

Quête personnalisée

Les quêtes personnalisées vous permettent de jouer des quêtes de votre invention en mode Maître des Ombres.

Laissez libre cours à votre imagination.

Jouer une quête personnalisée

Pour jouer une quête personnalisée, il vous suffit de lancer une « Quête personnalisée » sur l'application.

L'**Esprit d'Erune** joue avec vous et conserve son rôle (événements de tours, fouille, substances, etc.). Cependant, elle ne gère pas les événements de scénarios  qui, s'il y en a, sont gérés intégralement par le **MO** qui doit les préparer à l'avance et les lire aux joueurs Aventuriers.

 Le nombre de points d'expérience que rapportent les **objectifs des quêtes personnalisées** (à chaque personnage) doit être environ égal à la somme des points d'expérience de l'ensemble des Monstres présents sur le plan de quête.
À la fin de la quête, chaque Aventurier ayant réalisé un **pacte de résurrection** doit donner au MO $\frac{1}{4}$ de ses PX obtenus avec les objectifs de quête.

Créer une quête personnalisée

Il est possible de créer ses propres quêtes pour jouer à Erune en mode **Maître des Ombres**.

Pour créer une quête personnalisée, vous avez au minimum besoin :

- d'un objectif principal pour les **Aventuriers** et pour le **Maître des Ombres**.
- d'un **plan de donjon** comprenant les **Monstres** présents et l'emplacement des **pièges**.

Si vous souhaitez faire des quêtes personnalisées plus complexes, vous pouvez ajouter :

- des **Boss (Monstres personnalisés par vos soins ayant des caractéristiques et aptitudes uniques)**.
- des événements de scénarios :
 - Des événements de tours qui s'ajoutent à ceux de l'Esprit d'Erune.
 - Des événements d'Aventuriers  de toutes sortes : comme une rencontre avec un PNJ.
 - Des événements de MO déclenchés à des moments-clés (quand les Aventuriers marchent sur cette case, quand cette porte est ouverte, quand ce personnage est tué, etc.).

Mode Arène

Les Aventuriers affrontent dans l'Arène des hordes de Monstres, ils doivent survivre le plus longtemps possible pour remporter des trésors et équipements rares !

Le mode Arène peut être joué en **mode Maître des Ombres** et en **mode Solo/Coopératif**, les règles de combats et la mise en place sont alors inchangées.

 Vous ne gagnez pas de point d'expérience dans l'Arène.

 Je vous révèle les événements de tours, l'apparition des Monstres et les trésors que vous gagnez.



Mode Solo/Coopératif

Dans le mode Solo/Coopératif, il n'y a pas de Maître des Ombres et l'organisation des salles vous est donnée par l'Esprit d'Erune. Lorsqu'un seul joueur joue en mode Solo, il doit jouer avec deux personnages Aventuriers (il crée 2 feuilles de personnages).

Mise en Place Mode Solo/Coopératif



Laissez de côté le livre de quête, je serai votre guide.

Placez sur la table : le plateau de pacte avec les Ombres, les cartes de talent de Maître des Ombres ainsi que les cartes Monstre.

L'exploration

Le contenu des salles est révélé par l'Esprit d'Erune lorsque vous ouvrez une porte.



Chaque porte a un nom qui lui correspond, pour l'ouvrir dites moi : « **Votre Aventurier ouvre le nom de la porte.** »

Exemple : « La Magicienne ouvre la porte A. »

Quand vous ouvrez une porte, je vous révèle le plan de la pièce ou corridor dévoilé(e) et je vous donne le nom des nouvelles portes et évènements s'il y en a.

Placez ensuite les éléments révélés pour poursuivre votre exploration.

Détecter les pièges

Dans ce mode, les pièges ne sont plus révélés pendant la phase des Aventuriers. C'est l'esprit d'Erune qui dévoile à chaque tour, si des pièges sont placés ou déclenchés dans le donjon.



L'action détecter des pièges réduit le risque de déclenchement de pièges. Quand un Aventurier détecte les pièges dites-moi : « **Votre Aventurier détecte les pièges.** »

Si vous effectuez suffisamment de détections, il n'y a plus de risque de déclencher des pièges.

Ouvrir des portes dévoilant de nouvelles parties du donjon augmente le **risque de déclenchement de pièges.**

Phase du Maître des Ombres (MO)

En mode Solo/Coopératif les joueurs Aventuriers effectuent les actions de combat, de défense, et de déplacement des Monstres pour le MO.

Le MO n'a pas de réserve de stamina. **Les Monstres ne génèrent donc pas de stamina** sur leurs jets de dés et n'utilisent pas l'action se préparer au combat. Si le MO obtient des (grâce aux cartes d'Ombres, aux aptitudes de ses Monstres ou autre) ils sont placés dans la pile de commune.

Lors de la phase du MO, l'Esprit d'Erune révèle les **talents maîtrisés par les Monstres**. Ces talents sont utilisables gratuitement (sans coût en).

Placez les talents des Monstres à côté du plateau de pactes avec les Ombres pour les avoir à disposition pendant la partie.



Comportement des Monstres

Quand vient la phase du MO, chaque Monstre actif sur le plateau doit réaliser ses actions de base :

Se déplacer Action de combat

Les Monstres ont un comportement qui dépend de leur jet d'attaque.

