

# ERUUNE

De 2 à 5 joueurs (maître du donjon obligatoire)  
Une partie dure 3h environ  
à partir de 14 ans

**LIVRET DE RÈGLES**

**Mise en page provisoire et  
non-définitive, les textes  
sont susceptibles de changer.**

# Introduction

Dans un monde où la magie est devenue légende, les forces du mal se réveillent. Un petit groupe d'aventuriers seul a la capacité de tout changer et de sauver le destin du monde. L'exploration des donjons et la découverte de trésors est primordiale pour résister et combattre contre des ennemis toujours plus puissants, poussés par une sombre magie noire.

Des armées de monstres, un groupe de vaillants Héros et une mystérieuse voix les guidant. Un combat perpétuel pour préserver l'équilibre fragile du monde.

## Abréviations

De nombreuses abréviations seront utilisées tout au long de ce livret de règles et lors des parties. Il est donc important que tous les joueurs soient informés de l'intégralité des abréviations utilisées dans ce manuel et lors des sessions de jeu pour ne pas être perdus.

- MD : maître du donjon
- PV : points de vie
- PM : points de mana
- PS : points de stamina
- PO : pièces d'or
- XP : expérience
- DC : dé de combat
- DCJ : dé de combat jaune
- DCR : dé de combat rouge
- DCB : dé de combat bleu
- D6 : dé à 6 faces

# Sommaire

LIVRET DE RÈGLES.....	1
Introduction.....	2
Abréviations.....	2
Résumé des règles .....	5
Contenu .....	6
Matériel :.....	6
Documents :.....	8
But du Jeu.....	9
Commencer à jouer :.....	9
Mise en place .....	9
Créer son premier personnage.....	10
Utilisation des dés.....	11
Jouer les Héros .....	11
Jouer le MD .....	12
Jouer les monstres :.....	12
L'application Grune.....	12
Son utilisation :.....	13
Tour de jeu .....	14
Donjons et exploration .....	14
Règles de Combat .....	14
Actions.....	16
Liste des actions simples .....	16
Liste des Actions gratuites.....	17
Liste des Actions libres.....	18
Stamina et talents .....	18
Talents des Héros.....	19
Talents du MD.....	19
Les objets.....	20
Armes et rangs d'arme.....	20
Armures et rangs d'armure .....	21
Expérience et Gain de niveaux .....	21
Gain d'expérience des Héros : .....	21
Gain d'expérience du MD :.....	21

Gain de niveaux : .....	21
Aventuriers.....	22
Fin de quête.....	22
Campagne .....	23



## Résumé des règles

Le déroulement d'un tour de jeu se divise en 3 étapes :

- L'Esprit d'Erune démarre le nouveau tour et annonce les événements
- Vient ensuite le tour du MD. Il joue les monstres présents sur le plateau
- Enfin, les héros peuvent, chacun dans l'ordre de leur choix, effectuer plusieurs actions

Les actions sont divisées en 3 catégories :

Les actions simples sont les plus courantes. Chaque personnage sur le plateau peut en effectuer jusqu'à 2 différentes chaque tour.

Exemples d'actions simples : se déplacer, combattre, chercher des pièges, chercher un butin, se préparer au combat, ...

Les actions libres sont secondaires. Chaque personnage peut en effectuer autant qu'il le souhaite. Il existe cependant une contrainte : si une même action libre est répétée une seconde fois par un personnage, celle-ci devient une action simple.

Exemples d'actions libres : boire une potion, consommer une substance, changer d'arme, échanger des objets avec quelqu'un, désamorcer un piège, ...

Les actions gratuites sont utilitaires. Chaque personnage peut en effectuer un autant qu'il le souhaite, sans contrainte. Sauf indication contraire, les interactions avec l'Esprit d'Erune sont considérées comme des actions gratuites.

Exemple d'actions gratuites : parler à quelqu'un, interagir avec l'Esprit d'Erune, écouter à une porte, ouvrir une porte, utiliser un talent, ...

### Stamina et talents

**Utilisation des talents :** Si les conditions sont réunies, un personnage peut utiliser un de ses talents. Il paye son coût en PS et applique immédiatement ses effets. Utiliser un talent est considéré comme une action gratuite et permet généralement de modifier le résultat d'une autre action. Plusieurs talents peuvent être combinés pour modifier une même action.

**Gain de stamina :** Les héros commencent généralement la quête avec 0 PS. Chaque ÉCLAIR obtenu sur un jet de dés lors d'une action de combat génère 1 PS que le lanceur peut stocker.

# Contenu

## Matériel :

Contenu de la boîte de jeu ERUNE

Figurines :

- 4 Aventurier
- 6 Rats
- 6 Gobelins
- 4 Orques
- 4 Squelettes
- 4 Gargouilles
- 3 Sorcières
- 4 Armures animées

Paravent de Maître du Donjon

Papier :

- 16 Feuilles de personnage
- 4 Cartes de Héros
- 1 Carte de MD
- 6 bandeaux de sorts de l'Archer
- 12 bandeaux de sort de la Magicienne
- 6 cartes d'énergie noire
- 1 livret de règle (le présent document)
- 1 livret de quêtes

Jetons :

- 25 jetons 1 PV
- 15 jetons 5 PV
- 25 jetons 1 PM
- 15 jetons 5 PM
- 40 jetons Stamina
- 12 pièges ennemis/alliés
- 6 socles token Erune
- 6 tokens Erune
- 2 feux de camp

Dés :

- 6 dés de combat (noirs)
- 3 dés de combat jaunes
- 3 dés de combat rouges
- 3 dés de combat bleus
- 1 dé piège (violet)
- 1 D6

Éléments de plateau :

- 2 tuiles escalier (2\*2 cases)
- 6 tuiles corridor (2\*2 cases)
- 8 tuiles corridor (4\*2 cases)
- 6 petites pièces (4\*4 cases)

- 4 grandes pièces (8\*4 cases)
- 1 plateau Pacte Noir

#### Mobilier / décors

- 4 coffres
- 4 tables
- 4 armoires
- 14 portes ouvertes/fermées
- 2 grilles ouvertes/fermées

#### Cartes

- 60 talents de Héros
- 10 talent de MD (monstre)
- 5 talents de MD (donjon)
- 5 malédictions

Le jeu s'accompagne également une application vocale, disponible gratuitement sur l'AppStore et PlayStore.

## Documents :

### Livret de règles :

Le présent document contient l'intégralité des règles du jeu, que les joueurs doivent connaître. Même si les joueurs ne sont pas forcés de lire ce document dans son intégralité, le MD doit cependant en avoir une connaissance complète pour pouvoir mener la partie à bien. Il résume tout ce qu'il y a à savoir sur l'ensemble des règles.

