



ERUNE

Règles Héroïques

Ces règles s'ajoutent au livre de règles d'Erune.

En route vers le niveau 30 !

Une fois que votre personnage est au niveau 30, vous avez atteint le niveau maximum ! Vous êtes à présent un prestigieux Aventurier/Maître des Ombres et ne gagnez plus d'expérience. Bravo !

Matériel extension héroïque :

- Livre de règles héroïques
- 15 cartes classe héroïques :
 - 3 cartes classe Maître des Ombres
 - 3 cartes classe Guerrière
 - 3 cartes classe Gardien
 - 3 cartes classe Archer
 - 3 cartes classe Magicienne
- 4 cartes Monstre
- 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
- 12 cartes de gammes de sorts :
 - 6 gammes de Magie des Arcanes
 - 2 gammes de Telluromancie
 - 2 gammes d'Essences magiques
 - 2 gammes de Magie Runique
- 12 jetons Rune
- 1 mur de pierre
- 15 portes ouvertes
- 5 portes fermées
- 2 portes verrouillées
- 11 figurines de Monstres :
 - 4 figurines de Molosse démoniaque
 - 3 figurines de Fiélon
 - 2 figurines de Chevaucheur goblin
 - 1 figurine de Troll
 - 1 figurine de Banshee
- 34 éléments de décors :
 - 22 socles de porte
 - 4 coffres
 - 3 tonneaux
 - 3 tables
 - 2 armoires

Les classes héroïques

Vos personnages Aventuriers et Maîtres des Ombres évoluent lorsqu'ils maîtrisent une classe héroïque.

Maîtriser une classe héroïque fait gagner à votre personnage de **nouvelles caractéristiques** et débloque l'apprentissage de **3 talents de classe**.

Un personnage peut maîtriser la classe héroïque qu'il choisit dès qu'il maîtrise ses talents prérequis. Un personnage ne peut maîtriser qu'une seule classe. Les effets de la carte classe s'ajoutent aux effets de la carte personnage de base.

Maître des Ombres 	Bâilleur  <ul style="list-style-type: none"> Piège de proximité Sol mouvant Vent glacial 	Magicien noir  <ul style="list-style-type: none"> Ponction de stamina Impotence Regard noir 	Seigneur de guerre  <ul style="list-style-type: none"> Soutien défensif Déluge Assomage
Guerrière 	Assassin  <ul style="list-style-type: none"> Camouflage Assassinat Déluge 	Berserker  <ul style="list-style-type: none"> Coup brutal Rage berserk Héraut funeste 	Chevalier  <ul style="list-style-type: none"> Ordre d'assaut Ralliement Stratège
Gardien 	Artificier  <ul style="list-style-type: none"> Tir à bout portant Explosion ardente Rechargement rapide 	Forgerune  <ul style="list-style-type: none"> Glyphe précipité Convocation de rune Coalescence de rune 	Huscarl  <ul style="list-style-type: none"> Imprenable Ralliement Escorte
Archer 	Archer-mage  <ul style="list-style-type: none"> Pluie de flèches Imprégnation multiple Imprégnation parfaite 	Druide  <ul style="list-style-type: none"> Surcharge Dévoré Forme bestiale 	Tireur d'élite  <ul style="list-style-type: none"> Déluge Tir mortel Tir multiple
Magicienne 	Arcaniste  <ul style="list-style-type: none"> Quintessence de sort Incantation précipitée Surcharge arcanique 	Magicien de bataille  <ul style="list-style-type: none"> Canalisation de sorts Enchaînement arcanique Sorts géminés 	Occultiste  <ul style="list-style-type: none"> Corps instable Impotence Regard noir

Cartes classe héroïque

Écrivez le nom de la classe de votre personnage dans la zone personnage de votre feuille de personnage (par exemple : Gardien Forgerune).

La carte classe d'un Aventurier est placée à côté de sa carte d'Aventurier.

Attention, **si les conditions de la classe maîtrisée ne sont pas respectées** votre personnage ne peut bénéficier d'aucune caractéristique et ne peut pas utiliser ses aptitudes et talents de classe.

Caractéristiques

Ces caractéristiques (❤️ max, 🗡️ max, 🧙 max) s'ajoutent à celles de votre personnage. Reportez-les sur votre feuille de personnage. Certaines classes permettent au personnage de **maîtriser de nouveaux rangs d'armes**, de **maîtriser instantanément des gammes de sorts** (le personnage met à jour les gammes maîtrisées de sa feuille de personnage) et de **débloquer l'apprentissage de gammes de sorts** (le personnage pourra apprendre ces gammes lors des prochains gains de niveaux, il ne les maîtrise pas encore).

Conditions

Les conditions doivent être respectées pour que le personnage puisse utiliser sa classe. Si elles ne sont pas respectées, le personnage ne bénéficie d'aucune caractéristique de classe (❤️ max, 🗡️ max, 🧙 max) et ne peut pas utiliser ses aptitudes et talents de classe.

Magicien de bataille

Le tintement de lames qui s'entrechoquent mêlé au fracas des explosions magiques. Aucun doute, un Magicien de bataille n'est pas loin. Cette magicienne hors du commun manie habilement l'épée en libérant un flot de sortilèges au plus près de l'adversaire.

Caractéristiques

+1 ❤️ max +1 🗡️ max

Condition : Aucune.