Les **Monstres** ayant un jet d'attaque de mêlée , agissent différemment des **Monstres** qui ont un jet d'attaque à distance et hybride .

Étapes pour faire jouer les Monstres lors de la phase du MO :

- 1 : Les Monstres **lanceurs de sorts** effectuent un **test de réussite** pour déterminer leur action de combat et leur comportement lors ce tour.
- 2 : Les Monstres ayant un **comportement de mêlée** choisissent leur **cible** et **se déplacent**.
- 3 : Les Monstres ayant un **comportement à distance** choisissent leur **cible** et **se déplacent**.
- 4 : **Tous les Monstres** réalisent leurs **actions de combat** .

Le comportement des Monstres est régi par des règles d'or, puis **des priorités pour cibler leurs ennemis** données par ordre d'importance **1**, **2** et **3**. Si la priorité **1** ne suffit pas à établir la cible du Monstre, il faut appliquer la **2** puis la **3**.



Pour chacune de ces actions (déplacement et combat) **chaque Monstre utilise ses aptitudes et talents disponibles pour infliger le maximum de dégâts au maximum d'Aventuriers.**

Les Monstres engagés au combat ciblent toujours leur adversaire.

Les Monstres s'orientent toujours pour ne pas être de dos à leurs ennemis.

Ils ignorent les cibles qui impliquent de subir Attaque éclair ou Attaque d'opportunité.

Ils ignorent les cibles qu'ils ne peuvent attaquer (si la cible ne peut pas être dans la zone d'attaque ou est hors de vue).

Lanceurs de Sorts



À chaque tour, les Monstres lanceurs de sorts réalisent un **test de réussite** qui détermine leur action de combat et leur comportement (de mêlée ou à distance).

Sur un **test de réussite** :

: Jet d'attaque normal : 1^{er} sort : 2^e sort

S'il n'est pas possible d'effectuer le sort tiré, le Monstre lance l'autre sort.

Si aucun sort ne peut être lancé, le Monstre effectue son jet d'attaque normal.



Si le sort est un sort de mêlée, le Monstre a un **comportement de mêlée** .

Exemple : le sort *Brûlure des Ombres de la Sorcière*.



Si c'est un sort à distance, le Monstre a un **comportement à distance** .

Exemple : le sort *Convocation d'armure de la Sorcière*.

La **Sorcière** utilise son aptitude *Héraut des Ombres* pour affecter un maximum d'Aventuriers lors de son déplacement.

Comportement de mêlée



Cible

1 Cible l'Aventurier **le plus proche** (en nombre de cases à parcourir) pour être à portée d'attaque de mêlée lors de ce tour.

2 Cible l'Aventurier **ayant le moins de Monstres dans sa zone d'attaque**/engagés au combat avec lui.

3 Cible l'Aventurier ayant le moins de , puis le moins de , puis le moins de , puis la cible est tirée au sort.

Déplacement

La cible est dans la zone d'attaque,
ne se déplace pas.

La cible n'est pas dans la zone d'attaque,
se déplace vers sa cible en restant si possible hors de la zone d'attaque de celle-ci.

Gargouille : utilise son aptitude *Harcèlement* pour finir son déplacement sur la case la plus éloignée de chaque Aventurier après avoir attaqué.

Comportement à distance



Cible

Cible l'Aventurier **ayant le moins de Monstres dans sa zone d'attaque** /engagés au combat avec lui, pouvant être ce tour.

Cible l'Aventurier **le plus proche** (en nombre de cases à parcourir) pour être à vue .

Cible l'Aventurier ayant le moins de , puis le moins de , puis le moins de , puis la cible est tirée au sort.

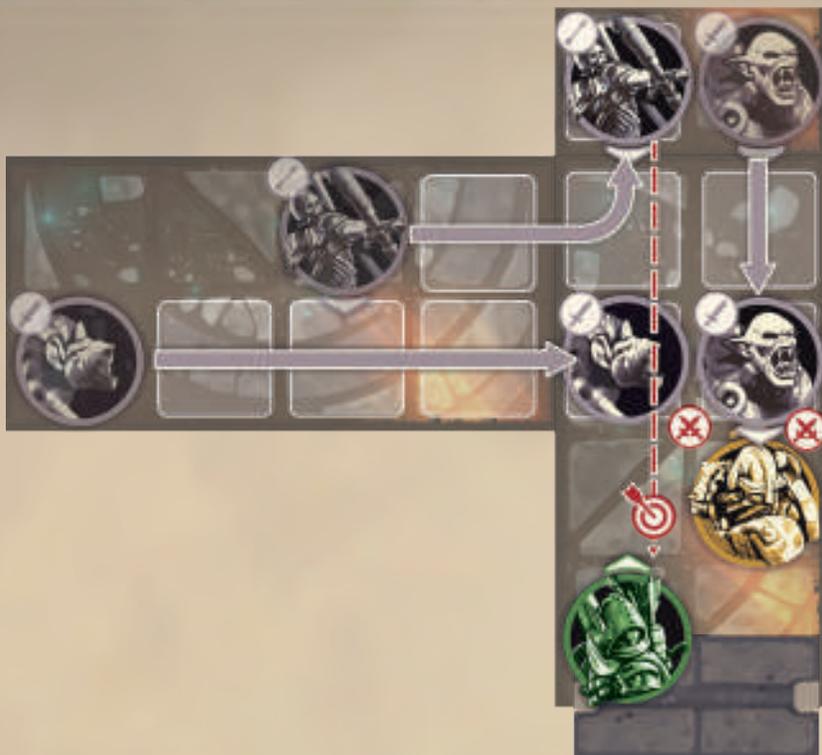
Déplacement

La cible est à vue ,
ne se déplace pas.

