

# EUTHIA

## TORMENT OF RESURRECTION

### ANNEXE

#### SOMMAIRE

Introduction .....	2	Parchemins et Potions .....	15
Tuiles Héros .....	2	Coffrets et Fioles .....	16
Áel .....	3	Armure .....	17
Dral .....	5	Orfèvrerie .....	17
Keleia .....	7	Armes .....	18
Maeldur .....	9	Ressources Naturelles .....	18
Skoldur .....	10	Gemmes .....	18
Taesiri .....	13	Essences .....	19
Objets de stockage spéciaux .....	15	Élémentaires .....	19
		Cartes Argent et Or .....	20
		Quêtes - Rencontres .....	21
		Quêtes - Légendes .....	26
		Cartes Événement .....	27
		Symboles et icônes .....	29



# INTRODUCTION

Dans cette Annexe, vous trouverez tous les détails nécessaires pour devenir un véritable maître lors de vos aventures dans le pays de Euthia.



## TUILES HÉROS

Chaque tuile Héros peut contenir un certain nombre d'informations :

**Conditions :** vous devez remplir les conditions indiquées pour utiliser cette tuile.



Set d'Armure de 3 pièces ou plus



Set d'Armure de 4 pièces ou plus

**Déclenchement :** indique le moment où la tuile peut être utilisée.

**Action :** vous pouvez réaliser une Action supplémentaire (Extraction, Commerce ou Combat) en utilisant cette tuile.



Action Extraction



Action Commerce



Action Combat

**Combat contre des Dragons :** si une tuile contient un symbole Dragon barré d'une croix, vous ne pouvez pas utiliser ses effets durant un Combat contre des Dragons (cette tuile peut toutefois toujours être placée sur votre plateau Héros).

**Tuiles Armes et Combat/Capacité d'Initiative :** toutes les tuiles utilisées pour attaquer un Monstre, que ce soit lors de la Phase d'Initiative ou de lancer de dés d'Attaque du Héros, fonctionnent de la même manière. Le Joueur-Héros lance 2 dés et inflige des Dégâts en fonction de la Force de Combat Finale, comme indiqué dans la section Combat du **Livret de règles, page 16**. Si une tuile comporte des spécificités, vous trouverez plus de détails sur cette même tuile plus loin dans cette Annexe.



Symboles de Déclenchement représentés sur les tuiles Héros

## RÈGLES GÉNÉRALES RELATIVES AUX TUILES HÉROS

Vous ne pouvez pas choisir d'ignorer un effet.

**Exemple :** l'effet de Fureur inflige 4 Dégâts supplémentaires et vous inflige 2 Blessures. Vous ne pouvez pas choisir d'ignorer ces 2 Blessures.



Vous devez appliquer un effet autant que possible. Toute partie restante d'un effet qui ne peut être appliquée est perdue et ne produit aucun effet supplémentaire.

**Exemple :** vous jouez *Âel* et vous décidez d'utiliser sa Capacité Soins pour vous soigner de 2. Cependant, vous n'avez subi que 1 blessure, vous ne pouvez donc en soigner que 1 seule, le reste de l'effet est perdu.



Vous pouvez choisir d'utiliser une tuile qui dispose de plusieurs effets, même si certains des effets ne procurent aucun résultat.

**Exemple :** vous jouez *Âel* et vous choisissez d'utiliser le Rayon d'agonie. Vous pouvez infliger 1 Dégât supplémentaire, même si vous êtes à votre niveau de Santé Maximale.



Sauf indication contraire, si une tuile dispose de plusieurs effets qui se résolvent au même moment, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel ils se résolvent.

Déclenchement



Équipement  
(fond marron)

Action



Capacités  
(fond de la couleur de votre Héros)

Condition





## 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



# DRAL



## ÉPÉE ROUILLÉE TUILE DE DÉPART

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## CHARGE BRUTALE

Déclenchement : en dehors d'un combat

Déplacez-vous vers une case contenant un Monstre vaincu ou vers la tanière d'un Monstre Élite, à 3 cases maximum et en ligne droite. Les pouvoirs des Élémentaires s'appliquent normalement. Comme d'habitude, vous devez pouvoir effectuer une Action Combat afin d'affronter le Monstre immédiatement (après avoir pénétré sur cette case).

Vous ne pouvez pas traverser de cases où se trouve un Monstre.

Vous ne pouvez pas utiliser *Charge brutale* si vous trouvez au centre d'une tuile Spéciale.

Réduisez de 2 la Force de Combat du Monstre, lors de la **première Attaque du Monstre** au cours de ce Combat.



## PROSPECTEUR UTILISÉ UNIQUEMENT EN MODE SOLO/COOP

Déclenchement : en dehors d'un Combat sur une case Mine

Action : Extraction

Piochez 2 Ressources Naturelles (au lieu de 1). Choisissez-en 1 et défaussez l'autre.



**Remarque :** l'effet du symbole Chariot Minier ne peut pas être appliqué lors de cette Action Extraction.



## PROSPECTEUR UTILISÉ UNIQUEMENT DANS LES PARTIES DE 2 À 4 JOUEURS

Déclenchement : en dehors d'un Combat sur une case Mine

Action : Extraction

Ne payez pas d'Or aux joueurs qui ont placé un jeton Interaction sur la case où vous réalisez l'Action Extraction.



## ESQUIVE

Déclenchement : après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Diminuez de 2 la Force de Combat du Monstre.



## ÉCLAIREUR

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Recevez 1 point de Mouvement.
- ◆ Regardez secrètement les deux premières cartes de n'importe quelle pile Monstre, puis remettez-les toutes les deux (dans l'ordre de votre choix) au-dessus ou en dessous de cette pile, ou placez-en une au-dessus de cette pile et une en dessous.



## MASSUE CLOUTÉE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## RAGE

Déclenchement : après le lancer de dés du Héros

Ajoutez 1 à la Force de Combat du Héros et infligez 1 Dégât au Monstre.



## INTIMIDATION

Déclenchement : en dehors d'un Combat lors d'une Action Commerce

Réduisez de 2 (au maximum) le prix d'achat d'un Objet ou le coût d'Apprentissage d'une Capacité, avec un coût minimum d'achat ou d'Apprentissage de 1.



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



## ENDURANCE

**Effet permanent :** une fois cette Capacité apprise, ajoutez 1 à vos modificateurs de Besaces (voir **Livret de règles**, page 27). Cet effet reste toujours actif, même si la tuile est engagée.



**En dehors d'un Combat :** engagez cette tuile pour gagner 1 point de Mouvement.



## MULE

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

**Effet permanent :** une fois cette Capacité apprise, ajoutez 2 à vos modificateurs de Besaces (voir **Livret de règles**, page 27). Cet effet reste toujours actif, même si la tuile est engagée.



**En dehors d'un Combat :** engagez cette tuile pour gagner 1 point de Mouvement.



## HALLEBARDE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## EXTORSION

Déclenchement : en dehors d'un Combat lors d'une Action Commerce

Réduisez de 5 (au maximum) le prix d'achat d'un Objet, avec un coût minimum d'achat de 2, et perdez 1 point de Réputation.



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

## 15 GLAIVE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 18 CONTRE-ATTAQUE

Condition : Set d'Armure de 3 pièces ou plus

Déclenchement : après le lancer de dés d'Attaque du Monstre



Diminuez de 4 la Force de Combat du Monstre. De plus, infligez 1 Dégât au Monstre au même moment où le Monstre inflige ses Blessures au Héros, à la fin de la Phase d'Attaque du Monstre. Cela peut entraîner la mort du Monstre et du Héros en même temps (suivez alors les règles normales relatives à la Mort du Monstre et à la Mort du Héros en Combat).

## 18 CHASSEUR

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- Recevez 2 points de Mouvement.
- Regardez secrètement les trois premières cartes de n'importe quelle pile Monstre, puis remettez n'importe quel nombre de ces cartes au sommet de cette même pile (dans n'importe quel ordre), et le reste, au bas de cette même pile (dans n'importe quel ordre).



## 21 BAGARREUR

Déclenchement : avant le lancer de dés du Héros

Selon la Force de Combat Finale du Héros, infligez des Dégâts supplémentaires. De plus, diminuez de 2 la Force de Combat du Monstre lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## 21 HACHE DE JET

Déclenchement : Initiative



## 25 FRÉNÉSIE

Déclenchement : après le lancer de dés du Héros

Si la Force de Combat Finale du Héros est comprise en 0 et 8, infligez 3 Dégâts supplémentaires. De plus, diminuez de 3 la Force de Combat du Héros lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de ce Combat.



## 30 HACHE DE GUERRE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 35 FUREUR

Déclenchement : après le lancer de dés du Héros

Si la Force de Combat Finale du Héros est supérieure ou égale à 9, infligez 4 Dégâts supplémentaires. De plus, après avoir infligé des Dégâts au Monstre, subissez 2 Blessures (que le Monstre ait été vaincu ou non).



### Remarques :

Si vous éliminez le Monstre ou le Dragon, vous recevez la Récompense, même si vous mourez des suites des Blessures infligées par *Fureur*.

Si vous mourez des suites des Blessures infligées par *Fureur*, et que le Monstre n'a pas été vaincu, placez la carte Monstre face cachée au sommet de la pile Monstre appropriée, ensuite, suivez les règles relatives à la Mort en dehors d'un Combat, indiquées en **page 25** du **Livret de règles**.

## 40 MASSACREUSE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



# KELEIA



## BÂTON DE COMBAT TUILE DE DÉPART

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 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.



## PICKPOCKET

Déclenchement : en dehors d'un Combat dans un Comptoir Commercial, lors ou en dehors d'une Action Commerce.



Essayez de voler un Objet en réalisant les étapes suivantes :

1. Choisissez un Objet (avec un prix d'achat de 3 Or ou moins) parmi l'Offre du Comptoir Commercial sur lequel vous vous trouvez.
2. Lancez les dés du Héros :



Si le résultat final est compris entre 2 et 7, vous échouez et perdez 1 point de Réputation.



Si le résultat final est supérieur ou égal à 8, prenez l'Objet, comme si vous veniez de l'acheter, mais n'en payez pas le coût. Remplissez l'emplacement vide avec une nouvelle tuile, selon les règles normales.

**Remarque :** si vous êtes en train d'effectuer une Action Commerce, vous pouvez immédiatement vendre l'Objet volé.



## FEINTE

Condition : Set d'Armure de 3 pièces ou plus

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Après n'importe quel lancer de dés d'un Héros : Ajoutez 2 à n'importe lequel de vos lancers.
- ◆ Après le lancer de dés d'Attaque du Monstre : Diminuez de 2 la Force de Combat du Monstre.



## DAGUE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## VOLEUR

Déclenchement : en dehors d'un Combat dans un Comptoir Commercial, lors ou en dehors d'une Action Commerce



Essayez de voler un Objet en réalisant les étapes suivantes :

1. Choisissez un Objet (avec un prix d'achat de 6 Or ou moins) parmi l'Offre du Comptoir Commercial sur lequel vous vous trouvez.

2. Lancez les dés du Héros :



Si le résultat final est compris entre 2 et 7, vous échouez et perdez 2 points de Réputation.



Si le résultat final est compris entre 8 et 12, prenez l'Objet, comme si vous veniez de l'acheter, mais n'en payez pas le coût. Perdez 1 point de Réputation. Remplissez l'emplacement vide avec une nouvelle tuile, selon les règles normales.



Si le résultat final est supérieur ou égal à 13, prenez l'Objet, comme si vous veniez de l'acheter, mais n'en payez pas le coût. Remplissez l'emplacement vide avec une nouvelle tuile, selon les règles normales.

**Remarque :** si vous êtes en train d'effectuer une Action Commerce, vous pouvez immédiatement vendre l'Objet volé.



## FURTIVITÉ

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Recevez 2 points de Mouvement.



Pour ce tour-ci, vous pouvez traverser et/ou vous arrêter sur des cases avec des Monstres sans réaliser d'Action Combat.

