

ELTREA

BRANCHE ÉTINCELANTE TUILE DE DÉPART

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

En outre, selon la Force de Combat Finale du Héros, retirez 2 à la Force de Combat du Monstre ou réduisez le nombre total de Blessures qui devraient être infligées à Eltrea de 1 lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



PACIFISME TUILE DE DÉPART

Déclenchement : lors de la Préparation du Combat, avant que le Joueur-Monstre ne soit déterminé.

Après avoir réalisé une Action Combat sur une case contenant un Monstre de Niveau 1, vous pouvez tenter d'ensorceler ce Monstre.

Réalisez un lancer de dés du Héros :

- Si le résultat est de 5 ou moins, vous avez échoué et ne pouvez pas éviter le Combat contre le Monstre de Niveau 1. Passez aux étapes suivantes du Combat comme d'habitude.
- Si le résultat est compris entre 6 et 10, n'affrontez pas le Monstre de Niveau 1. Subissez 2 Blessures, prenez 2 cartes Argent et remportez le butin de la case. Cette case est considérée comme délivrée pour le reste de la partie. Placez le jeton approprié sur cette case (Héros, Commerce ou 2 jetons Interaction).
- Si le résultat est supérieur ou égal à 11, n'affrontez pas le Monstre de Niveau 1. Remportez le butin de la case et 1 Réputation. Cette case est considérée comme délivrée pour le reste de la partie. Placez le jeton approprié sur cette case (Héros, Commerce ou 2 jetons Interaction).

Remarque : dans les deux derniers cas, comme vous n'affrontez pas le monstre, vous ne recevez pas la Récompense qui lui est liée.

Remarque sur le mode Coopératif La Communauté : si vous êtes parvenu à pacifier le Monstre de Niveau 1, ne recevez pas les Récompenses supplémentaires indiquées sur la carte Communauté, comme vous le feriez pour avoir vaincu des Monstres dans la rangée d'Ennemis.

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

CONTRÔLE I TUILE DE DÉPART

Déclenchement : même déclenchement que la Capacité de Familier utilisée

Utilisez une Capacité de Familier choisie.



ANNEAU DE LA SENTINELLE TUILE DE DÉPART, ANNEAU

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets présents sur les Équipements.



2 CYCLONE

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

Infligez 1 Dégât au Monstre, puis relancez un ou les deux dés du Monstre.



2 BÂTON DE DRUIDE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, ajoutez 2 à la Force de Combat du Héros lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de Combat ou Soignez-vous de 1.



4 FLÈCHE ACIDE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force Finale de Combat du Héros, réduisez le nombre de Blessures qui devraient être infligées à Eltrea de 1 lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



4 APPEL

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- Téléportez-vous sur la Chapelle.
- Téléportez-vous sur n'importe quel Portail sur la Carte.



6 CONTRÔLE II

Déclenchement : même déclenchement que la Capacité de Familier utilisée

Utilisez une Capacité de Familier choisie. Si cette Capacité requiert un lancer de dés du Héros, ajoutez 1 au résultat de ce lancer. En outre, si cette Capacité octroie un effet Trèfle, les effets se combinent.



6 RACCOURCI

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Téléportez-vous jusqu'à 2 cases de distance maximum. Raccourci ne peut pas être utilisé pour vous téléporter sur un Comptoir Commercial ou une case Rencontre.



9 CONFLUENCE

Déclenchement : en dehors d'un Combat, sur une case contenant un Élémentaire

Après avoir défié un Élémentaire, Soignez-vous de 3.



9 INVOCATION

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Vous devez défausser un jeton Gaar pour utiliser Invocation. Défiez à distance n'importe quel Élémentaire sur lequel aucun jeton Interaction n'est présent ; Eltrea n'a pas besoin de se trouver sur cette case. Placez ensuite un de vos jetons Interaction sur cette case comme d'habitude.



12 CONTRÔLE III

Déclenchement : même déclenchement que la Capacité de Familier utilisée

Utilisez une Capacité de Familier choisie. Si cette Capacité requiert un lancer de dés du Héros, ajoutez 2 au résultat de ce lancer. En outre, si cette Capacité octroie un effet Trèfle, les effets se combinent.



12 ÉPÉE ELFIQUE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



15 CONNEXION

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Téléportez-vous sur la case sur laquelle se trouve le Familier.



15 ESSAIM DE GUÊPES

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

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



18 SÉISME

Déclenchement : Initiative

Infligez 2 Dégâts au Monstre. La Force de Combat de ce Monstre est réduite de 4 lors de la **prochaine** Attaque de ce Monstre au cours de ce Combat. En outre, la Force de Combat du Héros est réduite de 4 lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de ce Combat.



18 PROTECTION

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

Réduisez les Blessures qui devraient être infligées à Eltrea de 3 lors de ce tour de Combat.



Remarque : Le monstre inflige moins de Blessures même s'il bénéficie de l'Immunité (voir Livret de règles, page 31).

21 LIEN ANCESTRAL

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Soignez-vous de 5.
- ◆ Téléportez-vous sur la case sur laquelle se trouve le Familier.



21 LAME LUNAIRE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer : vous pouvez défausser une carte Or pour gagner 1 jeton Gaar.



25 CONTRÔLE IV

Déclenchement : même déclenchement que la Capacité de Familier utilisée

Utilisez une Capacité de Familier choisie. Si cette Capacité requiert un lancer de dés du Héros, ajoutez 2 au résultat de ce lancer. En outre, si cette Capacité octroie un effet Trèfle, les effets se combinent. Si vous infligez au moins 1 Dégât en utilisant la Capacité du Familier, infligez 1 Dégât supplémentaire.



30 FEU LUNAIRE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer, Eltrea détruit au choix 1 jeton Gaar ou 1 jeton Chaos du Monstre (ce jeton est défaussé).



35 TRANSFORMATION

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Téléportez-vous n'importe où sur la Carte sauf sur un Comptoir Commercial ou une Case Rencontre.



40 BÂTON GARDIEN

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

Avant le lancer : vous pouvez défausser un jeton Gaar pour vous Soigner de 3 Blessures.