La cible est hors de vue ,
se déplace sur la case la plus éloignée de chaque Aventurier pour être à vue de l'Aventurier ciblé.

Combat

Réalise l'action de combat sur l'Aventurier ciblé.



Exemple 1

Comportement de mêlée - cible et déplacement 🎯👤

Le Rat cible l'Aventurier le plus proche. Attaquant en diagonale, il se déplace de 4 cases pour avoir le Gardien dans sa zone d'attaque.

L'Orc cible l'Aventurier le plus proche, il cible le Gardien et se déplace de 2 cases vers lui.

Comportement à distance - cible et déplacement 🎯👤

Le Squelette archer cible l'Aventurier ayant le moins de Monstres dans sa zone d'attaque, le Gardien en a deux et l'Archer elfe n'en a aucun. Il se déplace de 3 cases pour avoir l'Archer elfe à vue 👁, en restant le plus éloigné possible de chaque Aventurier.

Tous les Monstres - action de combat ⚔️

Les Monstres réalisent leurs actions de combat sur leurs cibles respectives : le Rat et l'Orc attaquent le Gardien en mêlée et le Squelette archer tire sur l'Archer elfe.

Exemple 2

Comportement de mêlée - cible et déplacement 🎯👤

Le Gobelin cible l'Aventurier le plus proche, la Magicienne et la Guerrière sont à égale distance. Il cible alors l'Aventurier ayant le moins de Monstres dans sa zone d'attaque, elles ont chacune un Monstre dans leur zone et aucune n'est engagée au combat.

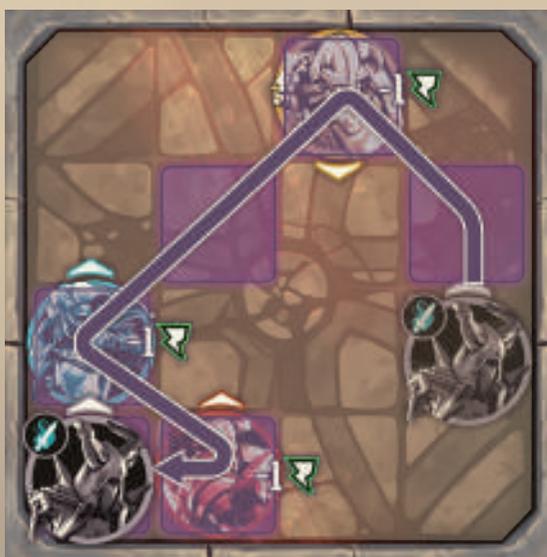
Finalement, il cible l'aventurier ayant le moins de ❤️ : la Magicienne. Sa cible est dans sa zone d'attaque, il ne se déplace pas.

Comportement à distance - cible et déplacement 🎯👤

Le Gobelin archer cible l'Aventurier ayant le moins de Monstres dans sa zone d'attaque, la Guerrière et la Magicienne ont chacune un Monstre dans leur zone et aucune n'est engagée au combat pour l'instant. Il cible alors l'Aventurier le plus proche : la Guerrière. Sa cible étant à vue 👁, il ne se déplace pas.

Tous les Monstres - action de combat ⚔️

Les Monstres réalisent leurs actions de combat sur leurs cibles respectives : le Gobelin attaque la Magicienne et le Gobelin archer tire sur la Guerrière.



Exemple 3

Lanceur de sorts - test de réussite

La Sorcière réalise son test de réussite pour déterminer son action de combat : elle obtient 🎲🎲 et lance Brûlure des Ombres, puisqu'il s'agit d'un sort de mêlée ⚔️, elle adopte un comportement de mêlée ce tour.

Comportement de mêlée - cible et déplacement 🎯👤

La Sorcière doit affecter un maximum d'Aventuriers avec Brûlure des Ombres, elle doit choisir entre la Guerrière et la Magicienne ou le Gardien et la Magicienne.

Elle cible les Aventuriers les plus proches, la Guerrière et le Gardien sont à égale distance et n'ont pas d'ennemis dans leur zone d'attaque. Elle cible alors l'Aventurier qui a le moins de ❤️ : la Guerrière.

Sur son déplacement, elle utilise son aptitude Héraut des Ombres sur un maximum d'Aventuriers avant d'atteindre ses cibles : elle se déplace de 6 cases sur les cases du Gardien, de la Magicienne et de la Guerrière et leur vole 1 🍀 chacun.

Tous les Monstres - action de combat ⚔️

La Sorcière lance son sort Brûlure des Ombres sur la Guerrière et la Magicienne.



Exemple 4

Lanceur de sorts - test de réussite

La Sorcière réalise son test de réussite pour déterminer son action de combat. Elle obtient ✕, son action de combat est un jet d'attaque hybride ✕, elle adopte donc un comportement à distance ce tour.

Comportement de mêlée - cible et déplacement 🎯🧠

Le Rat est engagé en combat avec la Guerrière : c'est donc sa cible.