### Recueil de quêtes :

Le recueil de quêtes est un document exclusivement réservé au MD. Il contient toutes les informations nécessaires pour jouer une quête choisie par les joueurs.

Il contient ainsi le plan des donjons, l'emplacement des pièges, des monstres présents et des trésors.

Il y trouve les points d'intérêt de l'Esprit d'Erune (token) présents dans le donjon qui, déclencheront événements de quête.

Le MD devra prendre connaissance de l'intégralité de la feuille de quête avant de commencer l'aventure choisie.

Il est fortement conseillé au MD de garder ce livret à l'abri des regards indiscrets des joueurs, derrière son paravent.

### Feuilles de personnages :

Les feuilles de personnage contiennent toutes les caractéristiques liées à votre personnage et dont vous aurez besoin au cours de vos parties.

Les joueurs y disposent leurs jetons de PV et de PS dans les zones prévues à cet effet.

Les caractéristiques de votre personnage déterminent le nombre maximum de jetons pour chaque type.

The image shows a detailed character sheet with various sections and instructions:

- RÉSERVE DE POINTS DE VIE (PV)**: Placez les jetons PV dans cette zone. Vous ne pouvez pas en posséder plus que votre score PV.
- NIVEAU**: Niveau de votre héros.
- PV / DE / ST**: Caractéristiques de votre personnage déterminent le nombre maximum de jetons pour chaque type.
- RÉSERVE DE STAMINA (ST)**: Placez les jetons de stamina dans cette zone. Vous ne pouvez pas en posséder plus que votre score ST.
- LES POINTS DE DESTIN**: Permettent à un héros tombé au combat de revenir à la vie.
- RANG D'ARMES**: Inscrivez ici le rang d'armes que vous maîtrisez. Vous pouvez manier les armes d'un rang inférieur ou égal au rang maîtrisé.
- ARMES**: Rang, nom de l'arme et jet d'attaque correspondant.
- DÉPLACEMENT**: Indiquez ici votre jet de déplacement (voir Carte d'aventurier).
- POTIONS**: Potions possédées (2 maximum sans ceinture de potion, 6 avec).
- SUBSTANCES**: Substances possédées, indiquez le nombre dans les cases correspondantes.
- POINT DE DESTIN**: PV, PE, NOM DU HÉROS, FEUILLE DE PERSONNAGE, NIVEAU, ST.
- ATTAQUE**: RANG MAÎTRISÉ, RANG, ARMES, 1 ● ATTAQUE SANS ARMES, 2DÉS DE COMBAT.
- DÉS DE MOUVANCE**: POTTES, OR, ÉQUIPEMENTS ET ARCTEFACTS, ÉQUIPEMENTS ET ARCTEFACTS, TROUSSE À OUTILS.
- DEFENSE**: RANG MAÎTRISÉ, RANG, ARMURES, 1 ● DÉFENSE DE BASE, 2DÉS DE DÉFENSE.
- POINT D'EXPÉRIENCE (XP)**: Notez ici vos points d'expérience gagnés au cours de vos aventures.
- RANG D'ARMURES**: Inscrivez ici le rang d'armures que vous maîtrisez. Vous pouvez vous équiper des armures d'un rang inférieur ou égal au rang maîtrisé.
- ARMURES**: Rang, nom de l'armure et bonus ou jet de défense correspondant.
- OR**: Notez ici le nombre de pièces d'or (PO) que vous possédez. Soulevez la limite de 20 PO en acquérant une bourse ou une escarcelle.
- EQUIPEMENTS**: consignez ici les équipements spéciaux ou arctefacts en votre possession.

### Cartes de Héros :

Les cartes de Héros indiquent les caractéristiques de base (niveau 1) de chaque aventurier et leurs aptitudes. Il en existe 4 différentes, une pour chaque Héros, et doivent être lues par chaque joueur afin de prendre connaissance de leurs aptitudes et de noter leurs caractéristiques de base sur leur feuille de personnage.



**CARACTÉRISTIQUES DE L'AVENTURIER**  
Ces informations de base doivent être consignées sur votre feuille de personnage.

**APTITUDES**  
Vous trouverez ici les aptitudes propres à votre personnage, c'est à vous de les connaître afin d'exploiter au mieux votre aventurier.



**L'ARCHER ELFE**

**CARACTÉRISTIQUES LVL 1:**

MOUVANCE : 1D6 + 4  
 ATTAQUE SANS ARMES : 1  
 DÉFENSE DE BASE : 2

PV : 4  
 PE : 6  
 ST : 5

POINTS DE DESTIN : 2

Son acuité visuelle et sa grande agilité en font un expert au maniement de l'arc et lui permettent de se mouvoir de manière rapide et furtive. Il peut en outre pratiquer une forme de magie naturelle faisant de lui un combattant à distance redouté.

**APTITUDES**

**AGILITÉ**  
SON AGILITÉ LUI PERMET UNE MOUVANCE ACCRUE, IL PEUT TRAVERSER LES CASES EN DIAGONALE.

**SENS AFFÛTÉS**  
EN ÉCOUTANT AUX PORTES, LES SENS AFFÛTÉS DE L'ELFE LUI PERMETTENT DE CONNAÎTRE LE NOMBRE APPROXIMATIF DE MONSTRES DANS LA PIÈCE (OU LE NOMBRE EXACT S'ILS SONT MOINS DE 5).

**LANCEUR DE SORTS**  
L'ARCHER ELFE DISPOSE DE SORTILÈGES ELFIQUES, AU NIVEAU 1 IL MAÎTRISE LES SORTILÈGES DE RANG 1. IL POSSÈDE AUTANT DE POINTS DE MANA QU'IL A DE POINTS D'ESPRIT. IL PEUT LANCER CHAQUE SORT UNE SEULE FOIS, CHACUN A UN CÔTÉ EN POINTS DE MANA.

**RÉSERVE DE MANA**  
Les aventuriers lanceurs de sorts possèdent une réserve de mana, ils disposent ici leurs jetons de mana.

**PRÉSENTATION DE L'AVENTURIER**

## But du Jeu

Erune met en opposition le MD et les Héros dans une campagne de 8 quêtes, à travers des explorations de donjons et des combats épiques. La dernière quête est un combat entre les Héros et leur Némésis. L'issue de ce combat détermine le camp vainqueur de la partie.

Chacune des 7 autres quêtes précédentes se solde par une victoire, soit du MD, s'il réussit à empêcher les Héros de terminer leur objectif, soit des Héros, s'ils réussissent à sortir des différents donjons et terminant leurs objectifs.

Chaque victoire donne un bonus au camp qui l'a remportée pour la quête suivante. Le nombre de victoires de chaque camp lors de la quête finale donne des bonus pour le combat final. Ainsi, chaque quête a son importance dans le déroulement de l'histoire.

