

# 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 **Annexe**, 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



## 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).



## 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

Der Spieler erhält 3 Bewegungspunkte.

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 **Annexe**, 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 Essence 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