Comportement à distance - cible et déplacement 🎯🧠

La Sorcière cible l'Aventurier ayant le moins de Monstres dans sa zone d'attaque : elle cible le Gardien.

Sur son déplacement, elle utilise son aptitude Héraut des Ombres sur un maximum d'Aventuriers. Elle se déplace de 6 cases sur les cases de la Guerrière, de la Magicienne et du Gardien et leur vole 1 🗡️ chacun. Elle se positionne pour attaquer à distance sa cible en restant sur la case la plus éloignée de chaque Aventurier.

Tous les Monstres - action de combat 🗡️

La Sorcière utilise 📖 *Coup bas* et lance son jet d'attaque sur le Gardien.



Exemple 5

Comportement de mêlée - cible et déplacement 🎯🧠

Le Rat cible l'Aventurier le plus proche : le Gardien. Il se déplace d'une case pour être à portée d'attaque de mêlée.

Comportement à distance - cible et déplacement 🎯🧠

Le Squelette Archer cible l'Aventurier ayant le moins de Monstres dans sa zone d'attaque : l'Archer.

Mais il ne peut se déplacer car il risque de subir 📖 Attaque éclair en quittant la zone d'attaque du Gardien.

Il ignore l'Archer elfe et cible le Gardien.

Tous les Monstres - action de combat 🗡️

Les Monstres réalisent leurs actions de combat sur leurs cibles respectives : le Rat et le Squelette Archer attaquent le Gardien en combat de mêlée.



Exemple 6

Comportement de mêlée - cible et déplacement 🎯🧠

Le Rat cible le Gardien qui est engagé au combat avec lui.

Comportement à distance - cible et déplacement 🎯🧠

Le Gobelin Archer cible l'Aventurier ayant le moins de Monstres dans sa zone d'attaque : la Magicienne. Mais il risque 📖 Attaque d'opportunité de la part de la Guerrière. Il ignore la Magicienne et cible la Guerrière.

Tous les Monstres - action de combat 🗡️

Les Monstres réalisent leurs actions de combat sur leurs cibles respectives : le Rat attaque le Gardien et le Gobelin Archer attaque la Guerrière en combat de mêlée.

Les marchands

Après des marchands, vous pouvez acheter et vendre les équipements et objets communs du monde d'Erune.

Les objets pouvant être utilisés par un type d'Aventurier sont repérés ainsi :

■ : utilisable par la Guerrière ■ : utilisable par le Gardien ■ : utilisable par l'Archer ■ : utilisable par la Magicienne

Chaque **arme et protection** possède un **rang** que l'Aventurier doit maîtriser pour pouvoir l'utiliser.

Les Rangs maîtrisés (I, II, III, IV, V...) augmentent lors du gain de niveau des Aventuriers.

Armes

-  Armes ou Attaque de **Mêlée**.
-  Armes ou Attaque à **Distance**.
-  Armes ou Attaque **Hybride** :
de mêlée en diagonale et à distance

 La zone d'attaque de l'arme est **étendue aux diagonales**.

 L'arme **s'utilise à deux mains** (empêche l'utilisation d'un bouclier).

 **Rechargement** : l'arme **requiert une action de base pour être rechargée** avant de pouvoir être utilisée à nouveau.



Armes de mêlée

Ces armes ne sont utilisables que pour les attaques de mêlée.

CLASSE	NOM	JET D'ATTAQUE	ACHAT VENTE
I	Arme improvisée	1 	
II	Épée courte	2 	6 3
	Dague	1 	10 5
	Lance	2 	10 5
	Hachette	1 	8 4
	Hache d'arme	1  1 	10 5
	Massue	1 	12 6
III	Épée large	3 	20 10
	Épée longue	3 	22 11
	Bardiche	2 	20 10
	Masse d'arme	1  1 	22 11
	Fléau d'arme	2  1 	22 11
	Hallebarde	1  1 	24 12
IV	Rapier	4 	30 15
	Claymore	2  1 	30 15
	Hache lourde	2  1 	36 18
	Hache à double tranchant	1  2 	36 18
	Maillet d'arme	2 	38 19
	Masse de guerre	3 	38 19
V	Marteau de guerre	1  1  1 	38 19
	Grande Épée à deux mains	5 	46 23
	Grande Hache de guerre	2  1 	48 24
VI	Grand Fléau d'arme	1  2 	50 25
	Grande Épée de maître	6 	60 30



Armes de trait

Les armes de trait sont des armes à distance.

CLASSE	NOM	JET D'ATTAQUE	ACHAT VENTE
II	Fronde	2 	6 3
III	Arc court	3 	20 10
	Arbalète légère	1  1 	22 11
IV	Couteau de lancer	1 	22 11
	Votre réserve de couteaux de lancer est infinie.		
	Arc sylvestre	4 	36 18
V	Arbalète lourde	2 	36 18
	Arc long composite de maître	5 	46 23



Armes magiques

Les armes magiques sont des armes hybrides ✂ à la fois armes de mêlée et armes à distance.