Peut équiper les armes de mêlée de rang III et IV sauf à deux mains 🗡️. Débloque l'apprentissage de la magie Blanche.

Aptitudes

Magie de combat 🗡️

Ajoutez 1 🗡️ à votre sort offensif si la cible vous est adjacente.

Magelame 🗡️

Lors d'une attaque avec une arme de mêlée (sauf hybride), ajoutez 1 🗡️ à votre jet d'attaque.

Furie arcanique 🧙

Ajoutez 2 🧙 à votre jet d'attaque avec une arme (sauf hybride) lorsque vous utilisez 🗡️ Attaque circulaire.

🗡️ Attaque circulaire, Imprégnation, Éclipse



Talents héroïques

Un personnage maîtrisant la classe héroïque associée peut à présent choisir de maîtriser ses **3 talents de classe** lors des prochains gains de niveaux.

Aptitudes

Ces **3 aptitudes de classe** sont **uniques**, elles peuvent être utilisées au cours des quêtes dès que les conditions sont réunies. Certaines aptitudes sont gratuites, d'autres ont un coût en 🧙 et en 🗡️ qui doit être dépensé pour être utilisées.

Prérequis

Une fois cette liste de talents maîtrisée, la classe héroïque est débloquée et vous pouvez immédiatement l'apprendre.

Les Essences magiques

L'Archer-mage (classe héroïque de l'Archer) maîtrise les Essences magiques, ces sorts lui permettent d'imprégner ses flèches de magie pour **ajouter un effet au jet d'attaque de son arc**. Utiliser un sort d'Essence magique est une action gratuite réalisable une fois par tour 🗡️ et doit être combinée à une attaque avec un arc. **Les sorts d'Essences magiques sont à usage illimité.**

Exemple : L'Archer-mage utilise une action de combat pour attaquer un Monstre à distance. Le jet d'attaque de son arc sylvestre est 4 🗡️. Il utilise un sort d'Essence magique de feu et dépense 2 🧙 qui ajoute 1 🗡️ à son jet d'attaque. Son jet d'attaque final est 4 🗡️ 1 🗡️.

Les gammes de sorts d'Essences magiques s'ajoutent aux gammes de sorts de Telluromancie choisies par l'Archer en début de quête. L'Archer-mage choisit donc 4 gammes de sorts au début de chaque quête (2 Telluromancie et 2 Essences magiques).



Magie Runique

Le Forgerune (*classe héroïque du Gardien*) maîtrise les sorts de Magie Runique.

Les sorts de gamme de rang II sont à usage unique, comme les sorts classiques.

Les sorts de gamme de rang III sont à usage illimité et sont utilisés avec les jetons correspondant à chacun des 3 sorts :

Croissance **Force** **Résistance**

Les jetons sont placés sur la gamme.

Ces sorts permettent au Forgerune de **poser une rune active** sur un allié qui reçoit le jeton rune correspondant, le place sur sa feuille de personnage et bénéficie alors de ses effets **jusqu'à la fin de la quête**.

Contrairement aux objets Rune, le porteur d'une rune du Forgerune n'a pas à dépenser de ni d'action pour l'activer.

Décharge runique

Pendant sa phase, le porteur d'une rune du Forgerune peut, au prix d'une action gratuite , utiliser **décharge runique** pour bénéficier des effets de la décharge. La décharge détruit la rune, le porteur perd les effets de la rune active et le jeton est rendu au Forgerune.

Exemple : Le Forgerune lance le sort runique de rang III *Croissance* sur la Magicienne, il dépense 3 , la Magicienne place le jeton sur sa feuille de personnage et gagne 2 **max**.

A tout moment au cours de sa phase, elle peut utiliser la **décharge runique** de sa rune pour gagner 2 . Dans ce cas, elle rend le jeton au Forgerune et ne bénéficie plus des 2 **max**.



Cartes Monstres

Les **aptitudes jaunes** des Monstres sont de **type réaction** et sont effectuées lors de la phase de l'adversaire.

Exemple : l'aptitude *Chien de garde* du Molosse démoniaque lui permet de se déplacer immédiatement de 3 cases pour infliger un jet d'attaque-éclair à un ennemi qui entre dans sa ligne de vue.



Grands socles

Les Monstres qui ont une taille de socle supérieure à 1 case comme le Troll, le Molosse démoniaque et le Chevaucheur goblin, sont soumis à des règles particulières.

Déplacement : pour le déplacement choisissez une case du socle comme référence et déplacez cette case en tenant compte des règles de déplacement.

Aucune des cases du socle d'un personnage ne peut traverser une case occupée par un obstacle comme un mur, une porte fermée, un meuble ou un ennemi.

Combat sur une table : les Monstres ayant un socle supérieure à 1 case peuvent se déplacer sur les tables. Ils peuvent terminer leur déplacement sur une table tant qu'aucune case de leur socle n'est à cheval entre la table et le sol.

Combat : sauf indication contraire, si une attaque couvre plusieurs cases occupées par une figurine avec une taille de socle supérieure à 1 case, elle ne subit les effets qu'une seule fois.

Oubliettes : les figurines avec une taille de socle supérieur à 1 case tombent dans une oubliette uniquement si toutes les cases de leur socle se trouvent sur une oubliette.

Exemple : La case rouge est utilisée comme référence afin que le Troll se déplace de 4 cases, l'oubliette sur son passage n'a aucun effet et aucune des 4 cases de son socle ne rencontre d'obstacle.

