OBJECTIF : De 1 à 4 Esprits de la Nature défendent leur île et ses habitants les Dahans, face aux colonisateurs.

MISE EN PLACE

Facultatif : Choisir un Adversaire et/ou un Scénario (peut modifier la mise en place).

Plateau ENVAHISSEURS (Plateau placé sur un côté de l'aire de jeu)

A) Placez 4 jetons PEUR par Esprit dans la réserve PEUR.

B) Mélangez les cartes PEUR (Base + Extension) et placez-en 9, face cachée, sur l'espace "Pioche Peur". Le séparateur TERREUR NIVEAU 3 est mis au-dessus des 3 dernières cartes et TERREUR NIVEAU 2 sous les 3 cartes du dessus du paquet (*soit 3 groupes de 3 cartes chacun*).

C) Créez le paquet ENVAHISSEURS, face cachée, avec 3 cartes de NIVEAU I, puis 4 NIVEAU II dessous puis 5 NIVEAU III dessous, en mélangeant chaque niveau séparément.

D) Placez le paquet ENVAHISSEURS sur l'espace EXPLORER.

E) Piocher une carte DÉSOLATION au hasard (Base + Extension) et mettez-la dans l'espace "Désolation", face *"Île Luxuriante"*. Placez dessus le nombre de jetons DÉSOLATION indiqués.

Errata officiel : Ajoutez 1 jeton *Désolation* supplémentaire sur la carte. Ceci n'est valable qu'à la mise en place et quel que soit le nombre d'Esprits.

F) Extensions : Ajouter le plateau B&G avec les 4 types de jetons et tous les "Événements" mélangés, +1 Bête sur la Région sans symbole de valeur la plus basse et +1 Maladie sur la Région n°2 (avec la Cité), ou suivre les symboles pour les îles côté thématique.

"Terre Fracturée" : Retirer du jeu l'Evènement B&G *A strange madness among beasts*. Pour les Îles thématiques : +1 Terre Hostile sur les Régions *N°7 Nord-Ouest, N°6 Est* et *N°9 Ouest*.

Île et Réserve (Prendre une tuile ÎLE au hasard par Esprit et former l'île complète avec les océans vers O et E pour 2 Esprits ; vers N, SE et SO pour 3 et vers E, E, O, O pour 4).

G) Selon les symboles dans chaque région, placez sur les régions de l'île les jetons *Envahisseur*, *Dahan* et *Désolation* (*pris dans la boite, pas sur la carte Désolation*).

H) Mélangez séparément les cartes POUVOIR MINEUR et POUVOIR MAJEUR (Jeu de Base + Extension) et placez les deux paquets à côté de l'île.

I) Placez les jetons ÉNERGIE, CITE, VILLAGE, EXPLORATEUR et DAHAN en réserves.

Mise en place des Esprits (chaque joueur choisit une fiche Esprit)

J) Chacun prend les 4 cartes Pouvoir uniques de son Esprit (*main de départ*), ainsi que les marqueurs PRÉSENCE et RAPPEL d'une même couleur.

K) Chacun choisi une tuile ÎLE différente et suit les instructions au dos de sa fiche pour placer ses marqueurs PRÉSENCE et autres bonus sur les régions de sa tuile de départ.

L) Les marqueurs PRÉSENCE restants sont placés sur les deux pistes de Présence de sa fiche (Energie et Cartes), sur les cercles en pointillés. Les cercles pleins à gauche restent vides.

Action initiale des Envahisseurs (révélez la carte du dessus du paquet ENVAHISSEURS)

M) Effectuer l'action EXPLORER (*voir Tour de jeu*).

N) Déplacer ensuite cette carte face visible sur l'espace de l'action CONSTRUIRE (*sans effectuer cette action, elle sera déclenchée à la phase Envahisseurs du tour*).

Note : Les Adversaires et les Scénarios peuvent modifier la mise en place.

Dès qu'une condition de VICTOIRE est atteinte, elle est immédiate :

- Terreur Niveau I : aucun envahisseur (Explorateur/Village/Cité) sur l'île.
- Terreur Niveau II : aucun Village ni Cité sur l'île.
- Terreur Niveau III : aucune Cité sur l'île.
- Terreur Niveau Victoire : Victoire immédiate !