CLASSE	NOM	JET D'ATTAQUE	ACHAT VENTE
II	Baguette magique	1	12 6
III	Sceptre mineur	1 1	26 13
IV	Sceptre supérieur	2	38 19
	<i>Un sceptre élémentaire ajoute 1 à son jet d'attaque lorsque vous avez choisi une gamme de sort correspondant à son élément.</i>		
	Sceptre élémentaire de feu	2	40 20
	Sceptre élémentaire de terre	2	40 20
	Sceptre élémentaire d'air	2	40 20
	Sceptre élémentaire d'eau	2	40 20
V	Sceptre de grand sorcier	1 2	48 24
	<i>Un grand sceptre élémentaire ajoute 1 à son jet d'attaque lorsque vous avez choisi une gamme de sort correspondant à son élément.</i>		
	Grand Sceptre élémentaire de feu	1 2	50 25
	Grand Sceptre élémentaire de terre	1 2	50 25
	Grand Sceptre élémentaire d'air	1 2	50 25
	Grand Sceptre élémentaire d'eau	1 2	50 25



Armes à poudre

Les armes à poudre sont utilisées à distance.

CLASSE	NOM	JET D'ATTAQUE	ACHAT VENTE
<i>Pour utiliser une grenade ou une bombe effectuez un test de réussite : ✂ : Les sont répartis entre l'Aventurier et les personnages dans sa zone d'attaque. 👁 : Les sont répartis dans une zone de 2x2 cases à vue . Les explosifs sont à usage unique.</i>			
III	Grenade de poudre noire	1	8 4
IV	Bombe de poudre noire naine	2	12 6
IV	Pistolet à poudre noire	1 1	36 18
V	Tromblon	1 1	48 24
VI	Canon à main	3	64 32
	Tromblon à 2 coups	1 1	60 30
<i>Répartissez les sur tous les personnages présents dans une zone de 3x3 cases à vue .</i> <i>Vous pouvez faire deux jets d'attaque lors de la même action de combat.</i>			

Protections

Les Aventuriers peuvent équiper **une seule protection de chaque type** parmi :

bouclier, cape, protections de tête, de torse, de main.

Lourde : réduit de 1 case le jet de déplacement de l'Aventurier qui utilise cette protection.

CLASSE	TYPE	NOM	JET DE DÉFENSE	ACHAT VENTE	
I		Torse	Tenue de voyageur	+1	2 1
		Torse	Cotte de maille	+2	20 10
		Bouclier	Bouclier Rond	+1	10 5
		Tête	Casque	+1	10 5
		Cape	Cape d'Aventurier		20 10
<i>Augmente la prestance de l'Aventurier.</i>					
II		Torse	Armure de cuir	+3	46 23
		Tête	Heaume	+1	20 10
III		Bouclier	Écu	+2	20 10
		Tête	Casque elfique	+1	30 15
IV		Torse	Cotte de maille elfique	+2 1	60 30
		Torse	Armure de plate	+3 1	64 32
		Torse	Armure en alliage léger	+3 1	70 35



Protections magiques

CLASSE	TYPE	NOM	JET DE DÉFENSE	ACHAT VENTE
I	Cape	Cape de sorcier	+1	16 8
II	Torse	Robe de sorcier	+2	30 15
IV	Tête	Diadème de magicien	+1	30 15
V	Main	Gantelet en cuir de dragon		60 30
<i>Remplacez 1 du jet d'attaque avec une arme magique par 1 .</i>				



Lors de vos aventures, vous trouverez des **objets rares et légendaires** qui ne sont pas proposés à la vente chez les marchands d'Erune. Dans ce cas, interrogez-moi pour que je vous annonce leurs caractéristiques et effets.



Les substances

Les substances sont des objets qu'il n'est pas rare de trouver dans le monde d'Erune. Leurs effets varient en fonction de leur qualité et de l'Aventurier qui les consomme.

Les substances sont utilisables par tous les Aventuriers.

Une fois utilisé, l'objet est retiré de l'inventaire.



Lorsqu'un Aventurier consomme une substance, je lui révèle ses effets.

	NOM ET DESCRIPTION	ACHAT	VENTE
	Hydromel L'hydromel est la boisson la plus courante du monde d'Erune, les meilleurs guerriers boivent de l'hydromel avant de combattre pour exacerber leur force.	4	2
	Herbe à pipe Les herbes à pipe ont de tout temps été consommées par les grands sages de ce monde, leur consommation affûte les sens.	4	2
	Bière naine Les bières naines sont connues pour leurs effets de résistance à la douleur, les guerriers nains la boivent avant de livrer bataille.	6	3
	Lilhoudou Cette fleur séchée est très appréciée par les Mages qui la consomment pour augmenter leur concentration.	10	5
	Cristaux de mana Les cristaux de mana sont précieux par les propriétés magiques qu'ils renferment, ils sont l'allié des plus grands sorciers.	8	4
	Wissteck C'est un puissant stimulant élaboré à base de champignons rares. Il renforce le corps mais peut faire perdre l'esprit.	20	10

Les objets consommables comme les potions, les runes et les substances sont retirés de l'inventaire une fois utilisés.



Artefacts

Ces artefacts sont utilisables par tous les Aventuriers. Ils peuvent équiper autant d'anneaux qu'ils le souhaitent, il est cependant impossible d'équiper deux anneaux identiques

	NOM ET DESCRIPTION	ACHAT	VENTE
	Anneau de sorcier Ajoute 1 au jet de défense.	30	15
	Boule de divination Une fois par quête et pour 1 , révèle une pièce voisine.	20	10
	Amulette vaudombre Une fois par quête et pour 1 , lève une malédiction.	50	25
	Grigri Supprime une carte d'Ombre. Le grigri est à usage unique.	10	5



Équipements

Ces équipements sont utilisables par tous les Aventuriers.