## Commencer à jouer :

### Mise en place

Pour le MD, la mise en place se déroule comme suit :

- Le MD dispose sur la table de jeu l'intégralité du matériel commun à tous les joueurs (jetons et dés)
- Il distribue à tous les aventuriers leur figurine, leur carte de Héros, leur feuille de personnage, leurs cartes talents, et leurs bandeaux de sorts respectifs.

- Il installe son paravent pour cacher toutes les informations que lui seul doit savoir, notamment la feuille de quête.
- Il dispose devant son paravent, à la vue de tous les joueurs, sa propre carte de MD, et les talents qu'il possède au début de partie.
- Il met en place la première pièce du donjon, qui est en vue des Héros, ainsi que les figurines des aventuriers. Le reste du donjon est dévoilé au fur et à mesure de l'avancée de la quête.
- Il conserve avec lui les figurines de monstres, les tuiles et les éléments de plateau qui ne sont pas encore utilisés.
- Il appelle l'Esprit d'Erune et démarre la quête, puis il énonce l'introduction de cette dernière aux aventuriers.

Pour les aventuriers, la mise en place se déroule comme suit :

Les Héros se munissent de leur carte d'aventurier respective, et de leur feuille de personnage.  
Si vous jouez ce personnage pour la première fois, suivez le guide Remplir sa fiche de personnage ci-dessous.

Si vous jouez un de vos personnages précédents, suivez le guide Reprendre un personnage ci-après.

## Créer son premier personnage

### Remplir sa fiche de personnage

La création d'un personnage est très rapide dans Erune : toutes les caractéristiques du premier niveau sont inscrites sur la carte d'Aventurier. Prenez une fiche de personnage vierge et la carte de votre Héros :

- Inscrivez 1 pour le niveau de votre personnage.
- Reportez sur la fiche les PV max indiqués sur la Carte d'aventurier.
- Prenez autant de jetons PV puis disposez-les dans la zone prévue à cet effet sur la fiche.
- Reportez sur la fiche les PM indiqués sur la Carte d'aventurier.
- Prenez autant de jetons PM puis disposez-les dans la zone prévue à cet effet sur la Carte d'aventurier.
- Reportez sur la fiche les PS max indiqués sur la Carte d'aventurier, les PS sont gagnés au cours de la partie.
- Reportez sur la fiche le déplacement indiqué sur la Carte d'aventurier.
- Indiquez votre nombre de points de destin
- Vous commencez le jeu sans équipement ni richesse.
- Donnez un nom à votre personnage.

Vous êtes prêt !

### Reprendre un personnage

Pour reprendre un personnage que vous avez déjà joué, vous devez disposer de sa feuille de personnage contenant ses caractéristiques et son équipement :

- Reprenez les cartes talents ainsi que les bandeaux de sorts acquis lors de vos précédentes aventures (liste inscrite au dos de la feuille) .
- Prenez autant de jetons PV puis disposez-les dans la zone prévue à cet effet sur la fiche.

- Prenez autant de jetons PV puis disposez-les dans la zone prévue à cet effet sur la Carte d'aventurier.

Vous êtes prêt !

## Utilisation des dés

Les dés utilisés dans Erune sont spéciaux et ont diverses utilités lors de différentes phases de jeu.

Les dés de combat (noir, jaune, rouge et bleu) (DC, DCJ, DCR, DCB) sont utilisés lors des combats et dépendent de l'arme avec laquelle vous combattez.  
Les DC servent aussi pour se défendre contre les attaques ennemies.

Le D6 est utilisé lors des phases de déplacement, additionné à vos points de déplacement de base, le résultat du D6 vous donne votre maximum de cases pour vous déplacer ce tour.

Le Dé de Piège est utilisé dans les phases de détection et de désamorçage des pièges  
Symboles :

Crâne : Sur un jet d'attaque, correspond à 1 PV retiré à la cible.

Bouclier : Sur un jet de défense, annule un Crâne sur le jet d'attaque adverse et empêche ainsi la perte d'1 PV.

Éclair : Sur tout jet de dé, correspond au gain d'un PS.

Engrenage : Sur un jet de désamorçage classique (sans trousse à outils), permet de désamorcer un piège.

Œil : Sur un jet de détection des pièges, permet de révéler le piège le plus proche du personnage. Sur un jet de désamorçage avec une trousse à outils, permet de désamorcer un piège.

Croix : Sur tout jet de dés, sans effet ou échec.

## Jouer les Héros

Les Héros sont incarnés par 1 à 4 joueurs, opposés au MD.

Au début de chaque partie, ceux-ci doivent choisir un Héros parmi les 4 proposés.

Chaque Héros possède des aptitudes et une manière de jouer qui lui est propre.

À chaque tour, les Héros peuvent effectuer des actions (cf. actions) et utiliser des talents (cf. Stamina et talents).

Au fil de la partie, les Héros gagnent de l'expérience et des niveaux leur permettant de débloquent de nouveaux talents et d'améliorer leurs caractéristiques (cf. Expérience et gain de niveaux).

À tout moment, les Héros peuvent effectuer un des pactes avec le MD présent sur le plateau de jeu (cf. Pactes).

### Perte de PV et mort d'un Héros

Lorsqu'un Héros perd un PV, il retire un jeton PV de sa feuille de personnage.

Si son total de PV tombe à 0, le Héros est inconscient et au seuil de la mort. Il peut alors :

- soit dépenser 1 Point de Destin
- soit effectuer un pacte de résurrection avec le MD

Si tel est le cas, le Héros récupère tous ses PV.



Dans le cas contraire, sa figurine est retirée du plateau de jeu. Le Héros ne peut rejoindre la partie qu'au début de la prochaine quête. Il conserve ses caractéristiques, talents, équipements, niveaux et expérience acquis jusque là mais ne gagne plus rien jusqu'à son retour dans la partie.

## Jouer le MD

Le MD est incarné par un joueur, opposé aux Héros. Il incarne les monstres, mène la narration grâce au recueil de quêtes et à l'assistance de l'Esprit d'Erune.

### Jouer les monstres :

Pendant son tour, le MD peut jouer avec chacun des monstres révélés sur le plateau de jeu. Chaque monstre dispose de deux actions à effectuer, parmi la liste suivante (cf. Actions) :

- se déplacer,
- attaquer
- se préparer au combat

En plus de ces actions, il peut utiliser des talents pour augmenter ses chances de réussite ou modifier le déroulement de l'action (cf. Stamina et talents).

Enfin, chaque monstre possède des aptitudes particulières lui donnant un style de jeu unique. (cf. Monstres).

Utiliser les malédictions : Au début de son tour uniquement, le MD peut choisir, en payant son coût en PS, de lancer une malédiction sur un joueur (cf. Malédictions).  
À tout moment, le MD peut retirer une malédiction posée sur un joueur et récupérer 1 PS.