Cet effet prend immédiatement fin dès que vous réalisez une autre Action/Action Gratuite.

Vous ne pouvez réaliser l'Action/Action gratuite d'une case que si celle-ci a été au préalable Délivrée.

Si vous terminez votre tour sur une case avec un Monstre vaincu, au début de votre prochain tour, vous devez réaliser une des actions suivantes (avant de faire quoi que ce soit d'autre) :

- ◆ Réaliser une Action Combat.
- ◆ Réutiliser *Furtivité*, *Ombre* (voir plus loin), ou une Potion d'Invisibilité (voir page 16) pour vous déplacer hors de la case.



## ARC DE CHASSE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## POIGNARD DE JET

Déclenchement : Initiative



## 12 FRAPPE SOURNOISE

Condition : Set d'Armure de 3 pièces ou plus

Déclenchement : après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Diminuez de 2 la Force de Combat du Monstre. De plus, infligez 1 Dégât au Monstre au même moment où le Monstre inflige ses Blessures au Héros, à la fin de la Phase d'Attaque du Monstre. Cela peut entraîner la mort du Monstre et du Héros en même temps (suivez alors les règles normales relatives à la Mort du Monstre et à la Mort du Héros en Combat).



## 12 UPPERCUT

Déclenchement : avant le lancer de dés du Héros

Selon la Force de Combat Finale du Héros, diminuez de la valeur indiquée la Force de Combat du Monstre lors de sa prochaine Attaque au cours de ce Combat. De plus, si la Force de Combat du Héros est supérieure ou égale à 9, infligez 1 Dégât supplémentaire.



## 15 PROSPECTEUR UTILISÉ UNIQUEMENT EN MODE SOLO/COOP

Déclenchement : en dehors d'un Combat sur une case Mine

Action : Extraction

Piochez 2 Ressources Naturelles (au lieu de 1). Choisissez-en 1 et défaussez l'autre.



**Remarque :** l'effet du symbole Chariot Minier ne peut pas être appliqué lors de cette Action Extraction.

## 15 PROSPECTEUR UTILISÉ UNIQUEMENT DANS LES PARTIES DE 2 À 4 JOUEURS

Déclenchement : en dehors d'un combat sur une case Mine

Action : Extraction

Ne payez pas d'Or aux joueurs qui ont placé un jeton Interaction sur la case où vous réalisez l'Action Extraction.



## 15 NÉGOCIATION

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

Action : Commerce

Appliquer 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.

## 18 JAVELINE

Déclenchement : Initiative



## 18 LANCE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 21 MAÎTRE-VOLEUR

Condition : Set d'Armure de 3 pièces ou plus

Déclenchement : en dehors d'un Combat, tant en dehors que pendant une Action Commerce

Essayez de voler un Objet en réalisant les étapes suivantes :

1. Choisissez un Objet (avec un prix d'achat de 13 Or ou moins) parmi l'Offre du Comptoir Commercial sur lequel vous vous trouvez.

2. Lancez les dés du Héros :



Si le résultat final est compris entre 2 et 8, vous échouez et perdez 3 points de Réputation.



Si le résultat final est compris entre 9 et 13, prenez l'Objet, comme si vous veniez de l'acheter, mais n'en payez pas le coût. Perdez 2 points de Réputation. Remplissez l'emplacement vide avec une nouvelle tuile, selon les règles normales.



Si le résultat final est supérieur ou égal à 13, prenez l'Objet, comme si vous veniez de l'acheter, mais n'en payez pas le coût. Perdez 1 point de Réputation. Remplissez l'emplacement vide avec une nouvelle tuile, selon les règles normales.

**Remarque :** si vous êtes en train d'effectuer une Action Commerce, vous pouvez immédiatement vendre l'Objet volé.

## 21 OMBRE

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Recevez 3 points de Mouvement.

Pour ce tour-ci, vous pouvez traverser et/ou vous arrêter sur des cases avec des Monstres sans réaliser d'Action Combat.



Cet effet prend immédiatement fin dès que vous réalisez une autre Action/Action Gratuite.

Vous ne pouvez réaliser l'Action/Action gratuite d'une case que si celle-ci est délivrée.

Si vous terminez votre tour sur une case avec un Monstre non vaincu, au début de votre prochain tour, vous devez réaliser un des actions suivantes (avant de faire quoi que ce soit d'autre) :

- ◆ Réaliser une Action Combat.
- ◆ Réutilisez *Ombre*, *Furtivité* (voir plus haut), ou une Potion d'Invisibilité (voir page 16) pour vous déplacer hors de la case.



## 25 DOUBLE FRAPPE

Déclenchement : avant le lancer de dés du Héros

Diminuez de 4 la Force de Combat du Héros.

Une fois la Force de Combat Finale du Héros déterminée, doublez les Dégâts infligés par votre Arme. Après les avoir doublés, réduisez de 1 les Dégâts infligés.



**Remarque :** *Double Frappe* ne double que les Dégâts infligés directement par une arme et ignore toute autre source de Dégâts (comme les parchemins, les Essences de feu, etc.).

## 30 ESQUIVE AGILE

Déclenchement : après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Diminuez de 5 la Force de Combat du Monstre.



## 35 COUP PARALYSANT

Déclenchement : après le lancer de dés du Héros

Si la Force de Combat Finale du Héros est supérieure ou égale à 11, infligez 2 Dégâts supplémentaires. De plus, diminuez de 2 les Blessures qui vous sont infligées lors de la prochaine Attaque du Monstre au cours de ce 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.

## 40 FÉROCE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



# MAELDUR

## BÂTON DE FEU TUILE DE DÉPART

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 2 MAÎTRE DES PORTAILS

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Téléportez-vous vers n'importe quel autre Portail sur la Carte.
- ◆ Téléportez-vous à une case de distance.



**Remarque concernant le scénario *La Menace de Mirrezil* :** même si l'Événement qui interdit d'utiliser les Portails se trouve en jeu, vous pouvez tout de même utiliser *Maître des Portails*.

## 2 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.



## 4 FLÈCHE DE FEU

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 4 CONCENTRATION

Déclenchement : après n'importe quel lancer de dés du Héros

Ajoutez 2 au résultat de votre lancer.



## 6 MAINS ARDENTES

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 6 RÉFLEXION

Condition : Set d'Armure de 4 pièces ou plus

Déclenchement : après n'importe quel lancer de dés du Héros

Ajoutez 4 au résultat de votre lancer.



## 9 BOULE DE FEU

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 9 GARDIEN

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

Lancez les dés du Héros : selon le résultat final, réduisez la Force de Combat du Monstre.



## 12 ALCHEMISTE

Déclenchement : à n'importe quel moment

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Prenez 1 tuile de Potion de Soins dans la réserve.
- ◆ Prenez 1 jeton Gaar dans la réserve.



## 12 MARCHESPHÈRE

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Téléportez-vous de 1 ou 2 cases.
- ◆ Téléportez-vous vers n'importe quel Comptoir Commercial sur la carte.

Rappel : vous ne pouvez pas vous téléporter sur les Tours des Sauroctones à moins que toutes les cases adjacentes aient été Délivrées.



## 15 IMPLOSION

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 15 BÂTON DE MAGMA

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



De plus, selon la Force de Combat Finale du Héros, ajoutez la valeur indiquée à la Force de Combat du Héros lors de sa prochaine attaque au cours de ce Combat.

## 18 FOURNAISE

Déclenchement : Initiative



## 18 Foudre

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 21 EXTRACTION DE GEMMES

Déclenchement : effet permanent

Retirez une Gemme d'un emplacement Équipement. Vous pouvez immédiatement la placer dans un autre emplacement, la vendre (lors d'une Action



Commerce), ou la stocker. Il peut s'agir d'une Gemme Active ou inactive et elle conserve son état d'origine, même une fois retirée.

## 21 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.

## 25 AMPLIFICATION

Déclenchement : avant le lancer de dés du Héros



Infligez des Dégâts supplémentaires selon la Force de Combat Finale du Héros, comme indiqué.

## 30 POTION ENRICHIE

Déclenchement : lorsque vous utilisez une Potions de Soins



La Potion de Soins utilisée soigne 3 Blessures de plus.

## 35 BOULE DE Foudre

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 40 TEMPÊTE DE FEU

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



# SKOLDUR

## LE POUVOIR DU DWURT

Certaines des tuiles Héros de Skoldur ont des effets supplémentaires si vous dépensez des jetons Dwurt.

**Par exemple :** Le Marteau (voir ci-dessous) offre un effet supplémentaire. Vous pouvez dépensez 1 jeton Dwurt pour infliger 1 Dégât supplémentaire.

Si une tuile Arme dispose d'un tel effet, vous devez décider de l'utiliser (et de dépensez le ou les jeton(s) Dwurt) avant d'effectuer le lancer de dés du Héros.

**Par exemple :** si vous réalisez une Attaque avec le Marteau, pour infliger 1 Dégât supplémentaire vous devez dépensez 1 jeton Dwurt avant d'effectuer votre lancer de dés du Héros.

Chacun de ces effets ne peut être utilisé qu'une seule fois par Tour de Combat.

**Par exemple :** vous ne pouvez pas dépensez 3 jetons Dwurt pour bénéficier 3 fois de l'effet du Marteau.

Cet effet ne peut être utilisé que si la tuile est utilisée pour les autres effets qu'elle prodigue.

**Par exemple :** si vous possédez 2 Armes, vous ne pouvez pas utiliser les effets de ces deux armes, mais uniquement ceux de l'arme que vous utilisez effectivement lors de ce Tour de Combat.

Rappel : pour chaque jeton Dwurt dépensez (à n'importe quel moment et pour quelque effet que ce soit) augmentez la valeur du Dé de Dwurt de 1 (voir Livret de règles, page 34).



## MARTEAU TUILE DE DÉPART

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

**Avant le lancer de dés :** vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour infliger 1 Dégât supplémentaire durant l'Attaque du Héros.



*Par exemple :* vous extrayez un Rubis brut, vous dépensez ensuite 1 jeton Dwurt pour gagner 1 Rubis.

**Remarque sur l'Euthium brut :** si vous extrayez de l'Euthium brut et que vous dépensez 1 jeton Dwurt, choisissez n'importe quelle Gemme, à l'exception du Diamant et de la Démonite.



## BOUCLIER EN BOIS TUILE DE DÉPART

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

Diminuez de 3 la Force de Combat du Monstre. De plus, la Force de Combat du Héros est diminuée de 2 lors de la prochaine attaque du Héros au cours de ce Combat.



## 4 DOUBLE HACHE

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

**Avant le lancer de dés :** vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour infliger 1 Dégât supplémentaire durant l'Attaque du Héros.



## 0 TUNNELS

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat sur une case Mine

Téléportez-vous vers une autre case Mine à 4 cases de distance au maximum.



## 4 DESTIN DE MOORGOT

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

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Dépensez 2 jetons Dwurt pour recevoir 3 points de Mouvement.
- ◆ Lancez le Dé de Dwurt. Les règles normales relatives au Dé de Dwurt continuent de s'appliquer.



## 0 CHASSEUR DE TRÉSOR

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat sur une case Trésor qui ne contient pas déjà un de vos jetons Héros

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Si cette case contient le jeton Héros d'un autre joueur, vous pouvez découvrir 1 Trésor : piochez la première tuile Trésor de la pile Trésor appropriée. Placez un de vos jetons Héros sur cette case. Ce jeton Héros restera sur cette case.
- ◆ Si cette case ne contient pas de jetons Héros, vous pouvez découvrir 2 Trésors : piochez les 2 premières tuiles de la pile Trésor appropriée. Placez un de vos jetons Héros sur cette case.



## 6 DILEMME DE MOORGOT

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ **En dehors d'un Combat :** recevez un point de Mouvement et Soignez-vous de 1.
- ◆ **Avant le lancer de dés d'Attaque du Héros :** vous pouvez dépensez 1 jeton Dwurt pour ajouter 2 à la Force de Combat du Héros. De plus, après avoir déterminé la Force de Combat Finale du Héros, infligez 1 Dégât supplémentaire.



