

ELTREA



RAMA LUMINISCENTE LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo o se reduce en 1 el total de Heridas infligidas a Eltreá en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate.



ENCANTAMIENTO LOSETA INICIAL

Sincronización: Preparación del Combate, antes de que se haya determinado el jugador del Monstruo

Se puede intentar encantar al Monstruo después de realizar una Acción Combate en un hexágono que contenga un Monstruo de nivel 1.

Se hace una Tirada de Héroe:

- Si el resultado es 5 o menos, se ha fracasado a la hora de evitar el combate contra el Monstruo de nivel 1. Se continúa con los pasos habituales del Combate.
- Si el resultado está entre 6 y 10, no se combate contra el Monstruo de nivel 1. Se sufren 2 Heridas, se consiguen 2 cartas de Plata y se gana el Botín del hexágono. El hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida. Se pone la ficha apropiada en el hexágono (de Héroe, de Comercio o 2 fichas de Interacción).
- Si el resultado es 11 o superior, no se combate contra el Monstruo de nivel 1. Se gana el Botín del hexágono y 1 de Reputación. El hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida. Se pone la ficha apropiada en el hexágono (de Héroe, de Comercio o 2 fichas de Interacción).

Atención: En los dos últimos casos no se lucha contra un Monstruo y, por lo tanto, no se recibe la Recompensa que se recibiría al derrotarlo.

Nota sobre Comunidad: Si se ha conseguido encantar a un Monstruo de nivel 1, no se recibe la Recompensa adicional por derrotar a Monstruos de la línea de Enemigos que aparece en la carta de Comunidad.

Nota sobre Modo Solitario y Modo Cooperativo: No se añaden cartas de Plata a la provisión de Plata.



MANDO I LOSETA INICIAL

Sincronización: La sincronización de la Capacidad de Familiar que se esté usando

Se usa una Capacidad de Familiar, la que se quiera.



ANILLO DE CENTINELA LOSETA INICIAL, ANILLO

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.



CICLÓN

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo

Se causa 1 de Daño al Monstruo. A continuación, se repite la tirada de uno de los dados del Monstruo, o de los dos.



BASTÓN DE DRUIDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se añade 2 al Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe de este Combate o se sana 1.



FLECHA ÁCIDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se reduce en 1 el total de Heridas infligidas a Eltreá en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate.



LLAMADA

Sincronización: Fuera del Combate

Se escoge una de las siguientes opciones:

- Teletransporte hasta la Iglesia.
- Teletransporte a cualquier Portal del Mapa.



MANDO II

Sincronización: La sincronización de la Capacidad de Familiar que se esté usando

Se usa una Capacidad de Familiar, la que se quiera. Si la Capacidad requiere una Tirada de Héroe, se añade 1 a la tirada. Además, si la Capacidad incluye otro efecto Trébol, los efectos se combinan.



CONOCIMIENTO DEL TERRENO

Sincronización: Fuera del Combate

Teletransporte de hasta 2 hexágonos. Conocimiento del Terreno no se puede usar para teletransportarse hasta Lugares de Comercio y hexágonos de Encuentro.



CANALIZACIÓN

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono que contenga un Elemental

Después de la Confrontación con el Elemental, se sana 3 Heridas.



CONVOCACIÓN

Sincronización: Fuera del Combate

Para usar Convocación hay que descartar de una ficha de Gaar. Se puede iniciar una Confrontación con un Elemental de manera



remota, pero siempre que no haya fichas de Interacción en el hexágono. Esto quiere decir que no es necesario que Eltreá esté en ese hexágono. Se coloca la ficha de Interacción en el hexágono, de la manera habitual.

12 MANDO III

Sincronización: La sincronización de la Capacidad de Familiar que se esté usando

Se usa una Capacidad de Familiar, la que se quiera. Si la Capacidad requiere una Tirada de Héroe, se añade 2 a la tirada. Además, si la Capacidad incluye otro efecto Trébol, los efectos se combinan.



12 ESPADA ÉLFICA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe



15 CONEXIÓN

Sincronización: Fuera del Combate

Teletransporte hasta el hexágono en el que está el Familiar.



15 ENJAMBRE DE AVISPAS

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, en función del Valor de Combate final del Héroe, en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate se resta el valor correspondiente del Valor de Combate del Monstruo.



18 TERREMOTO

Sincronización: Primer Ataque

Se causa 2 de Daño al Monstruo. En el siguiente ataque del Monstruo en este Combate se resta 4 del Valor de Combate del Monstruo. Además, se resta 4 del Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.



18 PROTECCIÓN

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo

Se reduce en 3 el total de Heridas infligidas a Eltreá en esta Ronda de Combate.



Nota: Incluso contra un Monstruo con Inmunidad (ver Reglamento, página 31), el Monstruo sigue infligiendo menos Heridas.

21 LAZO ANCESTRAL

Sincronización: Fuera del Combate

Se escoge una de las siguientes opciones:

- Sanación de 5.
- Teletransporte hasta el hexágono en el que está el Familiar.



21 ACERO LUNAR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Antes de la tirada: Se puede descartar una carta de Oro para ganar 1 ficha de Gaar.



25 MANDO IV

Sincronización: La sincronización de la Capacidad de Familiar que se esté usando

Se usa una Capacidad de Familiar, la que se quiera. Si la Capacidad requiere una Tirada de Héroe, se añade 2 a la tirada. Además, si la Capacidad incluye otro efecto Trébol, los efectos se combinan. Si se causa al menos 1 de Daño al usar esa Capacidad de Familiar, se causa 1 de Daño adicional.



30 FUEGO LUNAR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Antes de la tirada, Eltreá destruye 1 ficha de Gaar o 1 ficha de Caos del Monstruo (se descarta esa ficha).



35 TRANSFORMACIÓN

Sincronización: Fuera del Combate

Teletransporte a cualquier lugar del Mapa, excepto a Lugares de Comercio y hexágonos de Encuentro.



40 BASTÓN DE GUARDIÁN

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Antes de la tirada: Se puede descartar una ficha de Gaar para sanarse 3.