Pactes : Quand l'occasion se présente, le MD peut encourager les Héros à effectuer des pactes avec lui (cf. Pactes).

## L'application Erune

L'application Erune permet de gérer les personnages du groupe de joueur, sauvegarder et charger des parties et, surtout, de parler avec l'Esprit d'Erune, l'assistant vocal qui accompagne les joueurs tout au long des différentes parties de jeu.

L'Esprit d'Erune est une entité neutre qui joue avec les Héros et le MD. Elle connaît toutes les règles du jeu (livret de règle interactif). En cours de partie, elle déclenche des événements de quête inconnus des Héros et du MD. Enfin, elle révèle le butin et les secrets découverts par les Héros lorsqu'ils font des actions de recherche (l'occasion de découvrir de nombreuses anecdotes, mythes et légendes à propos d'Erune et de découvrir de fabuleux trésors, parmi des milliers de possibilités).

Malgré ses nombreuses facultés, l'Esprit d'Erune n'a pas vocation à remplacer le MD, il s'agit d'un compagnon de jeu répondant à toute requêtes des Héros ou du MD et nécessite donc une interaction avec lui.

La partie se lance dès que le MD demande à l'Esprit d'Erune de lancer une quête avec la phrase inscrite sur la feuille de quête choisie. (ex : "Démarre la quête de la caverne aux Gobelins")



## Son utilisation :

L'Esprit d'Erune a quatre fonctions principales :

- Contenu aléatoire : L'Esprit d'Erune annonce le résultat de certaines actions effectuées par les Héros.
- Fouilles aléatoires : Lorsqu'un Héros fouille une pièce ou un meuble à la recherche de trésors, l'Esprit d'Erune s'occupe de déterminer les trésors qu'il trouve.  
"Je cherche un trésor"
- Activation d'un piège : Quand un aventurier marche sur un piège, révèle le piège, et en déclenche l'effet.  
"Un piège a été déclenché"
- Consommation d'une substance : Un Héros consomme une substance, effet aléatoire selon le Héros. (cf. Substances)  
"Le gardien consomme un cristal de mana"
- Feu de camp/Repos/Gain de niveau : Lorsque les Héros décident d'effectuer l'action de faire un feu de camp. (cf. Actions)  
"Nous faisons un feu de camp"

Événements de quêtes : Ces événements ont lieu au sein de la quête, ils sont inconnus du MD et des Héros et sont déclenchés par des phrases clés données par le MD dans sa feuille de quête, la façon dont ils sont résolus peu modifier le déroulement de l'histoire.

Événements de début de tour : À la fin d'un tour de jeu, les joueurs commencent un nouveau tour. L'Esprit annonce des événements avec lesquels le MD et les Héros devront s'adapter.  
"Un nouveau tour commence"

Interaction avec un Token Erune : Quand un Héros interagit avec un Token Erune. La phrase à annoncer se trouve sur la feuille de quête.  
"Le gardien Examine la grille"

Événement de voyage : Événement influençant le début d'une nouvelle quête, dépendant de l'issue de la dernière quête.  
"Les Héros vont partir pour (Insérer nom ici !)"

Livret de règles interactif : Un joueur peut demander à l'Esprit d'Erune à tout moment de lui rappeler une règle. L'Esprit d'Erune couvre de nombreux sujets parmi les suivants :

Bestiaire : Toutes les informations concernant les monstres (caractéristiques, description, aptitudes).  
"Donne moi la description d'un Gobelin"

Aventuriers : Toutes les informations concernant les Héros (caractéristiques de base, aptitudes, classes héroïques).  
"Décris moi le Gardien"

Inventaire : Toutes les informations concernant les armes, armures, équipements et consommables (description, effets, prix, rang, magasin).  
"Quelles sont les caractéristiques d'une épée courte ?"

Pièges : Liste des pièges communs (description, effets)  
"Qu'est ce qu'une oubliette"

Mécaniques de jeu : L'ensemble des mécaniques de jeu, Utilisation de talents, sorts, attaques etc.  
"Comment attaquer un ennemi ?"

Enfin, l'Esprit d'Erune s'occupe aussi des événements d'entre deux quêtes, comme le repos à l'auberge ou l'arrêt dans les magasins pour l'achat de nouveaux équipements ou de potions.

Repos à l'auberge/Gain de niveau : Repos dans une auberge  
"Les Héros se reposent à l'auberge"

Discussion avec un marchand/Achats : Achat et vente d'équipement  
"Je veux parler au forgeron du village"

## Tour de jeu

Les tours de jeu dans Erune se déroulent toujours dans le même ordre :

- Dans un premier temps, le MD annonce à l'Esprit d'Erune qu'un nouveau tour commence, elle révèle alors des événements.
- Vient ensuite le tour du MD (cf. Jouer le MD).
- Vient finalement le tour des Héros (cf. Jouer les Héros).

## Donjons et exploration

Les donjons d'Erune se composent de nombreuses pièces remplies de monstres, que les Héros devront combattre, et de pièges à éviter. Cependant de nombreux secrets et trésors, disséminés dans chaque recoins des donjons, ne demandent qu'à être découverts par les aventuriers attentifs.

Les Pièces : Les pièces d'Erune sont constituées de tuiles quadrillées. Elles sont reliées entre elles par des portes, des couloirs ou encore des passages secrets. Les Héros devront se déplacer dans ces pièces dans le but d'explorer l'intégralité des donjons. La disposition des pièces et de leur contenu (meubles, monstres, Tokens Erune ... ) est indiquée sur la feuille de quête du MD.

Les pièges du donjon : Il existe dans Erune de nombreux pièges, tous très différents. Chaque case piégée du donjon est indiquée sur la feuille de quête du MD. Lorsqu'un Héros marche dessus, il arrête son déplacement, le MD annonce à l'Esprit d'Erune que l'aventurier a déclenché un piège. L'Esprit révèle alors le piège et en annonce les effets, qui sont résolus par le MD. Le Héros peut ensuite poursuivre son déplacement sauf contre-indication.

Les monstres ne déclenchent pas les pièges du donjon.

Les meubles : Il y a trois types de meubles: les tables, les armoires et les coffres. Lorsqu'un Héros est adjacent à l'un d'entre eux, il peut choisir entre 3 actions simples : fouiller le meuble à la recherche de trésors; le déplacer pour bloquer un passage ou barricader une porte; le renverser pour écraser des ennemis.

Les trésors : Lors de l'exploration et des fouilles, les Héros peuvent découvrir de nombreux trésors qui leur seront utiles pour la suite de leur aventure, ou qu'ils pourront revendre aux marchands pour en récupérer de l'or.