**Remarque concernant le scénario La Menace de Mirrezil :** si un Héros invoque une Défense Magique sur une case qui contient 2 jetons Héros, seul le Héros qui réalise l'invocation peut garder son jeton Héros sur cette case. Retirez le jeton Héros qui appartient à un autre joueur et placez-le sur le plateau Scénario/Commerce, sous la piste de Manches. Il sera utilisé pour le décompte final.

## 2 PÉRIPE DE GUMRAN

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat, dès que votre Action Combat ou Extraction prend fin

Recevez 1 jeton Dwurt.



## 6 CRI DE GUERRE

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

Choisissez n'importe quel dé, à l'exception du Dé de l'Espoir et du Dé de Dwurt, et retournez-le sur sa face opposée.

*Par exemple :* un dé d'une valeur de 2 est retourné pour afficher désormais une valeur de 5.



## 2 MAÎTRE DES MINES

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat sur une case Mine

**Action :** Extraction

En plus de votre Action Extraction, vous pouvez dépensez 1 jeton Dwurt pour prendre immédiatement 1 jeton Gemme du type indiqué sur la tuile que vous venez d'extraire.



## 2 PASSAGES SECRETS

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat dans un Comptoir Commercial ou sur une case Mine

Téléportez-vous vers un autre Comptoir Commercial ou une autre case Mine à au maximum 5 cases de distance.



## 2 ARBALÈTE LÉGÈRE

**Déclenchement :** Initiative

**Avant le lancer de dés :** vous pouvez dépensez 1 jeton Dwurt pour ajouter 3 à votre Force de Combat. De plus, la Force de Combat du Monstre est diminuée de 2 lors de la prochaine attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## 12 MASSUE DE GROMIR

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 2 jetons Dwurt pour infliger 3 Dégâts supplémentaires durant l'Attaque du Héros.

De plus, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, réduisez la Force de Combat du Monstre de la valeur correspondante lors de la **prochaine** attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## 12 BOUCLIER NAIN

Déclenchement : après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour réduire les Blessures que vous devriez subir de 1.

La Force de Combat du Monstre est diminuée de 4. De plus, la Force de Combat du Héros est diminuée de 2 lors de la prochaine Attaque du Héros au cours de ce Combat.



## 15 DOUBLE CONTENANCE

Déclenchement : effet permanent

Chacune de vos Besaces disponibles peut contenir jusqu'à 2 Objets (au lieu de 1).



## 15 RÉDEMPTION

Déclenchement : à n'importe quel moment

Choisissez l'une des options suivantes :

- Après avoir dépensé un jeton Dwurt pour un autre effet, Soignez-vous de 2.  
*Par exemple : vous dépensez un jeton Dwurt pour modifier le résultat d'un lancer de dés ou pour bénéficier des effets d'une autre tuile ; vous utilisez ensuite Rédemption pour vous Soigner de 2.*
- Recevez un jeton Dwurt.



## 18 HACHE D'AZZATIR

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour infliger 2 Dégâts supplémentaires durant l'Attaque du Héros.



## 18 FORGE DE POUVOIR

Déclenchement : effet permanent

Dépensez 1 jeton Dwurt pour utiliser l'un des effets suivants :

- Durant ou en dehors d'un Combat : ajoutez 4 à n'importe quel lancer de dés du Héros.
- Après le lancer de dés d'Attaque du Monstre : diminuez de 4 la Force de Combat du Monstre.
- En dehors d'un Combat : recevez 1 point de Mouvement.



## 21 LITANIES D'AZZATIR

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Payez 2 Or pour gagner 1 point de Réputation.



## 21 ARBALÈTE LOURDE

Déclenchement : Initiative

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour ajouter 4 à votre Force de Combat. De plus, la Force de Combat du Monstre est diminuée de 3 lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## 25 POSTURE DE GUMRAN

Déclenchement : effet permanent

Diminuez de 2 la Force de Combat de chaque Monstre lors de chaque Tour de Combat.



## 30 MARTEAU DE GUERRE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour infliger 1 Dégât supplémentaire durant l'Attaque du Héros.



## 35 BOUCLIER DE GROMIR

Déclenchement : après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Vous pouvez dépenser 2 jetons Dwurt pour réduire de 3 points supplémentaires les Blessures que vous devriez subir (pour une réduction totale de 4, voir ci-dessous).



Réduisez les Blessures qui devraient vous être infligées de 1. De plus, diminuez de 2 la Force de Combat du Héros lors de la prochaine Attaque du Héros au cours de ce Combat.

## 40 BRISE-CRÂNE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer de dés : vous pouvez dépenser 1 jeton Dwurt pour infliger 3 Dégâts supplémentaires durant l'Attaque du Héros.



De plus, selon la Force de Combat Finale du Héros, diminuez la Force de Combat du Monstre de la valeur indiquée lors de la prochaine Attaque du Monstre au cours de ce Combat.

# TAESIRI



## OBSCURA TUILE DE DÉPART

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## ELAEGRIS TUILE DE DÉPART

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Piochez 1 carte Argent.



En mode Solo/Coopératif : n'ajoutez pas de carte Argent à la réserve Argent.



## BAGUETTE DE GLACE TUILE DE DÉPART

Déclenchement : après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Diminuez de 4 la Force de Combat du Monstre.



## LIEN OBSCUR

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

Selon la Force de Combat Finale du Monstre, ajoutez la valeur correspondante à la Force de Combat du Héros lors de la prochaine Attaque du Héros au cours de ce Combat.



Remarque : L'effet de la première plage de valeurs s'applique même si la Valeur de Combat finale du monstre est négative.



## FOUET DE GLACE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## TOME DU POUVOIR

Déclenchement : effet permanent

Chaque fois que vous éliminez un Monstre (même si ce dernier est un *Saboteur*, un *Complice*, ou un *Démon de Magma*, etc.), placez un de vos jetons Héros sur le Tome du Pouvoir. Vous pouvez dépenser ces jetons Héros pour réaliser l'un des effets suivants :

- ◆ Dépensez 2 jetons Héros pour ajouter 3 à n'importe quel lancer de dés du Héros. De plus, si vous le faites juste après le lancer de dés d'Attaque du Héros lors d'un Combat, infligez 1 Dégât supplémentaire.
- ◆ Lors d'un Combat, après le lancer de dés d'Attaque du Héros, dépensez 3 jetons Héros pour infliger 4 Dégâts supplémentaires.



## FLÈCHE DE GLACE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## MARCHE SEREINE

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Recevez 2 points de Mouvement.



## TORPEUR

Déclenchement : effet permanent

La tuile *Torpeur* contient un emplacement pour une Essence d'Air et un emplacement pour une Essence de Feu. Vous pouvez placer l'Essence correspondante dans l'emplacement prévu à cet effet à n'importe quel moment.



Pour chaque type d'Essence placée sur la tuile *Torpeur*, ignorez les effets de l'Élémentaire correspondant, ils ne vous affectent pas.

Une fois placée sur la tuile *Torpeur*, une Essence ne peut en être retirée. Cependant, si pour une raison quelconque, la tuile *Torpeur* doit quitter votre plateau Héros, toutes les Essences qui s'y trouvent sont immédiatement remises dans la réserve.

Les Essences placées sur la tuile *Torpeur* ne rapportent aucun point lors du Décompte final.



## SAVOIR ANCESTRAL

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Lancez les dés du Héros : selon le résultat, prenez le jeton Action correspondant et placez-le sur votre plateau Héros, à l'emplacement prévu à cet effet (ou même sur le quatrième emplacement si vous le souhaitez) :



- ◆ Si le résultat final est compris entre 7 et 10, prenez 1 jeton Action Extraction.
- ◆ Si le résultat final est supérieur ou égal à 11, prenez 1 jeton Action Commerce.

Remarque : vous ne pouvez pas utiliser *Savoir ancestral* si vous possédez des jetons Action sur chacun de vos 4 emplacements de jetons Action.



## ÉLÉMENTALISTE

Déclenchement : en dehors d'un Combat

La tuile *Élémentaliste* contient quatre emplacements, un pour chaque type d'Essence Élémentaire.



Vous pouvez placer l'Essence correspondante sur l'emplacement prévu à cet effet à n'importe quel moment.

Utilisez la tuile *Élémentaliste* pour vous téléporter vers n'importe quelle case qui contient un Élémentaire correspondant à une des Essences placées sur cette tuile.

Une fois placée sur la tuile *Élémentaliste*, une Essence ne peut en être retirée. Cependant, si pour une raison quelconque, la tuile *Élémentaliste* doit quitter votre plateau Héros toutes les Essences qui s'y trouvent sont immédiatement remises dans la réserve.

Les Essences placées sur la tuile *Élémentaliste* ne rapportent aucun point lors du Décompte final.

## 12 BLIZZARD

Déclenchement : Initiative

De plus, le Monstre qui subit l'Attaque doit défausser 1 jeton Gaar (provenant de la réserve du Monstre, et non de la réserve du Héros qui contrôle le Monstre).



## 12 ELAEMORPHOSE UTILISÉ UNIQUEMENT EN MODE SOLO/ COOP ET DANS LES PARTIES À 2 JOUEURS

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Défaussez 2 cartes Argent (au lieu de 4) pour gagner 1 carte Or.



En mode Solo/Coopératif : n'ajoutez pas de carte Or dans la réserve Or.

## 12 LIEN MENTAL UTILISÉ UNIQUEMENT DANS LES PARTIES À 3 OU 4 JOUEURS

Déclenchement : lors de la Préparation du Combat, après avoir déterminé le Joueur-Monstre

Devenez le Joueur-Monstre.

Diminuez immédiatement votre niveau de Santé de 6 et piochez 1 carte Or. Même si ceci devait causer votre mort, vous contrôlez tout de même le Monstre et vous conservez la carte Or.

Si Taesiri meurt à la suite de ces Blessures, suivez les règles normales relatives à une Mort survenue en dehors d'un Combat (Livret de règles, page 25).

La carte Contrôle qui avait été révélée pour déterminer le Joueur-Monstre est remélangée dans la pile Contrôle (au lieu d'être défaussée).

Si un joueur prend le contrôle du Monstre en utilisant une carte Contrôle de sa main, il reprend cette carte en main lorsque *Lien mental* est joué.



## 15 SOIN MINEUR

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

Lancez les dés du Héros : selon le résultat final, Soignez-vous de la valeur correspondante.



## 15 LANCE DE GLACE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 18 ARC DE GLACE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



## 18 MAUVAIS SORT

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

Diminuez de 3 la Force de Combat du Monstre et diminuez de 1 les Blessures qui devraient vous être infligées.



## 21 DAGUE RITUELLE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

De plus, selon la Force de Combat Finale du Héros, piochez une carte Argent et soignez-vous de la valeur correspondante.



En mode Solo/Coopératif : n'ajoutez pas de carte Argent à la réserve Argent.

## 21 MAÎTRISE DES GEMMES

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Placez n'importe quel type de Gemme en votre possession sur n'importe quel emplacement de Gemme d'un de vos Équipements.



Par exemple : vous pouvez placer un Rubis sur un emplacement prévu pour un Saphir.

## 25 EMPRISE OBSCURE

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

La tuile Emprise obscure est une Capacité de Combat spéciale qui est utilisée lors de la phase d'Attaque du Monstre (plutôt que lors de la phase d'Attaque du Héros).

Selon la Force de Combat Finale du Monstre, infligez simultanément les Dégâts au Monstre et les Blessures au Héros. Le Monstre et le Héros peuvent donc être éliminés en même temps. Dans ce cas, suivez les règles normales relatives à la Mort d'un Monstre et à la Mort d'un Héros survenue en Combat.

**Attention** : si ni le Monstre ni le Héros ne sont vaincus, la prochaine phase d'Attaque du Héros n'a pas lieu. Passez directement au prochain Tour de Combat.



### Remarques :

Si le Joueur-Monstre utilise des effets provenant de cartes Argent et/ou de cartes Or qui affectent le Joueur-Héros (*Malédiction*, *Renforcement* ou *Gain de Puissance*), appliquez ces effets lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de ce combat.