Dès qu'une condition de DÉFAITE est atteinte, elle est immédiate :

- Excès de Désolation : lorsque le dernier jeton Désolation est retiré de la carte côté « Île Désolée » (*ou le plateau, si pas de carte*), appliquez les instructions sur la carte.
- Destruction d'un Esprit : si un Esprit n'a plus de Présence sur l'ile.
- Temps écoulé : vous devez piocher une carte pour Explorer et le paquet est vide.

Statistiques des Esprits

Les barres de statistiques sont propres à chaque Esprit, non comparables aux autres : ATTAQUE (Dégâts et destruction des envahisseurs), CONTROLE (Déplacement des figurines), PEUR (Générer de la Peur, hors destruction de bâtiments), DEFENSE (Générer de la Défense, retirer des Désolations, prévenir les actions Envahisseurs), SOUTIEN (autres effets).

Peur

Lorsque la réserve "Peur" est vide, piocher une carte *Peur* et la mettre face cachée dans l'espace "Peurs gagnées". Puis déplacer tous les marqueurs "Peur" vers la réserve et s'il restait des marqueurs à déplacer une fois la réserve vidée, continuer le décompte.

Gain de cartes Pouvoir et fonctionnement

1) Choisir si vous prenez un Pouvoir Mineur ou Majeur.
2) Piocher 4 cartes du paquet sélectionné (Mineur ou Majeur).
3) Garder 1 carte en main et défaussez les autres (*Pouvoir Unique d'Esprit placé sous la fiche*).

En cas de gain d'un Pouvoir Majeur, oublier une de vos cartes (main, défausse ou en jeu).

Un Pouvoir n'est activé qu'une fois par tour, cible une seule région et seulement pour le tour actuel, à moins que son texte spécifie le contraire. La modification de la rapidité d'un Pouvoir (*Lent vers Rapide, ou inversement*) ne permet pas de le jouer deux fois pendant un tour. Utiliser un Pouvoir inné ne "dépense" pas les éléments mais on peut choisir de ne pas utiliser des éléments disponibles. L'indication *A la place* remplace le seuil précédent (qui est ignoré). Tant que les prérequis pour utiliser un Pouvoir sont remplis, ses effets ne doivent pas obligatoirement tous être effectués si cela est impossible (*ex : cible manquante*).

Présence

Une Présence détruite est placée à côté de l'ile et ne peut plus être utilisée. Une région peut contenir n'importe quel nombre de Présence, de n'importe quels Esprits.

Certains Pouvoirs s'utilisent uniquement sur des **Sites Sacrés** (2 Présences d'un Esprit minimum). On peut déplacer une Présence sur l'ile au lieu d'en ajouter une depuis une piste.

Soin d'un Désolation

Une Désolation éliminée d'une région est remise sur la carte *Désolation* (*ou l'emplacement du plateau, si vous jouez sans cette carte*). Ceci ne modifie pas l'état actuel de la carte (face "Île Luxuriante" ou "Île Désolée").

TOUR DE JEU

1. Phase ESPRITS (Chaque Esprit effectue les actions suivantes dans l'ordre)

- 1.1 CROISSANCE : choisir une des options de la section "Croissance" de sa fiche *Esprit* et réaliser toutes les actions indiquées, dans l'ordre de son choix.
- 1.2 GAIN D'ÉNERGIE : Gagner le montant d'énergie indiqué sur la piste "*Energie*" de sa fiche, correspondant au chiffre le plus élevé non recouvert par un marqueur.
  Bonus dévoilés sur les pistes *Présence* : Ils sont utilisables pendant la Phase *Esprit* (*Récupérer 1 carte, Déplacer 1 Présence, Gagner un Elément, etc.*). Ils sont facultatifs, sauf les bonus fixes qui sont permanents (*Élément*, *Portée +1*, etc.).
- 1.3 CARTES POUVOIR : Jouer des cartes *Pouvoir* depuis sa main, Rapides et Lentes. Le nombre maximum de cartes jouables est indiqué sur la piste "*Cartes*" (chiffre le plus élevé, non recouvert par un marqueur). Vous devez payer le coût en énergie indiqué en haut à gauche de la carte pour la jouer. Chaque carte jouée donne immédiatement les Eléments marqués dans la colonne de gauche (même les Pouvoirs Lents).
  Les pouvoirs, rapides ou lents, ne sont pas déclenchés lors de cette phase.