Ils peuvent ainsi trouver des armes, armures, équipements en tout genre, des potions, des substances, ou tout simplement de l'or. Cependant la chance n'est pas toujours du côté des aventuriers car ceux-ci peuvent déclencher un piège par mégarde ou bien attirer l'attention d'un monstre errant

Les secrets : En effectuant une action de recherche, les Héros peuvent découvrir des secrets cachés dans les pièces où ils se trouvent (Document/passage secret/trésor). Le MD dévoile alors le secret révélé s'il y en a un. L'emplacement de ces secrets est indiqué sur le plan du donjon dans le recueil de quêtes. Si aucun secret ne se trouve dans une pièce où une recherche est effectuée, le MD annonce simplement qu'il ne se passe rien.

## Règles de Combat

Zone de contrôle : La zone de contrôle d'un personnage correspond aux cases sur lesquelles une attaque de mêlée peuvent être effectuées. Par défaut, il s'agit des 3 cases (devant, droite et gauche) qui l'entourent. Elle peut être étendue aux diagonales ainsi qu'à une case supplémentaire vers l'avant selon l'arme utilisée.

Engagement au combat : Un personnage est engagé dans un combat à partir du moment où il attaque ou est attaqué par au moins un ennemi au corps à corps.

Ligne de vue, tir à distance et obstacles : Si deux personnages peuvent tracer une ligne continue entre le centre de leur case respective, alors il sont en vue l'un de l'autre. Si un quelconque obstacle vient interrompre cette ligne, alors la vue est obstruée.

Les différents obstacles sont les meubles, les murs et portes fermées, ainsi que les ennemis.

Cependant, si un obstacle est plus petit qu'un ennemi, alors ce dernier est en vue même s'il se trouve derrière cet obstacle (ex : Si un orc se trouve derrière une table, il sera tout de même visible et pourra être touché par une attaque à distance).

Tir allié : Un personnage peut essayer d'effectuer un tir à distance sur un ennemi à travers un allié qui se trouve sur leur ligne de vue. Il prend cependant le risque de toucher son allié à la place de l'ennemi. Si le jet d'attaque du tireur contient au moins un **ÉCLAIR**, alors le premier allié situé sur la ligne de vue est touché par l'attaque et doit se défendre des **CRÂNES** à la place de la cible de départ.

Attaque : Les attaques sont séparées en trois catégories. Un personnage ne peut faire qu'une seule action d'attaque par tour, quelque soit la catégorie de cette attaque.

Attaque de mêlée : Pour effectuer une attaque de mêlée, le Héros doit avoir au moins un ennemi dans sa zone de contrôle. Il choisit alors sa cible et effectue un jet d'attaque. Un Héros ne peut pas attaquer au corps à corps avec une arme à distance.

Attaque à distance : Pour effectuer une attaque à distance, le Héros doit posséder une arme de combat à distance (arc, bâton magique) ou une arme de lancer (dagues, hachettes). Il peut attaquer n'importe quel ennemi du moment que celui-ci est dans sa ligne de vue. Il peut alors faire un jet d'attaque sur cette cible.

Utilisation d'un sort : Lorsqu'ils veulent utiliser un sort, les Héros doivent dépenser le coût en mana du sort en question. Ils en appliquent alors immédiatement les effets. Chaque sort est à usage unique au sein d'une même quête.

## Le jet d'attaque

Pour effectuer un jet d'attaque, le joueur doit en remplir les conditions (voir Règles de combat). Dès lors : le joueur lance autant de DC qu'indiqué par son arme :

cette information est généralement marquée sur la feuille de personnage, dans le cas contraire l'Esprit d'Erune peut vous la donner

cela peut correspondre à une combinaison de DC différents (voir Utilisations des dés)

chaque **CRÂNE** obtenu fait perdre 1 **PV** à la cible de l'attaque

cette dernière doit se défendre pour réduire la perte de **PV** (voir Jet de défense ci-dessous)

## Jet de défense

Lorsqu'il est attaqué, un personnage doit toujours se défendre.

Pour ce faire, il lance autant de DC qu'indiqués sur sa feuille de personnage.

Chaque **BOUCLIER** obtenu annule 1 **CRÂNE** sur le jet d'attaque de l'adversaire.

note : même si un personnage est sûr de mourir, il doit lancer son jet de défense dans l'optique de gagner de la stamina.

note 2 : même si l'attaque de son adversaire ne comporte aucun crâne, un personnage doit lancer son jet de défense dans l'optique de gagner de la stamina.

## Exemple de combat

La Guerrière attaque un Orque au corps à corps avec son épée longue.

L'épée longue octroie 3 DC pour attaquer. Le joueur lance donc son jet d'attaque et obtient 2 **CRÂNE**.



L'Orc se défend avec 2 DC, le MD effectue le jet de défense et obtient 1 BOUCLEUR, annulant 1 des CRANE du jet d'attaque de la Guerrière. Il reste 1 CRANE non défendu, lui faisant perdre 1 PV.

Attaque sur un personnage de dos : Lorsqu'un personnage en attaque un autre dans le dos, la cible subit un malus d'1 DC sur son jet de défense.

## Actions

Il existe 3 différents types d'actions lors d'un tour de jeu :

- Les actions simples, limitées à deux par tour, comme se déplacer ou attaquer. Ces actions ne sont pour la plupart utilisables qu'une seule fois par tour.
- Les actions gratuites, illimitées, comme discuter entre les Héros, échanger des objets ou examiner un token Erune. Chacune de ces actions est utilisable autant de fois que désiré pendant un tour.
- Les actions libres, comme boire une potion ou désamorcer un piège. Chaque action libre compte comme une action gratuite. Cependant, chaque utilisation supplémentaire d'une même action libre compte comme une action simple. (ex : au cours d'un même tour, vous pouvez gratuitement, boire une potion, consommer une substance et désamorcer un piège. Cependant si vous désirez boire une deuxième potion, cela compte comme une action simple.)

À chaque nouveau tour, les Héros disposent chacun de deux actions simples maximum à utiliser, auxquelles ils peuvent combiner des actions libres et gratuites, ou encore utiliser des talents pour améliorer ou changer les effets de leurs actions.

### Liste des actions simples

#### Déplacement : (1 par tour)

Les Héros ne peuvent pas se déplacer en diagonale, et ne peuvent ni traverser les obstacles (meubles, murs, ennemis). Le Héros peut traverser une case occupée par un allié sans pouvoir cependant s'y arrêter. Le déplacement est interrompu si le Héros effectue une autre action simple. Cependant il peut toujours effectuer une action libre ou une action gratuite lors de son déplacement, sans l'interrompre. Un Héros peut, lors de son déplacement, déplacer un meuble en lui étant adjacent et en poussant du côté opposé à la direction qu'il veut lui donner. Il doit dépenser 2 points de déplacement pour chaque case de distance parcourue. Les cases où est poussé le meuble doivent être libres. De plus, il peut monter sur une table ou un coffre. Chaque case ainsi parcourue comme pour deux.