L'effet de la première plage de valeurs s'applique même si la Valeur de Combat finale du monstre est négative.

## 30 SILENCE

Déclenchement : avant le lancer de dés d'Attaque du Héros

Le Joueur-Monstre ne peut pas utiliser de jetons Gaar ni de jetons Chaos (pour jouer des cartes Argent ou Or) lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## 35 TEMPÊTE DE GLACE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros





## OFFRANDE OBSCURE

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

La tuile Offrande obscure est une Capacité de Combat spéciale qui est utilisée lors de la phase d'Attaque du Monstre (plutôt que lors de la phase d'Attaque du Héros).

Selon la Force de Combat Finale du Monstre, infligez simultanément les Dégâts au Monstre et les Blessures au Héros. Le symbole signifie que le Monstre est vaincu, peu importe le nombre de Dégâts qui lui ont été infligés. Le Monstre et le Héros peuvent donc être éliminés en même temps. Dans ce cas, suivez les règles normales relatives à la Mort d'un Monstre et à la Mort d'un Héros survenue en Combat.



**Attention :** si ni le Monstre ni le Héros ne sont vaincus, la prochaine phase d'Attaque du Héros n'a pas lieu. Passez directement au prochain Tour de Combat.

### Remarques :

Si le Joueur-Monstre utilise des effets provenant de cartes Argent et/ou de carte Or qui affectent le Joueur-Héros (*Malédiction*, *Renforcement* ou *Gain de Puissance*), appliquez ces effets lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de ce Combat.

Si le Monstre meurt à la suite de l'effet , procédez comme s'il était mort en recevant des Dégâts.

L'effet de la première plage de valeurs s'applique même si la Valeur de Combat finale du monstre est négative.

## OBJETS DE STOCKAGE SPÉCIAUX

Certains Objets vous permettent de stocker plusieurs Objets de différents types dans un de vos emplacements Besace.

Les Objets de stockage spéciaux sont placés sur l'une de vos Besaces disponibles. Ils offrent cependant un espace de stockage supplémentaire (sous forme d'emplacements virtuels) que vous pouvez matérialiser à côté de l'Objet de stockage.

### SACOCHE À POTIONS

Cette Sacochette à Potions vous offre 3 emplacements virtuels supplémentaires. Chacun de ces emplacements peut contenir une Potion, un jeton Gaar, un jeton Dwurt, une Gemme ou une Essence.



### ÉTUI À PARCHEMINS

Cet Étui à Parchemins vous offre 3 emplacements virtuels supplémentaires. Chacun de ces emplacements peut contenir un Parchemin, un jeton Gaar, un jeton Dwurt, une Gemme ou une Essence.



### SAC À DOS

Le Sac à dos vous offre 2 emplacements virtuels supplémentaires. Chacun de ces emplacements peut contenir un Objet.



Un Sac à dos placé à l'intérieur d'un Sac à dos n'offre aucune fonction ni aucun emplacement supplémentaire. Les Sacochettes à Potions et les Étuis à Parchemins, eux, peuvent être placés à l'intérieur d'un Sac à dos, tout en conservant leur fonction.

## PARCHEMINS ET POTIONS

Les Parchemins et les Potions sont des Objets à usage unique. Vous pouvez les utiliser immédiatement après les avoir gagnés, ou les stocker pour un usage ultérieur. Pour utiliser un Parchemin ou une Potion, défaussez la tuile dans la défausse appropriée et bénéficiez de son effet.

Les tuiles Parchemins et Potions peuvent contenir :

1. Une illustration
2. Un effet
3. Un symbole de Déclenchement
4. Un prix d'achat et un prix de vente

**Rappel :** les Parchemins et les Potions qui ne contiennent pas de symbole de Déclenchement ne peuvent être utilisés qu'en dehors d'un Combat.



## PARCHEMINS

### PARCHEMIN DE TÉLÉPORTATION

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Téléportez-vous vers une autre case qui se trouve au maximum à la distance indiquée par le nombre imprimé (voir *Livret de règles*, pas 13).



### PARCHEMIN DE PUISSANCE

Déclenchement : avant le lancer de dés d'Attaque du Héros

Selon la Force de Combat Finale du Héros, infligez des Dégâts supplémentaires comme indiqué.



### PARCHEMIN DU MÉRITE

Déclenchement : à n'importe quel moment

Gagnez autant de jetons Gaar que représentés sur le Parchemin.



## PARCHEMIN DE CONCENTRATION

**Déclenchement :** après n'importe quel lancer de dés du Héros

Ajoutez au résultat de votre lancer la valeur indiquée.



## PARCHEMIN DE SOINS

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

Soignez-vous de la valeur indiquée.



## POTIONS

### POTION DE NOIRCEUR

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

Piochez 1 carte Or.



### POTION DE CÉLÉRITÉ

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

Recevez 2 points de Mouvement.



### POTION DE PRÉSAGE

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

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Recevez 1 point de Mouvement.
- ◆ Regardez secrètement les 2 premières cartes de n'importe quelle pile Monstre, remettez ensuite ces deux cartes (dans n'importe quel ordre), au sommet ou au bas de cette pile, ou remettez-en une au sommet et l'autre au bas de cette pile.



### POTION D'INVISIBILITÉ

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

Recevez 2 points de Mouvement.

Pour ce tour-ci, vous pouvez traverser et/ou vous arrêter sur des cases avec des Monstres sans réaliser d'Action Combat.



Cet effet prend immédiatement fin dès que vous réalisez une autre Action/Action Gratuite.

Vous ne pouvez réaliser l'Action/Action gratuite d'une case que si celle-ci a été au préalable délivrée.

*Par exemple :* si vous utilisez la Potion d'invisibilité pour vous déplacer sur un Comptoir Commercial contenant un Monstre, vous ne pouvez pas réaliser d'Action Commerce tant que la case n'a pas été délivrée.

Si vous terminez votre tour sur une case avec un Monstre vaincu, au début de votre prochain tour, vous devez réaliser une des actions suivantes (avant de faire quoi que ce soit d'autre) :

- ◆ Réaliser une Action Combat.
- ◆ Réutiliser une Potion d'Invisibilité, ou les Capacités Ombre ou Furtivité si vous jouez avec Keleia, pour vous déplacer hors de la case.

### POTION DE SAGESSE

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

Choisissez n'importe laquelle de vos tuiles Héros ayant été défaussées lors de l'Action Dévoiler. Placez-la à proximité de votre plateau Héros avec vos autres tuiles Dévoilées. Désormais, cette tuile peut être Apprise/Achetée comme toutes les autres tuiles Dévoilées.



### POTION DE POUVOIR

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

Ajoutez 2 à la Force de Combat du Héros et infligez 2 Dégâts supplémentaires.



### POTION DE SOINS

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

Soignez-vous de la valeur indiquée.



### POTION DE RENOUVELLEMENT

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

Désengagez 2 Capacités engagées.



## COFFRETS ET FIOLES

Les Coffrets et Fioles sont des Objets à usage unique. Vous pouvez les utiliser immédiatement après les avoir gagnés, ou les stocker pour un usage ultérieur. Pour utiliser un Coffret ou une Fiole, défaussez la tuile dans la défausse appropriée et gagnez la Gemme/l'Essence illustrée.

Les tuiles Coffrets et Fioles peuvent contenir :

1. Une illustration
2. Les Gemmes/Essences que vous gagnez
3. Un prix d'achat et un prix de vente





# ARMURE

Il existe 6 types d'Armure qui peuvent être différenciés grâce à la couleur de la tuile et à leur illustration :

- ◆ Cuir (fond vert)
- ◆ Maille (fond rouge)
- ◆ Plates (fond bleu)
- ◆ Dragon (fond jaune)
- ◆ Krak (fond violet)
- ◆ Irisé (fond turquoise)



Cuir



Maille



Plates



Dragon



Krak



Irisé

Chaque armure possède cinq pièces différentes :



Casque



Cuirasse



Jambières



Bottes



Gantelets

En plus de leur prix d'achat et de leur prix de vente, les tuiles Armures peuvent contenir :

1. Un effet qui s'applique une seule fois par Manche (Chariot Minier, Déplacement, Soins, Trèfle, Dégât, Téléportation)
2. Des effets permanents (niveau de Santé du Héros, Besace)
3. Un ou plusieurs emplacements Gemme



# ORFÈVRERIE

Il existe 2 types d'Orfèvreries dans le jeu : les Anneaux et les Amulettes.

## ANNEAUX

En plus de leur prix d'achat et de leur prix de vente, d'un ou plusieurs emplacements Gemme et de leur illustration, les tuiles Anneau peuvent contenir :

1. Un symbole de Déclenchement
2. Des effets qui s'appliquent une seule fois par Manche
3. Des effets permanents



- ◆ Pour l'équiper.
- ◆ Pour y placer une Gemme et utiliser cette dernière (si elle dispose d'un emplacement Gemme).
- ◆ Pour bénéficier de son effet permanent.

En plus de leur prix d'achat et de leur prix de vente, du symbole Set d'Armure avec un effet applicable une seule fois par Manche et de leur illustration, les tuiles Amulette peuvent contenir :

1. Un emplacement Gemme
2. Un symbole de Déclenchement
3. Un effet permanent



## AMULETTES

Vous ne pouvez utiliser l'effet applicable une seule fois par Manche illustré sous le symbole Set d'Armure que si votre Héros est équipé de ce Set d'Armure.

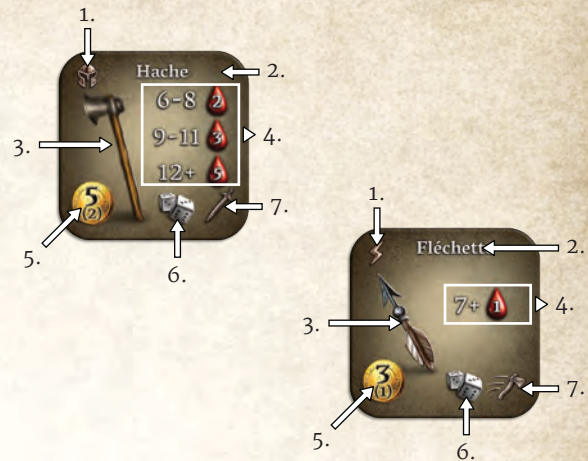
Que vous soyez équipé ou non du Set d'Armure, vous pouvez utiliser une Amulette des manières suivantes :



# ARMES

Les Armes sont des Équipements utilisés en Combat. Elles peuvent être placées sur vos emplacements Héros représentant une Épée ou une Hache, ou être stockées dans l'une de vos Besaces. Une tuile Arme contient les informations suivantes :

1. Un symbole de Déclenchement
2. Un nom
3. Une illustration
4. Des fourchettes de valeurs d'Attaque
5. Un prix d'achat et un prix de vente
6. Un symbole de Dés
7. Un symbole hache ou épée



# RESSOURCES NATURELLES

Les cases Territoire peuvent représenter différents terrains (Montagnes, Lacs et Cavernes) qui génèrent chacun des Ressources Naturelles correspondant à leur type.

**Remarque :** lorsque vous vendez de l'Euthium brut, et choisissez l'option qui se trouve à la droite de la barre oblique, choisissez 3 Gemmes différentes au choix (à l'exception du Diamant et de la Démonite).

## Ressources Naturelles des Montagnes



Minerai de fer Minerai d'argent Minerai d'or Onyx brut



Améthyste brute Saphir brut Rubis brut

## Ressources Naturelles des Lacs



Minerai d'or Perles Onyx brut Améthyste brute  
Saphir brut Rubis brut Émeraude brute Opale brute

## Ressources Naturelles des Cavernes



Diamant brut Démonium brut Euthium brut

# GEMMES

## RUBIS

Déclenchement : effet permanent

Augmentez votre niveau de Santé Maximale et votre niveau de Santé actuel de 1.



## AMÉTHYSTE

Déclenchement : effet permanent

Ajoutez 1 à vos modificateurs de Besaces.