	NOM ET DESCRIPTION	ACHAT	VENTE
	Bottes de voyageur Augmentent de 2 cases le déplacement.	12	6
	Bourse Permet de transporter 100PO supplémentaires.	6	3
	Escarcelle Permet de transporter 100PO supplémentaires.	12	6
	Grappin Pour 3 cases de déplacement, l'Aventurier franchit les oubliettes sans effectuer de test.	16	8
	Trousse à outils Lors d'un test de désamorçage, permet de relancer le dé de désamorçage de piège 1 fois.	16	8
	Ceinture de potion Augmente la limite de potion et rune que vous pouvez transporter à 6.	8	4



Potion et Runes

Les **potions et les runes** sont des objets précieux qui permettent aux Aventuriers de réaliser des prouesses au combat.

Les **runes durables** ont un effet qui dure **jusqu'à la fin de la quête**.

Pour **activer la rune** le personnage doit dépenser 1

Les trois types de potions et runes sont :

type remède type amélioration type offensif.

Les potions et runes sont utilisables par tous les Aventuriers.
Une fois utilisé, l'objet est retiré de l'inventaire.

NOM ET DESCRIPTION	ACHAT	VENTE
Potion de soin mineure Soigne 2	6	3
Élixir de la dernière chance Sur un test de réussite : ✕ : perd 1 ✔ : soigne 2 ✔✔ : soigne 4	6	3
Rune de vitalité Augmente de 1 les max pour toute la quête. Activer la rune coûte 1	8	4
Potion de soin majeure Soigne 4	12	6
Élixir de Grands soins Soigne 6	24	12
Potion de guérison suprême Soigne 6 + 1	30	15
Potion de resurrection Ressuscite un personnage avec la totalité de ses et	300	150
Potion du phoenix Donne 1 point de destin.	300	150



Aventurier, posez-moi les questions que vous voulez sur tous les équipements : « Qui peut utiliser un bouclier rond ? »,
« Qui peut manier un arc long ? »,
« Quelles sont les caractéristiques d'une dague ? »,
« Quel est le jet d'attaque d'une épée large ? »,
« Quel est le jet de défense d'un plastron ? ».

NOM ET DESCRIPTION	ACHAT	VENTE
Ampoule de mana Restaure 2	10	5
Rune de connaissance Augmente de 1 les max pour toute la quête. Activer la rune coûte 1	8	4
Potion de résistance Ajoute 1 à tous les jets de défense pendant 1 tour.	10	5
Élixir de résistance suprême Ajoute 2 à tous les jets de défense pendant 1 tour.	20	10
Potion de résistance magique Protège l'Aventurier des effets de la prochaine influence magique, que ce soit un piège, un sort ennemi ou allié.	10	5
Rune de lumière Sur un test de réussite : ✕ : supprime 1 carte d'Ombres ✔ : supprime 2 cartes d'Ombres ✔✔ : supprime 3 cartes d'Ombres.	20	10
Petite décoction de maîtrise Vous gagnez 2	8	4
Décoction de maîtrise Vous gagnez 4	14	7
Rune d'endurance Augmente de 1 les max pour toute la quête. Activer la rune coûte 1	8	4
Potion de vitesse Vous permet de vous déplacer au maximum de votre jet de déplacement.	6	3
Rune de téléportation Le porteur se déplace sans subir Attaque éclair et ignore les obstacles.	8	4
Rune de détection de créature Révèle une pièce voisine au porteur.	8	4
Rune d'attraction Vous êtes la cible de toutes les attaques à distance et sorts ciblés ennemis jusqu'à votre prochain tour.	8	4
Potion de force Au cours de cette phase, ajoute 1 supplémentaire pour la prochaine attaque non magique.	10	5
Potion de force majeure Au cours de cette phase, ajoute 1 1 aux attaques non magiques pendant 1 tour.	14	7
Breuvage héroïque Ajoute une action de combat supplémentaire pendant cette phase.	20	10
Eau bénite Jetée sur un morts vivants ou démons à vue lui inflige 1 imparable.	20	10
Fiole de poison L'effet s'applique sur une arme et dure jusqu'à la fin de la quête. Si une cible perd au moins 1 avec cette arme, elle subit 1 imparable supplémentaire.	16	8



Symboles - Abréviations

Les symboles et abréviations ponctuent l'intégralité du livre de règle et des éléments de jeu.

 Le terme **personnage** désigne à la fois les **Aventuriers**, les **Monstres** ou les **personnage-non-joueurs**.

Le terme **allié** désigne tout **personnage** appartenant au même camp que le joueur, lui y compris.

Le terme **ennemi** désigne tout **personnage** appartenant au camp adverse du joueur.

