

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.



2 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.

2 FOUET DE GLACE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



4 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.



4 FLÈCHE DE GLACE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



6 MARCHE SEREINE

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Recevez 2 points de Mouvement.



6 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 correspondants 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.



9 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.



9 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 (voir *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.



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.

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.



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

40 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.