#### Action de combat : (1 par tour)

Lorsqu'il veut attaquer un ennemi, un personnage peut utiliser une action de combat. Ces actions sont séparées en trois catégories, les attaques de mêlée, les attaques à distance et les sortilèges. Il n'est possible d'utiliser qu'une seule action de combat par tour. Un ennemi peut toujours se défendre d'une attaque même s'il est sûr de mourir, dans l'optique de réduire les dégâts et/ou gagner de la stamina.

#### Fouille d'une pièce : (1 par pièce)

Lorsqu'il n'y a pas de monstre dans une pièce, il est possible d'effectuer une fouille dans celle-ci. L'aventurier annonce alors à l'Esprit d'Erune : "Je fouille la pièce" et note sur sa feuille de personnage les trouvailles annoncées.

Chaque pièce ne peut être fouillée qu'une seule fois (sauf événement Erune spécial).

#### Fouille d'un meuble : (1 par meuble)

Un meuble (coffre/table/armoire) peut être fouillé à tout moment.



Certains meubles ont un contenu inscrit dans le recueil de quêtes qui est donné par le MD aux aventuriers. Sinon, l'aventurier peut alors annoncer à l'Esprit d'Erune : "Je fouille (l'objet) " et note sur sa feuille de personnage le résultat de sa fouille. Chaque meuble ne peut être fouillé qu'une seule fois.

#### Détection de piège :

À tout moment, un Héros peut décider d'effectuer une détection de pièges. Pour ce faire, il lance le Dé de piège, et le MD lui révèle 0, 1 ou 2 pièges les plus proches selon le nombre de symboles œil qu'il a obtenu. Les pièges révélés doivent se trouver dans la même pièce ou corridor que le personnage. (Le Gardien découvre TOUJOURS les deux pièges les plus proches de lui lorsqu'il effectue une détection.)

#### Recherche de secret :

Le Héros peut demander au MD de faire une recherche de secret dans la pièce ou il se trouve. S'il y en a un, le MD dévoile son emplacement sur le plateau de jeu.

Les secrets sont indiqués sur les plans des donjons et ont des effets définis. Ils peuvent être de différents types, comme un passage secret menant à une pièce cachée, une information pour battre un boss, ou encore dévoiler un objectif secret du maître du donjon et permettre aux aventuriers de s'adapter.

#### Préparation au combat :

L'aventurier se concentre pour effectuer une préparation pour un combat à venir. Il gagne 1 PS utilisable jusqu'à la fin du tour suivant.

#### Barricade d'une porte :

S'il le désire, un Héros peut essayer de barricader une porte. Pour ce faire, il annonce à l'Esprit d'Erune "Je barricade la porte". L'Esprit va alors lui révéler s'il réussit à la barricader et combien de PV possède la barricade. Pour la détruire, la porte doit être attaquée jusqu'à ce que ses PV soient réduits à 0.

Une porte ne peut être barricadée qu'une seule fois.

Si un meuble est poussé devant une barricade ou une porte fermée, il crée ou renforce une barricade en ajoutant des PV. Une table ajoute 3 PV et une armoire ajoute 5 PV à une barricade.

#### Renversement d'une armoire :

S'il est adjacent à une armoire, le Héros peut décider de la renverser sur les ennemis qui se trouvent devant. Chaque personnage situé sur les 4 cases devant l'armoire doit se défendre de 3 DCJ.

Une fois renversée, l'armoire et son contenu sont détruits et retirés du plateau.

#### Repos à un feu de camp :

À chaque début de quête, le MD distribue aux aventuriers autant de tuile Feu de camp que noté sur la feuille de quête en cours.

Au cours de la quête, les Héros pourront effectuer autant de feu de camp qu'ils ont de tuile associée.

Pour ce faire, ils doivent se trouver dans une pièce fermée et sans monstres. Ils peuvent alors annoncer à l'Esprit d'Erune qu'ils font un feu de camp.

En se reposant, les Héros peuvent regagner des PV, des PS et des PM, ainsi que des niveaux s'ils ont accumulé suffisamment d'expérience.

Chaque Héros participant au feu de camp doit dépenser une action simple.

## Liste des Actions gratuites

#### Discussion entre Héros :

Les Héros peuvent discuter entre eux et s'échanger des informations et cela de manière illimitée.

#### Écoute aux portes :

Lorsqu'il se trouve devant une porte, un Héros peut choisir d'écouter ce qui se trouve derrière. Le MD lui répond alors, selon la feuille de quête, une approximation de ce qui se trouve derrière.

(Lorsque l'archer effectue une écoute aux portes, le maître du donjon doit lui révéler le nombre et le ou les types de monstres présents dans la pièce, sauf si leur nombre est trop élevé (plus de 10) et que les sens affûtés de l'archer s'en voient brouillés.)

#### Interaction avec un point d'intérêt Erune :

Lorsqu'un Héros est adjacent à un Token Grune, il peut demander au MD d'interagir avec. Le MD lui révèle alors la phrase à annoncer à l'Esprit d'Grune pour lancer l'événement lié à ce point d'intérêt. Les emplacements des tokens Grune et les phrases pour lancer les événements sont inscrits sur la feuille de quête du MD. Lorsque les Héros entrent dans une pièce, le MD doit placer sur le plateau tous les tokens Grune à leur emplacement.

## Liste des Actions libres

### Consommation d'une potion :

Le Héros qui effectue cette action doit posséder une potion dans son inventaire. Il peut choisir de la boire à tout moment, et en applique immédiatement les effets. Les effets des potions sont connus et peuvent être demandés à l'Esprit d'Grune.

### Consommation d'une substance :

Le Héros qui effectue cette action doit posséder la substance qu'il veut consommer dans son inventaire. Contrairement aux potions, les effets des substances ne sont pas stables et dépendent de leur qualité et du Héros qui la consomme. Lorsqu'il consomme une substance, le joueur annonce à l'Esprit d'Grune qui il est et qu'est ce qu'il consomme (ex : Le Gardien boit une bière naine). L'Esprit d'Grune en révèle alors les effets, que le Héros applique immédiatement.

### Désamorçage d'un piège :

Lorsqu'un piège a été détecté, un Héros peut essayer de le désamorcer, s'il lui est adjacent. Il lance alors un Dé de Piège. Si le dé affiche un symbole d'engrenage, le Héros réussit son désamorçage et peut enlever le piège du plateau. Cependant s'il échoue, il en subit immédiatement les effets.

Si le Héros a en sa possession une trousse à outils, le Héros réussit son désamorçage s'il obtient au moins un symbole d'œil.

(Le Gardien possède les mêmes caractéristiques que s'il possédait une trousse à outils, et prend donc en compte les yeux lors de ses désamorçages. S'il réussit, il en récupère une pièce mécanique.)