## ÉMERAUDE

Déclenchement : après n'importe quel lancer de dés du Héros

Ajoutez 1 au résultat du lancer de dés du Héros.



## ONYX

Déclenchement : lors d'une Action Extraction

Piochez 3 tuiles Ressources Naturelles au lieu de 1. Gardez-en 1 et défaussez les 2 autres.



## SAPHIR

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Recevez 1 point de Mouvement.



## OPALE

Déclenchement : en dehors d'un Combat/lors de la phase de Soins d'un Héros

Soignez-vous de 1.



## DIAMANT

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat/lors de la phase de Soins d'un Héros

Soignez-vous de 2.



## DÉMONITE

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

Piochez 1 carte Or.



## ESSENCES

**Rappel :** vous devez défausser un jeton essence pour bénéficier de ses effets.

### ESSENCE D'AIR

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



Le Joueur-Monstre ne peut lancer et utiliser qu'un seul dé pendant le reste du Combat.

Utiliser plus d'une Essence d'Air n'a aucun effet supplémentaire.

**Remarque :** si une case est affectée par le Pouvoir d'un Élémentaire d'Air, le Joueur-Monstre ignore tous ses effets sur le dé restant.

### ESSENCE DE TERRE

**Déclenchement :** après n'importe quel lancer de dés du Héros

Ajoutez 8 au résultat du lancer de dés du Héros.



### ESSENCE D'EAU

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat/lors de la phase de Soins d'un Héros

Soignez-vous de 4.



### ESSENCE DE FEU

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

Infligez 3 Dégâts supplémentaires.



## ÉLÉMENTAIRES

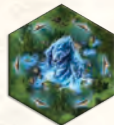
Il existe 4 types d'Élémentaires dans le jeu :



Air



Terre



Eau



Feu

Chaque carte Élémentaire contient :

1. Une illustration
2. Le pouvoir de l'Élémentaire
3. Les fourchettes de valeurs de Confrontation et leurs effets



### POUVOIR DES ÉLÉMENTAIRES

Si une case est affectée par plus d'un Élémentaire du même type, le Pouvoir de ces Élémentaires n'est appliqué qu'une seule fois.

#### POUVOIR DE L'AIR



Si un lancer de dés est réalisé (tant lors d'un Combat qu'en dehors) sur une case affectée par le Pouvoir de l'Air et que les deux dés affichent une valeur différente, retournez celui qui affiche la plus grande valeur sur sa face opposée. Si les deux dés affichent la même valeur, il n'y a pas d'effet. Cela ne s'applique qu'au lancer initial, pas aux éventuels nouveaux lancers.

**Par exemple :** le joueur lance les dés et le résultat affiche un 4 et un 5. Le dé qui affiche un 5 est retourné sur sa face opposée et affiche désormais un 2.

#### POUVOIR DE LA TERRE



Si un lancer de dés est réalisé (tant lors d'un Combat qu'en dehors) sur une case affectée par le Pouvoir de la Terre, ajoutez 2 au résultat final.

**Remarque :** si une case est affectée par le Pouvoir de la Terre et par le Pouvoir de l'Air, appliquez le Pouvoir de l'Air en premier.

#### POUVOIR DE L'EAU



Si vous vous déplacez sur une case affectée par le Pouvoir de l'Eau, ou si vous révéléz une tuile Territoire dont l'apparition rend la case où vous vous trouvez affectée par le Pouvoir de l'Eau, Soignez-vous de 2.

**Exception :** si une case est affectée par le Pouvoir de l'Eau et le Pouvoir du Feu, les effets s'annulent.

#### POUVOIR DU FEU



Si vous vous déplacez sur une case affectée par le Pouvoir du Feu, ou si vous révéléz une tuile Territoire dont l'apparition rend la case où vous vous trouvez affectée par le Pouvoir du Feu, vous subissez 2 Blessures.

**Exception :** si une case est affectée par le Pouvoir du Feu et le Pouvoir de l'Eau, les effets s'annulent.

Si votre Héros meurt à la suite de ces blessures, suivez les étapes des règles relatives à la Mort et à la Résurrection en dehors d'un Combat (voir Livret de règles, page 25).

## CONFRONTATION

### ÉLÉMENTAIRE D'AIR

**Section du haut :** subissez 3 Blessures. Si votre Héros est toujours vivant, gagnez 2 Or et 1 jeton Gaar. Vous pouvez ensuite vous téléporter de 1 ou 2 cases.

**Section du milieu :** subissez 2 Blessures. Si votre Héros est toujours vivant, piochez 1 carte Trésor de Niveau 2 et prenez 1 jeton Gaar. Vous pouvez ensuite vous téléporter de 1 ou 2 cases.

**Section du bas :** Piochez 1 carte Trésor de Niveau 2 et prenez 1 Essence d'Air.



### ÉLÉMENTAIRE DE TERRE

**Section du haut :** piochez 2 tuiles Ressources Naturelles de Montagne. Gardez-en 1 et défaussez l'autre.

**Section du milieu :** Piochez 1 carte Trésor de Niveau 1 et prenez 1 Essence de Terre.



### ÉLÉMENTAIRE D'EAU

**Section du haut :** piochez 1 carte Trésor de Niveau 1 et prenez 1 Essence d'Eau.

**Section du milieu :** Piochez 2 cartes Trésor de Niveau 2 et Soignez-vous de 2.

**Section du bas :** Piochez 1 carte Trésor de Niveau 1, prenez 1 Essence d'eau et Soignez-vous de 12.



### ÉLÉMENTAIRE DE FEU

**Section du haut :** subissez 5 Blessures. Si votre Héros est toujours vivant, piochez 1 carte Trésor de Niveau 3 et prenez 1 Démonite.

**Section du milieu :** subissez 3 Blessures. Si votre Héros est toujours vivant, piochez une carte Trésor de Niveau 3 et prenez 1 Essence de feu.

**Section du bas :** Subissez 1 Blessure. Si votre Héros est toujours vivant, prenez 1 Essence de Feu et 1 Diamant.



## CARTES ARGENT ET OR

### CARTES ARGENT

#### CONTRÔLE MENTAL

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

**Section du haut :** ajoutez 5 à la Force de Combat du Monstre.

**Section du bas :** ajoutez 3 à la Force de Combat du Monstre. De plus, le Joueur-Monstre prend (vole) 1 jeton Gaar au Joueur-Héros attaquant. Ajoutez ce jeton à la réserve du Monstre.



**Remarque concernant le Dwurt :** si le Joueur-Héros joue en tant que Skoldur, et qu'il possède des jetons Gaar et des jetons Dwurt, alors détruisez un de ses jetons Dwurt, au lieu de prendre 1 de ses jetons Gaar.

#### RENFORCEMENT

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

**Section du haut :** si la Force de Combat Finale du Monstre est supérieure ou égale à 6, infligez 1 Blessure supplémentaire.

**Section du bas :** le résultat de tous les lancers de dés du Héros est diminué de 2 jusqu'à l'étape A de la prochaine phase d'Attaque du Monstre au cours de ce Combat. Si la Force de Combat Finale du Monstre est supérieure ou égale à 8, infligez 2 blessures supplémentaires.



### MALÉDICTION

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

**Section du haut :** le résultats de tous les lancers de dés du Héros est diminué de 3 jusqu'à l'étape A de la prochaine phase d'Attaque du Monstre au cours de ce Combat.

**Section du bas :** le résultats de tous les lancers de dés du Héros est diminué de 4 jusqu'à l'étape A de la prochaine phase d'Attaque du Monstre au cours de ce Combat. De plus, les Dégâts infligés par le Héros sont réduits de 1.

#### Remarques :

Malédiction ne peut pas être jouée durant une Attaque d'Initiative.

Malédiction doit être jouée en tant que premier effet avant la phase du lancer de dés d'Attaque du Héros.



### CARTES OR

#### POSSESSION

**Section du haut :** prenez 1 jeton Chaos, piochez une carte Argent et ajoutez 3 à la Force de Combat du Monstre.

**Section du milieu :** prenez 2 jetons Chaos, piochez une carte Or et ajoutez 5 à la Force de Combat du Monstre.

**Section du bas :** prenez 2 jetons Chaos, piochez 2 cartes Or et ajoutez 8 à la Force de Combat du Monstre.



**Effet continu :** jusqu'à la fin du Combat, le Joueur-Monstre peut également choisir d'utiliser les jetons Gaar du Monstre contre le Héros (et non uniquement pour modifier le résultat du lancer de dés du Monstre). Pour chaque jeton Gaar ainsi dépensé, le Joueur-Monstre relance n'importe quel dé du Héros et diminue de 2 la valeur finale du lancer. Le Joueur-Monstre peut répéter cette opération autant de fois qu'il le souhaite (dans la limite des jetons Gaar qu'il possède).



**Effet continu - mode Solo/Coop :** Ajoutez 2 à la Force de Combat du Monstre pour le reste du Combat. Jouer des cartes Possession supplémentaires lors d'une partie Solo/Coop ne modifie pas cet effet continu ; la Force de Combat du Monstre n'est augmentée que de 2 pour chaque lancer, peu importe le nombre de cartes Possession jouées.

## GAIN DE PUISSANCE

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

**Section du haut :** infligez 2 Blessures supplémentaires. De plus, le résultat de tous les lancers de dés du Héros est diminué de 2 jusqu'à l'étape A de la **prochaine** phase d'Attaque du Monstre au cours de ce Combat.

**Section du milieu :** le Joueur-Monstre détruit 2 jetons Gaar qui appartiennent au Joueur-Héros attaquant (ces jetons sont défaussés). Si la Force de Combat Finale du Monstre est supérieure ou égale à 5, infligez 4 Blessures supplémentaires.



**Remarque concernant le Dwurt :** si le Joueur-Héros joue en tant que Skoldur, et qu'il possède des jetons Gaar et des jetons Dwurt, alors détruisez un de ses jetons Dwurt, au lieu de détruire 2 de ses jetons Gaar.

**Section du bas :** si la Force de Combat Finale du Monstre est supérieure ou égale à 3, infligez 8 Blessures supplémentaires.

## GUÉRISON

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

**Section du haut :** le Monstre régénère immédiatement son niveau de Santé de 1. De plus, ajoutez 2 à la Force de Combat du Monstre.

**Section du milieu :** le Monstre régénère immédiatement son niveau de Santé de 3.

**Section du bas :** le Monstre régénère immédiatement son niveau de Santé de 5. De plus, ajoutez 4 à la Force de Combat du Monstre.

**Effet continu :** à partir du **prochain** Tour de Combat, le Monstre régénère son niveau de Santé de 1 au début de chaque phase d'Attaque du Monstre.

Si vous jouez des cartes Guérison supplémentaires, cela n'affecte pas l'effet permanent : le Monstre régénère toujours son niveau de Santé de 1 au début de chaque phase d'Attaque du Monstre, quel que soit le nombre de cartes Guérison jouées.



## QUÊTES - RENCONTRES

Pour accomplir une Quête illustrée sur une carte Rencontre, votre Héros doit se trouver sur la case Rencontre correspondante sur la Carte des Territoires. En tant qu'Action Gratuite, vous pouvez alors décider d'accomplir cette Quête si vous remplissez les conditions figurant sur la carte. Si c'est le cas, recevez les récompenses indiquées, prenez la carte Rencontre et placez-la face cachée à proximité de votre plateau Héros (elle sera utilisée lors du Décompte final).



Les Récompenses sont distribuées aux joueurs en fonction de ce qu'indique la section Récompense :

- ◆ Si « Chaque jeton Héros » est indiqué à gauche d'une Récompense, chaque joueur ayant placé un jeton Héros sur la carte Rencontre reçoit la récompense pour chacun de ses jetons Héros placés sur la carte Rencontre.
- ◆ Si « Tous les Héros » est indiqué à gauche d'une Récompense, lorsqu'elle est accomplie, tous les joueurs (y compris celui qui a accompli cette Quête) reçoivent l'effet indiqué.
- ◆ Si « Accomplissement » est indiqué à gauche d'une Récompense, ou s'il n'y a **pas de texte** de tout (la Récompense est illustrée uniquement avec des symboles), seul le joueur qui a accompli la Quête reçoit la récompense indiquée.