 : Règle de jeu

 : Règle d'or

 : Esprit d'Erune
(Application)

 : Note et astuce

Dés

-  : Dés de combat, représente n'importe quel dé de combat (noir, jaune, rouge, bleu)
-  : Dé de Combat Noir
-  : Dé de Combat Jaune
-  : Dé de Combat Rouge
-  : Dé de Combat Bleu
-  : Dé de recherche et désamorçage de pièges
-  : D6 numéroté de 1 à 6

Abréviations

MO : Maître des Ombres
PX : Points d'expérience
PO : Pièces d'or

-  : Point de vie
-  : Point de stamina
-  : Point de mana
-  : nombre de  maximum d'un Aventurier
-  : nombre de  maximum d'un Aventurier
-  : nombre de  maximum d'un Aventurier

Talents

-  : Talent tactique
-  : Talent défensif
-  : Talent offensif
-  : Talent réaction
-  : Talent magique
-  : Talent de donjon
-  : Malédiction

Symboles et jetons

-  : Évènement Aventurier et PNJ
-  : Évènement PNJ (personnage-non-joueur)
-  : Évènement Aventurier
-  : Évènement de MO

-  : Action de base
-  : Action de base réalisable une fois par tour
-  : Action gratuite
-  : Action gratuite réalisable une fois par tour

-  : Crâne/dégât
-  : Bouclier/bloque les dégâts
-  : Éclair/génère de la Stamina
-  : Dégât-éclair

-  : Déplacement
-  : Mêlée
-  : Distance
-  : Hybride, de mêlée en diagonale et à distance
-  : L'action peut être réalisée en diagonale

-  : cases adjacentes
-  : cases attenantes

-  : Œil/à vue/détection
-  : Hors de vue

-  : Rouage/désamorçage de piège
-  : Coût du talent gratuit/aucun symbole obtenu

-  : Lancer un sort
-  : Sort de mêlée
-  : Sort à distance
-  : Amélioration
-  : Remède/soin
-  : Offensif
-  : Entrave

-  : Utilisable par la Guerrière
-  : Utilisable par le Gardien
-  : Utilisable par l'Archer
-  : Utilisable par la Magicienne

-  : Arme à deux mains
-  : Arme nécessitant une action de rechargement
-  : Objet lourd

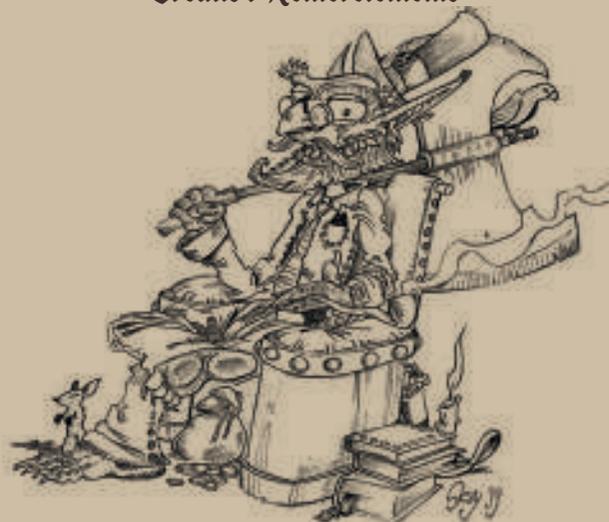
-  : Jeton piège violet de MO
-  : Jeton piège bleu d'Aventurier
-  : Jeton oubliette violet de MO
-  : Jeton oubliette bleu d'Aventurier

Types de Monstres

-  : Petit Monstre
-  : Peau-verte
-  : Démon
-  : Monstre animé
-  : Monstre majeur

-  : Monstres présents à partir de 3 Aventuriers
-  : Monstres présents à partir de 4 Aventuriers

Crédits & Remerciements



Ce jeu est dédié à Thibault Letout.

C'est au cœur d'un petit village de Normandie que les prémices d'Erune ont pris vie, en l'an 2010 de notre ère, quant à la croisée des chemins une bande de copains s'est formée, retranchée dans un sombre donjon aux allures de cabane de jardin. De la passion de cette joyeuse bande d'aventuriers, une amitié indéfectible est née, ils partirent en quête de créer le jeu qui répondra à toutes leurs exigences... Les saisons et les années passèrent, fédérant des aventuriers en une communauté, renforçant les rangs autour des fondateurs, en quête d'inventer, d'écrire, d'éprouver pour enfin vous délivrer le joyau que vous tenez désormais entre vos mains : Erune.

Auteur

Quentin Deleau

Scénario/Écriture

Quentin Deleau - Stéphane Torre
Charlotte Calle

Game design

Quentin Deleau - Adrien Smondack

Direction artistique

Quentin Deleau

Illustrateurs

Raphaël Minette - Grégoire Laurent
Fanny Pastor Berlie - Logan Chaix
Chen Yang Hsu - Claire Farcis

Mise en page

Bleuenn Auffret

Version anglaise

Antoine Prono (Transludis)
Gaetan Martin - Céline Villier

3D Artists

Kevin Roger - Quentin Deleau - Florian
Crevel - Paul Bar - François Gris
Arthur Lefebvre - Juliette Chatelain
Swanny De Saint-Loup - Mickaël Floury

Relecteurs

Gaëtan Martin - Louis Clerc
Adrien Smondack - Charlotte Calle
Nicolas Ponche - Stéphane Torre
Paul Bar - Timothé Sérée
Denis Smondack - Maxime Gallais
Boris Carquillat Steven Drouet
Florent Baqué - Clément Mazy
Christophe Poirier - Antoine Sauliere
Céline Villier

Musique

Gaëtan Martin - Gauthier Levy

Développeurs

Pierre Guillemot - Pierrick Libert
Émilien Roussel - Dorian Roussel
Steven Drouet - Axel Laurio - Louis
Clerc - Adrien Smondack

Gestion de la production

SYNERGY GAMES - Nicolas Aubry



Remerciements

Erune a vu le jour grâce à nos backers, à vous tous qui étiez présents sur Kickstarter en mars 2020, vous qui nous avez donné votre confiance et permis de réaliser ce projet fantastique, un grand MERCI !