### S'équiper :

Le Héros peut s'équiper d'une arme ou d'une pièce d'armure présente dans son inventaire. Il est possible d'échanger un objet déjà équipé contre un autre présent dans l'inventaire. Le Héros devra utiliser une action simple pour chaque objet supplémentaire qu'il désire équiper ou échanger à ce tour.

### Don d'objet :

Un Héros peut donner un objet à un équipier situé à 5 cases ou moins de distance. Ils doivent cependant n'être séparés par aucun obstacle.

## Stamina et talents

La stamina est une ressource qui permet aux Héros et au maître du donjon l'utilisation de talents. Elle se gagne lors des combats mais son gain sera limité par le nombre de PS Max du Héros.

Les talents sont des nouvelles aptitudes permettant aux joueurs d'étendre leurs options de combat, de déplacement ou encore d'améliorer leur chance.

Les talents sont représentés sous la forme de cartes sur lesquelles sont indiqués le titre, la description de l'effet, le coût en PS et s'il y'en a, les prérequis ou le nombre d'utilisations par tour.

Il existe un certain nombre de talents de base, communs à tous les Héros et au MD, cependant chaque Héros possède son propre deck de talents lui permettant de débloquent une de ses classes légendaires.

Au niveau 1, un Héros apprend ses 2 premiers talents. Il en acquiert un nouveau pour chaque nouveau niveau acquis.

(La guerrière commence la partie avec le talent "Puissance" en plus de ses 2 talents de base)

### Gain de stamina :

Les Héros et le MD peuvent à tout moment gagner de la stamina lorsqu'ils obtiennent des symboles ECLAIR lors d'un jet de dés. Ils gagnent un PS par ECLAIR obtenu.

La stamina obtenue lors du lancer de dé ne peut pas être utilisée pour modifier l'action de combat en cours.

Utilisation de talents :

À tout moment les Héros et le MD peuvent dépenser la stamina qu'ils ont accumulé pour utiliser les talents qu'ils possèdent. Sauf indication contraire, les joueurs peuvent utiliser autant de talents qu'ils le désirent au sein d'un même tour.

## Talents des Héros

L'intégralité des talents est divisée en cinq types.

**Les talents offensifs :** Ils servent pour la plupart à renforcer une action de combat ou à en modifier les effets.

**Les talents défensifs :** Ils servent à renforcer les actions défensives des Héros, ou amènent de nouvelles possibilités de protection pour les alliés.

**Les talents tactiques :** Ils servent à modifier ou à augmenter le résultat d'actions de jeu, le plus souvent hors combat. Ce sont des talents polyvalents qui peuvent sortir les Héros de bien des situations critiques.

**Les talents réactif :** Ces talents spéciaux permettent d'effectuer des actions rapides durant le tour de l'adversaire. Ils permettent d'effectuer des ripostes ou autres attaques en prenant en compte les éclairs lors des résultats de lancer de dés.

**Les talents magiques :** Utilisables uniquement par les Héros utilisant la magie, ces talents permettent d'outrepasser les limites et d'améliorer les effets de certains sorts.

## Talents du MD

Le MD possède de nombreux talents de base pour ses monstres. Il peut les utiliser de la même manière que les Héros. Il possède néanmoins des talents qui lui sont propres et qui lui permettent de changer le cours de certains combats ou de certaines explorations.

Ces talents sont divisés en 2 catégories :

- Les talents de monstres, permettant d'augmenter les actions de certains monstres pendant un tour.
- Les talents liés au donjon, permettant de modifier le donjon à son avantage.

## Débloccage de nouveaux talents

Pour les Héros :

Lorsqu'un Héros gagne un niveau, il débloque un nouveau talent. Il peut choisir n'importe quel talent de son arbre de compétences, du moment qu'il remplit les prérequis pour l'obtenir. Il ajoute donc le nouveau talent appris au dos de sa feuille de personnage et peut immédiatement s'en servir.

Pour le MD :

Lorsqu'un MD gagne un niveau, il débloque un nouveau talent. Il peut choisir n'importe quel talent de son arbre de compétences, du moment qu'il remplit les prérequis pour l'obtenir. Il peut immédiatement s'en servir.

## Malédictions

Les malédictions sont des talents spéciaux du MD qu'il peut utiliser au début de son tour.



Le MD ne peut avoir qu'une seule malédiction active à la fois au niveau 1. Il peut en utiliser 2 simultanément lorsqu'il atteint le niveau 10 puis 3 au niveau 20 et enfin 4 au niveau 30. Un Héros ne peut avoir qu'une malédiction active à la fois sur lui.

Chaque malédiction ne peut être utilisée qu'une seule fois sur chaque Héros, mais un Héros peut être maudit par plusieurs malédiction différentes.

À tout moment, le MD peut retirer une malédiction posée sur un joueur pour en poser une nouvelle. Il gagne alors 1 PS en retirant lui-même la malédiction.

Certains objets, potions et pactes permettent aux Héros de se défaire d'une malédiction.

Le MD débloque de nouvelles malédiction lorsqu'il gagne des niveaux.

## Pactes

Les pactes sont déposés devant le MD. Si les conditions sont remplies, ces derniers peuvent être utilisés par les Héros ou proposés par le MD.

Chaque pacte offre un avantage immédiat au Héros, mais avec un contrecoût qui avantage le MD. En effet, chaque pacte ponctionne les prochains PS gagnés par les Héros, et sont donnés au MD. Chaque pacte a aussi un coût en expérience lors de la fin de la quête.

## Monstres

Chaque monstre d'Erune possède des caractéristiques et aptitudes propres. Le style de jeu de chaque monstre est ainsi unique et permet au MD d'adapter sa stratégie selon les monstres qu'il utilise.

Chaque monstre possède :

- un nombre maximum de cases pour le déplacement,
- des DC d'attaque,
- des DC de défense,
- des aptitudes,
- un montant d'XP rapporté à un Héro lorsqu'il est tué.

Pour tuer un monstre, les Héros doivent faire tomber ses PV à 0.

## Les objets

Il existe dans Erune de nombreux objets avec de nombreuses utilités. Ces objets peuvent être trouvés dans les donjons ou encore achetés auprès des marchands dans les villes entre deux quêtes. Les objets sont séparés en 5 catégories différentes.

## Armes et rangs d'arme

Les Armes sont divisées en 4 catégories, les armes de combat rapproché, de combat à distance, de lancer et enfin les armes magiques.

Tous les Héros peuvent utiliser les armes au combat rapproché, cependant certaines, les armes lourdes, ne seront utilisables que par certains Héros, comme le Gardien et la Guerrière. Les armes à distance ne sont utilisables que par l'archer (à l'exception des armes mécaniques, pour le Gardien). Les armes magiques sont une exclusivité de la Magicienne. Enfin les armes de lancer sont utilisables par tous, elles apportent de la diversité au gameplay et peuvent être très utiles à la stratégie si elles sont bien utilisées.