## RENCONTRES - CHAPITRE I

### ÉMISSAIRE



Chaque fois que vous Délivrez une case, comme indiqué sur la carte rencontre (c.-à-d. que vous éliminez un Monstre dans un lieu précis), placez un de vos jetons Héros sur cette carte Rencontre.

**Remarque :** un joueur peut placer plusieurs de ses jetons Héros sur cette carte Rencontre.

**Pour accomplir :** ayez un jeton Héros sur la carte Rencontre.



**Pour accomplir :** défaussez 1 des Potions illustrées, c.-à-d. autre qu'une Potion de Soins.



**Pour accomplir :** défaussez 1 des Gemmes illustrées.



**Pour accomplir :** défaussez 2 Potions de Soins (semblables ou différentes).

## CHASSEUR



**Pour accomplir :** défaussez 1 des Trophées illustré sur la carte Rencontre.

**Précisions relatives à la Récompense :** piochez 2 tuiles Récompense du Chasseur. Gardez-en 1 et défaussez l'autre. De plus, gagnez 1 point de Réputation.

## PRÊTRE



Chaque fois que vous apportez des Provisions dans le lieu représenté sur la carte Rencontre, placez un de vos jetons Héros sur cette carte Rencontre.

**Gagner une tuile Provisions :** si votre Héros se trouve sur une case représentant un Prêtre, en tant qu'Action Gratuite, prenez une tuile Provisions. Placez-la face visible (face -1 Besace visible) dans l'une de vos Besaces. Ce modificateur -1 Besace s'applique même si la tuile Provisions est

stockée dans une Besace (au contraire de l'Équipement). Représentez cela en plaçant une tuile Besace Grise sur l'une de vos autres Besaces. Concrètement, cela signifie que la tuile Provisions remplit 2 Besaces lorsqu'elle est face visible.



face visible



face cachée

Vous pouvez transporter plusieurs tuiles Provisions en même temps, et réaliser plusieurs Actions Gratuites pour en récupérer, si vous disposez de l'espace nécessaire pour les transporter.

Les tuiles Provisions sont présentes en quantité **limitée**. Ce qui veut dire que s'il venait à en manquer, vous devez attendre que des tuiles soient remises dans la réserve pour en acquérir.

Pour apporter des Provisions, procédez comme suit :

1. Déplacez votre Héros sur la case requise (représentée sur la carte Rencontre).
2. Retournez la tuile Provisions sur votre plateau Héros, face grise représentant une boîte vide visible. Le modificateur -1 Besace ne s'applique donc plus ; remettez dans la réserve la tuile Besace Grise qui se trouve sur votre plateau Héros.
3. Placez 1 de vos jetons Héros sur la carte Rencontre.
4. Revenez jusqu'à la case contenant le Prêtre et remettez dans la réserve face visible la tuile Provisions qui se trouve sur votre plateau Héros.

**Remarque :** un joueur peut placer plusieurs de ses jetons Héros sur cette carte Rencontre.

**Pour accomplir :** ayez un jeton Héros sur la carte Rencontre.

**Règles spécifiques à cette Quête :** seule 1 carte Rencontre (et non 2) est révélée lors de la Rencontre avec le Prêtre.

### Remarques :

Si vous possédez une ou plusieurs tuiles Provisions face visible dans votre Besace lorsque la Quête est accomplie, vous pouvez choisir soit de les remettre dans la réserve, soit de les garder pour une éventuelle future Rencontre avec un Prêtre.

Lorsque la quête est accomplie, remettez dans la réserve chaque tuile Provisions face cachée qui se trouve dans votre sac.

Ce sont les deux seules manières de remettre des Provisions dans la réserve.

## SURVIVANTS



**Pour accomplir :** défaussez deux Trophées Monstre de Niveau 1.

**Remarque :** vous pouvez défausser des cartes Monstres Élites de Niveau 1 au lieu des cartes Monstre de Niveau 1.



**Pour accomplir :** payez 6 Or (remettez-les dans la réserve).



**Pour accomplir :** défaussez n'importe quel nombre d'Armes et/ou de Boucliers (équipés ou non) qui ont un prix d'achat combiné total de 5 pièces d'Or ou plus.



**Pour accomplir :** utilisez n'importe quel nombre d'effets de Soins (grâce à des Objets ou des Capacités) pour parvenir à générer 4 Soins ou plus en une seule fois. Votre Héros ne bénéficie cependant pas de ces Soins.

Si vous parvenez à rassembler plus de 5 Soins (au moment d'accomplir cette Quête), le surplus ne peut pas être utilisé pour soigner votre Héros.

**Par exemple :** Aél utilise Remède pour Soigner 3 Blessures et défausse un Parchemin de Soin pour soigner 3 autres Blessures. Au total, elle soigne 6 Blessures. Aél accomplit la Quête et ne reçoit aucun des Soins ainsi accumulés.



Éliminez le Complice chez les Alchimistes/le Saboteur chez les Marchands pour placer l'un de vos jetons Héros sur cette carte Rencontre.

**Remarque :** si l'un de vos jetons Héros est déjà placé sur une carte Rencontre Survivants, vous ne pouvez pas affronter le Complice ou le Saboteur une seconde fois.

Pour vaincre le Complice/le Saboteur, votre Héros doit se trouver sur la case avec le Comptoir Commercial requis (comme illustré sur la carte Rencontre). Vous pouvez ensuite choisir de réaliser une Action Combat.

Si vous éliminez le Complice/le Saboteur au cours de ce Combat, gagnez la Récompense illustrée au verso de la carte. Placez ensuite un de vos jetons Héros sur la carte Rencontre. Il est impossible d'affronter le Complice/le Saboteur une seconde fois.

Si vous n'éliminez pas le Complice/le Saboteur au cours de ce Combat, suivez les règles relatives à la Mort et à la Résurrection au cours d'un Combat (voir **Livret de règles, page 25**).

**Remarque :** si vous éliminez le Complice ou le Saboteur, vous ne pouvez pas conserver leur carte en tant que Trophée.

**Pour accomplir :** ayez un jeton Héros sur la carte Rencontre.

## RENCONTRES - CHAPITRE II

### FORGERON



Pour accomplir : défaussez 1 des Ressources Naturelles illustrées.

### DRUIDE



Pour accomplir : défaussez 1 des Essences illustrées.



Pour accomplir : défaussez 2 jetons Gaar.

### ARMURIER



Pour accomplir : défaussez 1 des Ressources Naturelles illustrées.

Précisions relatives à la Récompense : piochez 2 tuiles Récompense de l'Armurier. Gardez-en 1 et défaussez l'autre. De plus, gagnez 1 point de Réputation.

## RENCONTRES - CHAPITRE III

### NAIN



Pour accomplir : défaussez 1 des Ressources Naturelles illustrées.



Pour accomplir : défaussez la Ressource Naturelle illustrée ou les 2 Gemmes illustrées.

### SUZERAIN



Immédiatement après avoir révélé une carte Rencontre Suzerain, cherchez la carte Personnage correspondante (comme indiqué dans les conditions de Quête), et placez-la face visible à côté de la carte Rencontre.

Interagissez avec ce Personnage (en utilisant la carte Personnage correspondante) pour placer un de vos jetons Héros sur la carte Rencontre.

**Remarque :** si l'un de vos jetons Héros est déjà placé sur la carte Rencontre Suzerain, vous ne pouvez pas interagir avec le Suzerain une seconde fois.

Pour interagir avec un Personnage, procédez comme suit :

1. Votre Héros doit se trouver sur la case indiquée sur la carte Rencontre.
2. Lancez 2 dés. Ce lancer n'est pas considéré comme un lancer de Héros, le résultat **ne peut donc pas être modifié**, de quelque manière que ce soit. Les Pouvoirs des Élémentaires affectent cependant toujours le résultat des dés comme s'il s'agissait d'un lancer de dés du Héros.
3. Selon le résultat final de ce lancer, gagnez la Récompense correspondante, représentée dans la partie droite de la carte Personnage. Si des Blessures ou une perte d'Or sont représentées sur la carte Personnage, vous devez d'abord diminuer votre niveau de Santé et/ou perdre de l'Or avant de gagner le reste de la Récompense.
4. Placez l'un de vos jetons Héros sur la carte Rencontre.

Pour accomplir : ayez un jeton Héros sur la carte Rencontre.

#### 1. Prisonnier

**Case requise pour interagir avec le Personnage :** votre Héros doit se trouver sur une case que vous venez tout juste de délivrer et qui contenait un Monstre de Niveau 2 (ou un Monstre Élite de Niveau 2).



#### 2. Espion

**Case requise pour interagir avec le Personnage :** votre Héros doit se trouver sur les Tours des Sauroctones (au centre de cette tuile Spéciale).



Dans la section du milieu, choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Payez 2 Or (remettez-les dans la réserve).
- ◆ Subissez 2 Blessures.

Si votre Héros meurt lors de son interaction avec l'Espion, vous n'obtenez aucune Récompense et vous ne placez pas de jeton Héros sur la carte Rencontre. Ensuite, suivez les règles normales relatives à la Mort et à la Résurrection en dehors d'un Combat (voir **Livret de règles**, page 25).

### 3. Barbare

**Case requise pour interagir avec le Personnage :** votre Héros doit se trouver sur une case Trésor du niveau indiqué et votre niveau de Santé actuelle doit être au moins égal à celui indiqué.



### 4. Voleur

**Case requise pour interagir avec le Personnage :** votre Héros doit se trouver sur une case Mine et vous devez posséder une quantité d'Or au moins égal à celle indiquée.



**Remarque :** ne payez pas l'Or illustré sur la carte Rencontre, vous devez simplement l'avoir en votre possession au moment où vous pénétrez sur la case Mine. Il se peut que vous deviez tout de même payer de l'Or, si la carte Personnage le requiert.

## MERCENAIRES



**Précisions relatives à la Récompense :** gagnez le nombre de points de Réputation représentés. Choisissez ensuite n'importe quelle case non délivrée contenant un Monstre de Niveau 2 (pas un Monstre Élite de Niveau 2) et placez le jeton approprié sur cette case (Héros, Commerce, ou 2 jetons Interaction). Remportez le Butin de cette case. Cette case est considérée comme étant délivrée pour le reste de la partie.

### Remarques :

Si la case délivrée contient un Trésor, piochez une tuile Trésor dans la pile correspondante.

Si la case délivrée est représentée sur une carte Rencontre Émissaire, placez votre jeton Héros sur la carte Rencontre Émissaire.

Si la case délivrée est une case Mine, ne piochez pas de tuile Ressource Naturelle. Pour cela, vous devez réaliser une Action Extraction, selon les règles normales.

**Pour accomplir :** défaussez n'importe quel nombre de tuiles Armure en cuir pour un prix d'achat de 6 Or ou plus.



**Pour accomplir :** défaussez n'importe quel nombre de tuiles Armure pour un prix d'achat de 7/9 Or ou plus.



**Pour accomplir :** défaussez 1 des pièces d'Armure représentées.

## VOLEURS



**Précisions relatives à la Récompense :** gagnez les points de Réputation, les Gemmes et les tuiles Trésor représentées. De plus, prenez 1 jeton emblème. En dehors d'un Combat (à n'importe quel moment durant votre tour), vous pouvez défausser ce jeton Emblème pour prendre gratuitement n'importe quel nombre d'Objets provenant de l'Offre et dont le prix d'achat combiné est inférieur ou égal à 6.

Vous pouvez dépenser plus de 1 jeton Emblème à la fois. Dans ce cas, vous pouvez voler des Objets dont la valeur combinée totale correspond au nombre de jetons Emblème dépensés.



jeton Emblème

**Par exemple :** Si vous dépensez 2 jetons Emblème, vous pouvez voler n'importe quel nombre d'Objet pour un prix d'achat total inférieur ou égal à 12.