Un immense merci à Adrien Smondack pour sa participation active au projet Erune et son application. Un grand merci à Eric Petit pour sa confiance et son aide précieuse dans ce projet. Raphaël Minette et Gaëtan Martin pour leur implication. Bleuenn pour sa bonne humeur et sa précieuse participation dans la mise en page. Serge pour ses idées fantastiques et son soutien sans faille. Charlotte Calle pour son soutien indéfectible et ses conseils avisés.

Alexandre Foulon pour ses conseils et son aide pour l'application. Sophie le Hires pour son aide en traduction. Stéphane Torre pour son aide en écriture. Nicolas Aubry pour ses conseils éditoriaux. Ainsi que nos précieux soutiens normands : Normandie incubation, la Région Normandie, la CCI de Rouen, la Bpi, le Village by CA. Enfin une pensée très chaleureuse et un grand merci à notre communauté, nos familles et amis, et toutes les personnes qui, à leur manière, ont soutenu Arkada studio et ont participé au succès de ce projet qui n'est que le premier !

Erune et son application sont édités et développés par Arkada Studio.

©2021 Arkada Studio

Arkada Studio

538, rue aux saulniers

76320 Saint-Pierre-Lès-Elbeuf



Rappel de règle

Les phases d'un tour

Chaque tour de jeu se déroule en 3 phases.
Chaque personnage peut effectuer ses actions dans l'ordre de son choix.

Phase de l'Esprit d'Erune

à chaque nouveau tour, dites à l'Esprit d'Erune :
« **Un nouveau tour commence.** »

Phase du Maître des Ombres

Chaque Monstre réalise 2 actions de base (👉👉) parmi les suivantes :
👉 Se déplacer / ✂ Action de combat / 🕒 Se préparer au combat

Phase des Aventuriers

Chaque Aventurier réalise 2 actions de base (👉👉)
et les actions gratuites (👉) de leur choix.

Les actions de base



Se déplacer

Utilisable une fois par tour.

Déplacez votre personnage d'autant de cases que le permet votre jet de déplacement. Ouvrir une porte se fait pendant le déplacement.
Les Monstres actifs peuvent ouvrir des portes ou trappes uniquement si elles conduisent à des portions de donjons révélées par les Aventuriers.



Action de Combat

Utilisable une fois par tour.

🗡 **Attaque de mêlée** sur un personnage présent dans la zone d'attaque.

🏹 **Attaque à distance** sur un personnage à vue 👁 .

🔮 **Lancer un sort** et appliquez ses effets.



Détecter les pièges

Lancez le dé de détection de piège (🎲), chaque 👁 obtenu révèle le piège le plus proche de votre Aventurier.



Fouiller

👉 « **Votre Aventurier fouille la pièce/la table /l'armoire/le coffre/le tonneau.** »



Se préparer au combat

Votre personnage gagne un point de stamina temporaire 🕒 utilisable jusqu'à la fin de sa prochaine phase et son tour prend fin.



Repos à un feu de camp

Utilisable une fois par quête.

Les Aventuriers réunis dans une salle dépourvue de Monstres gagnent des forces et passent de niveau.



👉 « **Nous allumons un feu de camp.** »

Au combat

Chaque 🧠 obtenu sur un **jet d'attaque** inflige un dégât.

Chaque 🛡 obtenu sur un **jet de défense** bloque un 🧠.

Chaque 🎲 obtenu sur un **jet de dé** fait gagner un 🛡.

Les Talents maîtrisés peuvent être utilisés à tout moment et ont un coût en 🛡. Un même talent n'est utilisable qu'une fois sur une même action.

Sources d'Ombres

Lorsqu'une source d'Ombres n'a plus de ❤️, dites à l'Esprit d'Erune :



👉 « **Une source d'Ombres a été détruite.** »

Déclenchement des pièges

Si un personnage (sauf Monstres) marche sur un piège ennemi, dites à l'Esprit d'Erune :



👉 « **Un piège est déclenché.** »

Les actions gratuites



Déclencher un événement Erune

Sur une case attenante à l'évènement 🕒 prononcez la phrase-clé de l'évènement en rappelant l'Aventurier qui déclenche l'évènement.



👉 « **Votre Aventurier déclenche l'évènement.** »



Boire une potion/Utiliser une rune

Utilisable une fois par tour.

Appliquez les effets de la potion ou la rune utilisée.
Une fois utilisé, l'objet est retiré de l'inventaire.



Consommer une substance

Utilisable une fois par tour.



👉 « **Votre Aventurier consomme la substance.** »

Une fois utilisé, l'objet est retiré de l'inventaire.



Désamorcer un piège

Utilisable une fois par tour.

Lancez le dé de désamorçage de piège (🎲), chaque 🛠 obtenu désamorce le piège attendant et rapporte 2 PX à votre Aventurier. Sinon le piège est déclenché.



Passer un Pacte avec les Ombres

Au cours de sa phase, un Aventurier peut passer un pacte avec les Ombres en échange de cartes d'Ombres, tant qu'il ne possède pas plus de 3 cartes d'Ombres après son pacte.