

# ÆEL



## BÂTON DE LUMIÈRE TUILE DE DÉPART

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros



## REMPART MAGIQUE TUILE DE DÉPART

**Déclenchement :** avant le lancer de dés d'Attaque du Monstre



**Lancez les dés du Héros :** selon le résultat, réduisez le nombre total de Blessures infligées à Æel lors de ce tour de Combat.

**Remarque :** même contre un Monstre Élite avec Immunité (voir **Livret de règles, page 31**), le Monstre inflige moins de Blessures selon la valeur indiquée.



## MÉDITATION

**Déclenchement :** effet permanent



Pour chaque point de Mouvement dépensé pour vous déplacer, soignez 1 Blessure.

**Téléportation :** lorsque vous vous téléportez, vous ne dépensez pas de Point de Mouvement. Par conséquent, la Téléportation n'active pas l'effet de Soins de cette tuile.

**Élémentaire de Feu :** si vous pénétrez sur une case contenant un Élémentaire de Feu, vous pouvez choisir de vous Soigner avant d'être Blessé, ou après.



## MARCHANDAGE

**Déclenchement :** lors d'une Action Commerce



Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Réduisez le prix d'achat d'un Objet ou d'un service (Soigner, Dévoiler, Apprendre) de 1 Or jusqu'à un prix d'achat minimum de 0 Or.  
**Remarque :** vous ne pouvez pas combiner cet effet avec un quelconque autre effet qui vous permettrait de réduire le prix d'achat.
- ◆ En plus des règles standards relatives au renouvellement de l'Offre, vous pouvez Renouveler l'Offre jusqu'à 2 fois supplémentaires gratuitement.



## ONDE DE LUMIÈRE

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros



## BÂTON DE LUNE

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros



En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, soustrayez 2 de la Force de Combat du Monstre lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## NÉGOCIATION

**Déclenchement :** dans un Comptoir Commercial en dehors d'un Combat



**Action :** Commerce

Appliquez l'un ou l'autre de ces effets, ou les deux :

- ◆ Réalisez une Action Commerce.
- ◆ Réduisez le prix d'achat d'un Objet, ou le prix d'Apprentissage d'une Capacité de 2 au maximum ; le prix d'achat ou d'Apprentissage minimum est de 1.

### Remarques :

Vous ne pouvez pas combiner cet effet avec un quelconque autre effet qui vous permettrait de réduire le prix d'achat.

Vous pouvez réaliser n'importe quel nombre de Transactions avant d'utiliser cette réduction pour effectuer un Achat ou Apprentissage.

L'effet de *Négociation* peut-être utilisé immédiatement après son Apprentissage durant une Action Commerce en cours.



## MARCHE SEREINE

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat



Recevez 2 Points de Mouvement.



## RAYON D'AGONIE

**Déclenchement :** après le lancer de dés d'Attaque du Héros



Si la Force de Combat Finale du Héros est de 9 ou plus, infligez 1 Dégât supplémentaire et Soignez 1 Blessure.



## REMÈDE

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat/ durant la Phase de Soins du Héros



**Lancez les dés du Héros :** en fonction du résultat final, Soignez votre Héros de la valeur correspondante.



## GARDIEN

**Déclenchement :** avant le lancer de dés d'Attaque du Monstre



**Lancez les dés du Héros :** en fonction du résultat final, réduisez la Force de Combat du Monstre.



## SOIN

**Condition :** posséder un Set d'Armure de 3 pièces ou plus



**Déclenchement :** en dehors d'un Combat/ durant la Phase de Soins du Héros

Soignez votre Héros de 2.



## 15 GAAR SANCTIFIÉ

**Déclenchement :** au moment où vous utilisez un Gaar pour modifier le résultat d'un lancer de dés, tant en Combat qu'en dehors d'un Combat

Le Gaar utilisé permet d'ajouter ou de soustraire 4 (au lieu de 2). Vous devez toujours relancer un dé (comme d'habitude). Vous pouvez utiliser des jetons Gaar supplémentaires, mais ils ne modifient le résultat que de 2, selon les règles normales.

En outre, si vous l'utilisez durant un Combat, le Joueur-Monstre ne peut plus jouer de jetons Gaar pour modifier le résultat de ce lancer de dés (même grâce à l'utilisation de l'Effet continu de la carte Or "Possession").

**Remarque :** l'effet d'un Gaar sanctifié n'affecte pas les jetons Gaar qui étaient déjà en jeu.



## 15 GUÉRISON DE SHII

**Condition :** posséder un Set d'Armure de 4 pièces ou plus

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat/ durant la Phase de Soins du Héros

Soignez votre Héros de 2 et ajoutez 2 au prochain lancer de dés du Héros.



## 18 IMPLOSION

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros



## 18 BÂTON ASTRAL

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale de votre Héros, Soignez votre Héros de la valeur correspondante.



## 21 GEMMES CÉLESTES

**Déclenchement :** à n'importe quel moment

Retournez toutes les Gemmes inactives qui se trouvent sur vos tuiles Équipement sur leur côté Actif.



## 21 FOUDRE

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros



## 25 ARMURE SACRÉE

**Déclenchement :** avant le lancer de dés d'Attaque du Monstre

**Lancez les dés du Héros :** en fonction du résultat final, réduisez les Blessures infligées à Ael.



**Remarque :** même contre un Monstre Élite avec Immunité (voir Livret de règles, page 31), le Monstre inflige moins de Blessures selon la valeur indiquée.

## 30 RITUEL ASTRAL

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, soignez votre Héros de la valeur correspondante.



## 35 FAVEUR DE SHII

**Déclenchement :** le même déclenchement que la Capacité utilisée grâce à la Faveur de Shii.

Choisissez l'une de vos Capacités engagées (à l'exception de Rituel astral et Jugement divin) et appliquez ses effets habituels. La Capacité choisie reste engagée.



## 40 JUGEMENT DIVIN

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