Ne remplacez les tuiles volées que lorsque vous décidez d'arrêter de dépenser des jetons Emblème (et de bénéficier de leurs effets) ce tour-ci.

Pour chaque jeton Emblème ainsi dépensé, perdez 1 point de Réputation.

### Remarques :

Tout surplus de valeur provenant des jetons Emblème et non utilisé immédiatement est perdu.

Vous ne pouvez voler d'Objets que dans une Offre qui correspond à un Comptoir Commercial déjà révélé sur la carte des Territoires.

**Par exemple :** si aucun Alchimiste n'a encore été révélé sur la carte des Territoires (délivré ou non), vous ne pouvez pas voler d'Objets dans l'Offre des Alchimistes.



**Pour accomplir :** défaussez un Objet représenté (1 Arme/1 Bouclier, 1 Anneau ou 1 Amulette) ainsi que 1 Monstre Trophée de Niveau 2.

**Remarque :** vous pouvez défausser un Monstre Élite de Niveau 2 à la place du Monstre de Niveau 2.





**Pour accomplir :** défaussez une tuile Ressource provenant d'un Lac ainsi que 1 Objet représenté (1 Arme/1 Bouclier ou 1 Anneau).

## SORCIÈRE



**Pour accomplir :** défaussez 1 des Trophées représentés.

### TUILES RÉCOMPENSE DE LA SORCIÈRE – AMULETTES OCCULTES (UTILISÉES UNIQUEMENT POUR LES PARTIES DE 2 À 4 JOUEURS)

Les Amulettes Occultes fonctionnent de la même manière que les autres Amulettes dans le jeu.



Votre limite de main pour les cartes Argent et Or passe à 7 (au lieu de 5).

Les Amulettes occultes suivantes ne peuvent être utilisées que par le Joueur-Monstre :



Au début du Combat, piochez 1 carte Argent supplémentaire.



Au début du Combat, prenez 1 jeton Gaar supplémentaire.



Au début du Combat, prenez 1 jeton Chaos supplémentaire.



Le Monstre commence le Combat avec un point de Santé supplémentaire. Pour vous en rappeler, placez le jeton de Santé du Monstre sur la carte Monstre.

**Remarque :** pour vous rappeler d'utiliser les Amulettes occultes en Combat, n'hésitez pas à placer un jeton Gaar, un jeton Chaos ou le jeton Santé du Monstre sur la tuile de l'Amulette (lorsqu'elle est équipée). Lors du Combat, placez ce jeton à côté de la carte Monstre. À la fin du Combat, remettez le jeton sur l'Amulette Occulte.

## RENCONTRES - CHAPITRE IV

### AVENTURIER



**Pour accomplir :** défaussez la Gemme ou l'Essence représentée.

**Récompense pour tous les Héros :**

Piochez 1 carte Or.



Subissez 3 Blessures.



Soignez-vous de 2.



Soignez-vous de 4.

Seul le joueur qui a accompli la Quête remporte la seconde partie de la Récompense.

Si le Héros qui a accompli la Quête meurt à la suite des Blessures qu'il a reçues lors de la Récompense, il est toujours considéré comme étant le joueur ayant accompli la Quête et gagne le reste de la Récompense. Suivez ensuite les règles normales relatives à la Mort et à la Résurrection en dehors d'un Combat (voir **Livret de règles, page 25**).

Si un autre Héros meurt à la suite des Blessures qu'il a reçues lors de la Récompense, suivez ces étapes :

1. Le joueur qui a accompli la Quête prend un jeton Héros du joueur vaincu et le place sur son plateau Héros (sur l'illustration par exemple).
2. Le Héros vaincu est placé sur la Chapelle.
3. Le niveau de Santé du Héros est restauré à son Maximum.
4. Le Héros prend 3 jetons Gaar.
5. Le Héros pioche 1 carte Or.

### ENCHANTEUR



**Pour accomplir :** défaussez 1 des Trophées représentés sur la carte Rencontre.



**Pour accomplir :** défaussez 1 Démonium brut.



**Pour accomplir :** « Devenez » un Monstre en contrôlant un Monstre de Niveau 3 (en tant que Joueur-Monstre) et éliminez un autre Monstre de Niveau 3 (contrôlé par un autre joueur, selon les règles normales). Ceci n'utilise pas votre Action Combat.

**Remarque :** dans les règles qui vont suivre, « Joueur-Héros » se réfère au joueur qui accomplit une Quête (et qui « devient » un Monstre).

Avant le début du combat, suivez ces étapes :

- ◆ Déterminez l'autre Joueur-Monstre, selon les règles normales relatives au Combat.
- ◆ Le Joueur-Monstre et le Joueur-Héros piochent chacun une carte Monstre de Niveau 3 et prennent les cartes Argent, les cartes Or, les jetons Chaos et les jetons Gaar représentés dans le bandeau sous le nom du Monstre.

Procédez au Combat comme d'habitude, à l'exception des changements suivants :

- ◆ Il n'y a ni phase d'Initiative ni phase de Soins du Héros. Le Joueur-Monstre attaque en premier comme d'habitude.
- ◆ À la place de la phase d'Attaque du Héros, le Joueur-Héros joue une phase d'Attaque du Monstre en utilisant la carte Monstre piochée.
- ◆ À l'exception des Amulettes Occultes (si elles sont équipées), les deux joueurs ne peuvent utiliser que les ressources de leur Monstres, c.-à-d. les cartes Argent et les cartes Or qu'ils ont en main, les jetons Chaos et les jetons Gaar.
- ◆ Les symboles Trèfle qui sont représentés sur tous les effets (des Monstres, des cartes Argent ou des cartes Or) sont considérés comme des Pattes de lapin pour toute la durée de ce Combat.
- ◆ La carte *Malédiction* peut être utilisée comme premier effet durant l'étape « Avant le lancer de dés d'Attaque du Monstre ».

- ◆ Si un joueur joue une carte *Possession*, l'Effet continu implique que pour chaque jeton Gaar dépensé, il peut relancer n'importe lequel des dés du joueur adverse et diminuer de 2 la Force de Combat de l'adversaire.
- ◆ Le Dé de l'Espoir n'est pas utilisé au cours de ce Combat.

Si le Monstre contrôlé par le Joueur-Héros est vaincu, cela signifie que le Héros du joueur est vaincu également. Suivez les règles normales relatives à la Mort et à la Résurrection lors d'un Combat (voir *Livret de règles*, page 25).

**Précisions relatives à la Récompense :** le Joueur-Héros reçoit la Récompense indiquée selon qu'il a gagné ou perdu le combat. Même si vous mourez, vous recevez cette Récompense.

**Remarque :** si le Joueur-Héros élimine l'autre Monstre :

- ◆ Il n'obtient aucune des Récompenses figurant au dos de la carte Monstre qu'il vient de vaincre.
- ◆ Le Monstre du Joueur-Héros est placé au sommet de la pile appropriée.
- ◆ Il **ne peut pas** prendre la carte Monstre en tant que Trophée.

## QUÊTES - LÉGENDES

### RITUEL D'ÉLÉMENTAIRES



**Conditions initiales :** défaussez 1 Essence de chaque type (Terre, Air, Eau et Feu).

### BIBLIOTHÈQUE DÉLABRÉE



**Conditions initiales :** défaussez 1 Euthium brut.

### BARRIÈRE DE MAGIE NOIRE



**Conditions initiales :** infligez 12 Dégâts à la Barrière de magie noire, cela n'utilise pas votre Action Combat.

Pour gagner un Artéfact, vous devez attaquer la Barrière de magie noire en réalisant une Attaque d'Initiative ainsi qu'une ou plusieurs phase d'Attaque de Héros. Si votre Héros se trouve au centre de la Barrière de magie noire, en tant qu'Action Gratuite, suivez ces étapes :

1. Défausser 1 Essence de Feu (sans bénéficier de ses effets). Les autres Essences peuvent être utilisées normalement pour leurs effets.
2. Réalisez une attaque d'Initiative, et placez les jetons Dégâts sur la carte Légende, pour vous rappeler du nombre de Dégâts déjà infligés.
3. Réalisez une phase d'Attaque de Héros normale, et placez les jetons Dégâts sur la carte Légende, pour vous rappeler du nombre de Dégâts déjà infligés.
4. Si vous avez infligé un total de 11 Dégâts ou moins, vous pouvez répéter les étapes 1 à 3 (si possible).

L'attaque contre la Barrière de magie noire prend fin dès qu'elle a reçu 12 Dégâts ou plus ou lorsque vous décidez d'arrêter de défausser des Essences de feu.

- ◆ Si vous avez infligé un total de Dégâts supérieur ou égal à 12, vous avez accompli cette Quête avec succès et vous remportez l'Artéfact.
- ◆ Si vous n'êtes pas parvenus à infliger au moins 12 Dégâts, vous avez échoué. Vous ne remportez pas l'Artéfact. De plus, retirez tous les jetons Dégâts placés sur la carte Légende. N'importe quel autre Héros (y compris vous) peut tenter d'accomplir à nouveau cette quête.

### TERRITOIRE ENNEMI



**Conditions initiales :** éliminez 3 Monstres de Niveau 2, l'un après l'autre. N'utilisez qu'une seule Action Combat, mais réalisez 3 Combats entier (chacun avec une étape d'Initiative).

Au début du premier Combat, déterminez le Joueur-Monstre ; ce joueur restera le même au cours des trois Combats. Immédiatement après avoir vaincu un Monstre, remportez la Récompense

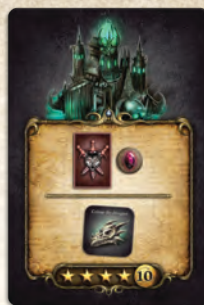
indiquée sur la carte Monstre, puis passez au Combat suivant. Pour chaque Combat, suivez les règles normales relatives aux Combats.

**Remarque :** étant donné que vous remportez la récompense immédiatement après avoir éliminé un Monstre, il se peut que vous dépassiez à un moment donné les 35 points de Réputation durant l'accomplissement de cette Quête. Dans ce cas vous ne remportez plus les récompenses figurant sur la carte Monstre.

Si votre Héros meurt au cours de l'un de ces Combats, vous ne remportez pas l'Artéfact. Suivez les règles normales relatives à la Mort et à la Résurrection durant un Combat (voir **Livret de règles, page 25**). N'importe quel Héros (y compris vous) peut tenter d'accomplir à nouveau cette quête en éliminant les 3 Monstres l'un après l'autre (peu importe combien de Monstres ont été vaincus et par quel joueur lors d'un essai précédent).



## ANTRE DU NÉCROMANCIEN



**Conditions initiales :** défaussez un Trophée Monstre de Niveau 3 et une Démonite.

## DÉMON DE MAGMA



**Conditions initiales :** vainquez le Démon de magma lors d'un Combat. Utilisez les attributs de la carte Légende. Si vous mourez, suivez les règles normales relatives à la Mort et à la Résurrection durant un combat (voir **Livret de règles, page 25**). Dans ce cas, vous ne remportez pas l'Artéfact. N'importe quel Héros (y compris vous) peut tenter d'accomplir à nouveau cette quête. Ne conservez pas cette carte en tant que Trophée.

## CARTES ÉVÉNEMENT (SCÉNARIO LA MENACE DE MIRREZIL)



**Événement :** dans chaque Offre (de chaque Comptoir Commercial), retournez les deux tuiles du bas face cachée. Ces tuiles et les emplacements sur lesquels elles sont placées ne sont plus disponibles. Une fois que l'événement est défaussé, retournez ces tuiles face visible.

**Défense Magique Invoquée :** lors d'une Action Commerce (ou à n'importe quel moment où vous devriez gagner une tuile provenant de l'Offre), les tuiles face

cachée sont retournées face visible (seulement celles de l'Offre du Comptoir Commercial où vous vous trouvez). Réalisez une Action Commerce selon les règles normales relatives à cette Action. Une fois que vous avez terminé, retournez les deux tuiles du bas de l'Offre face cachée (qu'elles aient changé ou que ce soit les mêmes qui avaient déjà été retournées précédemment).