Chaque arme possède un rang d'arme défini équivalant au niveau de pratique nécessaire pour la manier. Un Héros ne peut utiliser une arme que s'il a débloqué le rang d'arme suffisant à son utilisation.

À chaque arme correspond un nombre de dés et leur type, indiquant les lancers à effectuer lors d'une action de combat.



## Armures et rangs d'armure

Les armures sont des objets servant à augmenter la défense des Héros. Elles comprennent les plastrons, les casques et les boucliers. Certaines armures, les armures lourdes, ne sont utilisables que par certains Héros et empêchent l'utilisation de certains talents, mais ont des caractéristiques très puissantes. À contrario, les armures légères sont pour la plupart communes à tous et permettent une bonne défense de base sans toutefois être gênantes pour le Héros.

Chaque armure possède un rang d'armure défini équivalent au niveau de pratique nécessaire pour la porter. Un Héros ne peut utiliser une armure que s'il a débloqué le rang d'armure suffisant à son utilisation.

À chaque armure correspond un nombre de dés et leur type, indiquant les lancers à effectuer lors d'une défense.

## Équipements

Les équipements sont des objets qui ont pour utilité d'améliorer les caractéristiques du Héros et de lui simplifier la tâche dans son avancée à travers les donjons.

## Substances

Les substances sont des consommables qui ont des effets différents selon la personne qui l'utilise. Il y en a 6 différentes :

## Potions

Les potions sont des consommables ayant des effets définis. Il en existe de nombreuses différentes, comme les potions de soin, de force de vitesse, de poison ou encore de résurrection. Tous les effets des potions peuvent être demandés à l'Esprit d'Erune.

## Expérience et Gain de niveaux

### Gain d'expérience des Héros :

Au fil de leurs aventures, les Héros gagnent de l'expérience en tuant des ennemis, en explorant les donjons ou encore en découvrant des trésors et des secrets.

À la fin de chaque quête, ils remportent de l'expérience en fonction de la quête et des objectifs qu'ils ont réalisé. L'utilisation de pactes noirs durant une quête réduit l'expérience gagnée.

### Gain d'expérience du MD :

Au fil des quêtes, le MD gagne de l'expérience en utilisant des malédictions ou en réussissant à tuer les Héros.

À la fin de chaque quête il remporte de l'XP en fonction des objectifs qu'il a accompli et de la réussite de ladite quête. L'utilisation de pactes noirs par les Héros augmente l'XP gagnée

### Gain de niveaux :

À chaque niveau, les héros gagnent un nouveau talent mais aussi des points de vie, de mana, rangs d'armes, rangs d'armures et des sortilèges.

# Aventuriers

Chaque aventurier a des aptitudes et une manière de jouer unique :

- **Le Gardien** : Nain ingénieux et robuste, il n'a pas son pareil pour protéger ses alliés des monstres comme des pièges.
- **La Guerrière** : Humaine vigoureuse et experte en combat rapproché, elle se bat avec force, honneur et conviction.
- **La Magicienne** : Humaine d'une grande érudition, elle compense sa faible constitution physique par une maîtrise parfaite des sortilèges.
- **L'Archer** : Elfe téméraire et audacieux, ses talents de tireur et son aptitude naturelle à la magie font de lui un adversaire redoutable.

## Héros de base

Les quatre aventuriers de base ont chacun des caractéristiques et des compétences qui leur sont propres. Ils utilisent des systèmes de jeu différents et uniques permettant une variété dans le déroulement des aventures.

Nous vous invitons à consulter leur cartes respectives pour découvrir leurs caractéristiques de base et leurs aptitudes.

## Fin de quête

- **L'auberge** : À chaque fin de quête, les Héros peuvent s'arrêter à l'auberge et se reposer en préparation de la quête suivante. Ils doivent chacun payer 3 PO. Ils regagnent tous leurs PV et PM et peuvent gagner des niveaux s'ils ont accumulé suffisamment d'expérience.
- **L'armurier** : L'armurier s'occupe de vendre toutes les armures et équipements non magiques dont les Héros ont besoin. Les Héros peuvent demander à aller chez l'armurier dans un village pour pouvoir consulter son stock et ainsi lui acheter tous les objets qui leur seront utiles.
- **Le forgeron** : Le forgeron vend toutes les armes non magiques qui existent dans le monde d'Erune. Les aventuriers peuvent s'y arrêter lors d'une escale dans un village en fin de quête pour acheter et vendre et ainsi améliorer leurs caractéristiques de combat.
- **L'alchimiste** : L'alchimiste vend et achète toutes les potions et toutes les substances du monde d'Erune. Ses prix sont élevés mais la qualité de ses produits en vaut le coût.
- **L'Échoppe de magie** : Le vendeur Mage s'occupe de tous les équipements magiques, bâtons, robes de sorciers ou encore potions de mana mis à disposition de la Magicienne.
- **Événement et début nouvelle quête** : Lorsque les aventuriers ont fini de se reposer, d'acheter des équipements et autres potions, ils peuvent choisir de partir pour une nouvelle quête. Le MD annonce alors à l'Esprit d'Erune pour quelle quête les Héros vont s'embarquer. L'esprit peut alors annoncer un événement aléatoire qui survient au village avant le début de la quête pour commencer à mener les Héros vers la suite des aventures.

# Campagne

Le jeu de base d'Erune comprend une campagne de 8 quêtes uniques, pour une expérience totale de jeu avoisinant les 30 heures. La version deluxe comprend 3 quêtes annexes.

Une quête initiatique est en premier lieu proposée pour introduire aux joueurs les différents rôles et l'intégralité des actions qu'ils pourront effectuer au sein du jeu.

Toutes les autres quêtes sont jouables dans l'ordre souhaité par le MD et les Héros, cependant, elles ont un ordre de difficulté croissant, indiqué sur la feuille de quête. S'ils s'en sentent capables, les Héros peuvent décider de s'attaquer à une quête plus avancée, à leurs risques et périls.

De grandes et palpitantes aventures vous attendent dans Erune. A vous de tracer votre chemin et d'écrire votre propre histoire. Arriverez vous à venir à bout du mal, ou ce dernier s'emparera-t-il de vos vies et de votre destinée ?

Quête 0 : La caverne aux Gobelins (quête initiatique)

Quête 1 : La conspiration

Quête 2 : La crypte de Nilrem

Quête 3 : L'évasion

Quête 4 : La forêt d'Hornada

Quête 5 : Les plaines de Käll

Quête 6 : Les montagnes de Mull

Quête 7 : L'affrontement final partie 1

Quête 8 : L'affrontement final partie 2