**Événement :** vous ne pouvez plus utiliser les Portails pour vous téléporter entre les Territoires. Vous pouvez toujours vous téléporter en utilisant d'autres effets.

**Défense Magique Invoquée :** vous pouvez utiliser les Portails normalement.



**Événement :** dans tous les Comptoirs Commerciaux, ainsi que dans la Chapelle, pour chaque Or dépensé, soignez-vous seulement de 3 (au lieu de la valeur normale).

**Défense Magique Invoquée :** pour chaque Or dépensé, soignez-vous de la valeur normale.



**Événement :** Lorsqu'un Héros utilise un Portail ou pénètre sur une case Rencontre ou Comptoir Commercial, il subit immédiatement 2 Blessures.

**Défense Magique Invoquée :** vous pouvez utiliser les Portails et pénétrer sur des cases Rencontre ou Comptoir Commercial sans subir aucune Blessure.



**Événement :** les jetons Gaar et les jetons Dwurt ne peuvent pas être utilisés pour modifier le résultat des dés (que ce soit lors d'un Combat ou en dehors). Vous pouvez les utiliser normalement pour leurs autres effets.

**Défense Magique Invoquée :** vous pouvez utiliser les jetons Gaar et les jetons Dwurt normalement.



**Événement :** pour pénétrer sur une case Montagne, Lac ou Caverne, vous devez dépenser 2 points de Mouvement (au lieu de 1). Si vous ne pouvez pas dépenser 2 points de Mouvement, vous ne pouvez pas pénétrer sur une telle case.

**Défense Magique Invoquée :** suivez les règles normales relatives au déplacement sur les Territoires.



**Événement :** vous ne pouvez pas utiliser les effets des Gemmes placées sur les tuiles Équipement.

Réduisez votre niveau de Santé Maximale ainsi que votre niveau de Santé actuel de 1 pour chaque Rubis placé sur un Équipement. Cette opération peut vous tuer. Dans ce cas, suivez les règles normales relatives à la Mort et à la Résurrection en dehors d'un Combat (voir Livret de règles, page 25).


Réduisez le nombre de vos Besaces de 1 pour chaque Améthyste placée sur un Équipement.

**Remarque :** la somme de vos modificateurs de Besaces ne peut jamais être inférieure à -3. Si cela devait être le cas, vous devez déséquiper certaines pièces d'Armure.

**Défense Magique Invoquée :** utilisez les effets des Gemmes placées sur vos Équipements normalement.



# SYMBOLES ET ICONES

 **Réputation** : gagnez ou perdez le nombre de points de Réputation représenté.



**Or** :

- ◆ Gagnez ou payez de l'Or.
- ◆ Utilisation spéciale de l'Or durant une Action Commerce :



Prix d'achat  
et de vente



Coût  
d'Apprentissage



Prix de vente  
d'une Ressource  
Naturelle



**Potion de Soins** : prenez une tuile Potion de Soins.



**Gaar** :

- ◆ Utilisé pour modifier le résultat des dés.
- ◆ Prenez, défaussez ou utilisez des jetons Gaar pour un effet particulier.



**Dwurt** :

- ◆ Utilisé pour modifier le résultat des dés.
- ◆ Prenez, défaussez ou utilisez des jetons Dwurt pour un effet particulier.



**Carte Argent** :

- ◆ Utilisée lorsque vous contrôlez un Monstre.
- ◆ Piochez ou défaussez une carte Argent pour un effet particulier.



**Carte Or** :

- ◆ Utilisée lorsque vous contrôlez un Monstre.
- ◆ Piochez ou défaussez une carte Or pour un effet particulier.



**Chaos** : utilisé pour jouer des cartes Argent et Or.



**Coûts des cartes Argent et Or** : pour bénéficier de l'effet associé (dans une même section de la carte), défaussez un jeton Chaos et un nombre de cartes identiques, comme indiqué.



**Mouvement** :

- ◆ Recevez des points de Mouvement.
- ◆ Nombre de cases qu'un Golem peut parcourir (scénario *Dévastation Incarnée*, cartes Hécatombe).



**Téléportation** : téléportez-vous, au maximum, de la valeur indiquée.



**Essence d'Air** : le Joueur-Monstre n'utilise qu'un seul dé pour le reste du Combat.



**Pouvoir de l'Élémentaire d'Air** : si les deux dés affichent des valeurs différentes, retournez le dé de plus haute valeur sur sa face opposée.



**Chariot Minier** : piochez 3 Ressources Naturelles du type approprié. Gardez-en 1 et défaussez les autres.



**Symbole Manuscrit** : Dévoilez des tuiles Héros.



**Renouveler l'Offre** : Renouvelez l'Offre du Comptoir Commercial visité.



**Monstre** : Niveau de difficulté 1



**Monstre** : Niveau de difficulté 2



**Monstre** : Niveau de difficulté 3



**Monstre Élite** : Niveau de difficulté 1



**Monstre Élite** : Niveau de difficulté 2



**Monstre Élite** : Niveau de difficulté 3



**Immunité** : les Monstres Élites sont immunisés contre tous les effets provenant du Héros, à l'exception des Dégâts.



**Crâne** : un Héros ou un Monstre meurt. Suivez les étapes prévues dans l'un ou l'autre de ces cas.



**Trèfle** : modifie le résultat du lancer de dés du Héros de la valeur indiquée.



**Patte de lapin** : modifie la Force de Combat du Monstre de la valeur indiquée.



**Symbole Blessure ne contenant qu'un nombre (sans symbole + ou -)** : réduisez la Santé du Héros de la valeur indiquée.



**Symbole Blessure contenant un symbole + devant le nombre** : si le Monstre inflige au moins 1 Blessure au Héros durant la Phase d'Attaque du Monstre (avant d'ajouter les Blessures + ou -), infligez au Héros le nombre de Blessures supplémentaires indiqué.



**Symbole Blessure contenant un symbole - devant le nombre** : réduisez le nombre de Blessures infligées au Héros de la valeur indiquée, sans toutefois descendre en dessous de zéro.



**Symbole Dégât ne contenant qu'un nombre (sans symbole + ou -)** : infligez au Monstre les Dégâts indiqués.



**Symbole Dégât contenant un symbole + devant le nombre** : si le Héros inflige au moins 1 Dégât au Monstre (avant d'ajouter les Dégâts + ou -), infligez au Monstre les Dégâts supplémentaires indiqués.



**Symbole Dégât contenant un symbole - devant le nombre** : réduisez les Dégâts infligés au Monstre de la valeur indiquée, sans toutefois descendre en dessous de zéro.



**Soins du Héros** : soignez-vous de la valeur indiquée.



**Soin Maximal** : restaurez votre niveau de Santé à son niveau Maximum.



**Soins du Monstre** : le Monstre augmente son niveau de Santé de la valeur indiquée.



**Niveau de Santé du Héros** : augmentez votre niveau de Santé Maximale de la valeur indiquée.



**Niveau de Santé du Monstre** : indique le niveau de Santé du Monstre.



**Besace** : modifie le nombre de vos Besaces.



**Succès**



**Échec**



**Symbole de la Rencontre Voleurs**



**Vol** : volez (c.-à-d. prenez gratuitement) n'importe quels Objets provenant de l'Offre, pour un total ne dépassant pas la valeur indiquée.



**Point d'interrogation** :

- ◆ Case Rencontre
- ◆ Score pour les Quêtes accomplies



**Barre oblique** : choisissez soit l'option indiquée à gauche soit l'option indiquée à droite de ce symbole.

**Remarque** : il existe également une variante horizontale de la barre oblique. Dans ce cas, choisissez soit l'option indiquée au-dessus, soit l'option indiquée en dessous de la barre.

## ACTIONS



**Action Extraction**



**Action Commerce**



**Action Combat**

## TUILES HÉROS



**Arme, Bouclier**



**Arme d'Initiative**



**Capacité**



**Capacité d'Initiative**



**Dés** : lancez deux dés pour résoudre l'effet.

**Remarque** : à l'exception des tuiles Héros, ce symbole apparaît également sur les cartes Monstre, Monstre Élite, Personnage et Élémentaire.



**Tête de Loup** : cet effet dépend de la Force de Combat Finale du Monstre.



**Dragon barré d'une croix** : cette tuile ne peut pas être utilisée lors d'un Combat contre un Dragon.

**Remarque** : à l'exception des tuiles Héros, le symbole Dragon barré d'une croix apparaît également sur certaines tuiles Amulette.



**Triangle** : Set d'Armure dont 3 pièces ou plus sont nécessaires pour bénéficier de son effet.



**Carré** : Set d'Armure dont 4 pièces ou plus sont nécessaires pour bénéficier de son effet.



**Pentagone** : Set d'Armure dont 5 pièces sont nécessaires pour bénéficier de son effet.

**Remarque** : à l'exception des tuiles Héros, les symboles Triangle, Carré et Pentagone apparaissent également sur certaines Amulette.

## SYMBOLES DE DÉCLENCHEMENT



Effet permanent qui s'applique tout le temps. La tuile n'est pas engagée lorsqu'elle est utilisée.



Effet qui peut être utilisé lors d'un Combat ou en dehors d'un Combat.

Si un effet de Soins possède ce symbole de Déclenchement, il peut être utilisé n'importe quand en dehors d'un Combat. Cependant, lors d'un Combat, il ne peut être utilisé que lors de la Phase de Soins du Héros.



Effet qui peut être utilisé durant la Phase de Préparation du Combat.



Symbole qui se trouve sur les tuiles Armes/Capacités d'Initiatives. Elles sont utilisées lors des Attaques d'Initiative.



Symbole qui se trouve sur les tuiles Armes et les tuiles Capacités de Combat qui sont utilisées lors de l'étape de lancer de dés du Héros, au cours de la Phase d'Attaque du Héros.



Cet effet peut être utilisé lors de l'étape Avant le lancer de dés du Monstre, au cours de la Phase d'Attaque du Monstre.



Cet effet peut être utilisé lors de l'étape Avant le lancer de dés du Monstre ou lors de l'étape Après le lancer de dés du Monstre, au cours de la Phase d'Attaque du Monstre.



Cet effet peut être utilisé lors de l'étape Après le lancer de dés du Monstre, au cours de la Phase d'Attaque du Monstre.



Cet effet peut être utilisé lors de l'étape Avant le lancer de dés du Héros, au cours de la Phase d'Attaque du Héros.



Cet effet peut être utilisé lors de l'étape Après le lancer de dés du Héros, au cours de la Phase d'Attaque du Héros.

## MISE EN PLACE DES TERRITOIRES



Tuyau Fixes



Tuyau Rencontre



Tuyau Scénario

**Remarque :** les trois parties du haut présentent différentes couleurs en fonction du scénario.



Autre tuyau Territoire

## ICÔNES ET COULEURS DES HÉROS



Aél (blanc)



Dral (bleu)



Keleia (jaune)



Maeldur (rouge)



Skoldur (noir)



Taesiri (violet)

## NOMBRE DE JOUEURS



Icône un joueur



Icône deux joueurs



Icône trois joueurs



Icône quatre joueurs

## DÉCOMPTE FINAL



Jeton Héros



Jeton Interaction



Jeton Commerce

**Remarque :** à l'exception du Décompte final, les symboles jeton Héros, jeton Interaction et jeton Commerce apparaissent également sur certaines cartes Rencontre et sur les cartes de Référence.



**Autre jeton Héros :** le joueur-Monstre reçoit un jeton Héros du joueur-Héros vaincu.



**Point d'interrogation :** score pour les Quêtes accomplies



**Couronne :** score pour les Primes remplies

**Remarque :** une couronne est également présente dans les symboles des Monstres Elites.

## PLATEAU HÉROS



Casque



Cuirasse



Jambières



Bottes



Gantelets



Anneau



Amulette





[DIEAGAMES.COM](http://DIEAGAMES.COM)

[STEAMFORGED.COM](http://STEAMFORGED.COM)



**DIEA**  
GAMES