2. Phase POUVOIRS RAPIDES (Pouvoirs Cartes et Innés Rapides)

Les joueurs résolvent les Pouvoirs Rapides de leur Esprit (cartes jouées et Pouvoirs Innés sur la fiche *Esprit*). La résolution est simultanée par défaut mais si le timing est important, les joueurs décident de l'ordre. Il est possible de ne pas résoudre l'effet d'un Pouvoir joué pour utiliser une carte uniquement pour les éléments qu'elle procure.

3. Phase ENVAHISSEURS (dans l'ordre)

- DÉSOLATION : si la carte *Désolation* a été activée (face "Île désolée" visible), suivre ses éventuelles instructions.
- ÉVENEMENT (*B&G*) : piocher une carte et la résoudre (*au 1er tour, piocher sans résoudre*).
- PEUR : si des cartes "Peur" ont été gagnées, retourner la pile face visible et résoudre les effets de chaque carte dans l'ordre, correspondant au niveau de Terreur actuel. Une fois son effet résolu, la carte est défaussée.
- ACTIONS ENVAHISSEURS : Résoudre chaque carte dans les emplacements RAVAGER, CONSTRUIRE puis EXPLORER (*voir Détails ci-contre*). La carte indique quelles régions sont affectées (ordre au choix). Aucune action n'est faite si un emplacement n'a pas de carte.
- PROGRESSION ENVAHISSEURS : Décaler les cartes *Envahisseurs* de 1 espace vers la gauche (*la carte dans "Ravager" est défaussée*). La carte sur le paquet *Explorer* n'est pas révélée.

4. Phase POUVOIRS LENTS (Pouvoirs Cartes et Innés Lents)

Comme la phase "Pouvoirs Rapides", mais pour les Pouvoirs Lents (Cartes et Innés).

5. Phase TEMPS

Défausser les cartes *Pouvoir* jouées pour chaque Esprit (les éléments sont perdus). Tous les dégâts sont soignés (*figurines Envahisseurs et Dahans en jeu redressées*).
Fin du tour.

DÉTAIL DES ACTIONS ENVAHISSEURS

- RAVAGER : les envahisseurs présents font des dégâts à chaque Région indiquée et aux Dahans présents (*1 dégât par Explorateur, 2 par Village et 3 par Cité*).
  Le total des dégâts est réduit par les Pouvoirs DÉFENSE joués.
  Région : Si 2 dégâts ou plus sont infligés, ajouter 1 "Désolation" sur la région (*appliqué une fois, quel que soit le total de dégâts*). Si une Désolation est déjà présente, ajouter aussi une autre Désolation sur une région adjacente (*Cascade si une Désolation était déjà présente : ajouter une nouvelle Désolation à une région adjacente*).
  Défaite si la réserve Désolation est vide sur une carte "Île Désolée" (voir île en sursis, p. 4).
  Ajouter une Désolation sur une région détruit 1 "Présence" de chaque Esprit présent. *Défaite si un Esprit n'a plus de Présence sur l'île.*
  Dahan : Détruit s'il subit 2 dégâts (Blessé s'il subit 1 seul dégât, *voir Dégâts sur figurines*).
  Ensuite les Dahans survivants contre-attaquent, même si aucun dégât n'a été infligé grâce à un Pouvoir DÉFENSE (*chaque Dahan fait 2 dégâts, assignés au choix*).
  Si l'action "Ravager" a été ignorée ou stoppée, les Dahans ne contre-attaquent pas.
  DISCORDE (B&G) : Pour l'Envahisseur, 0 Dégât aux Dahans & Région puis jeton retiré.
  Détruire un Village génère 1 Peur et une Cité 2 Peur.
  Une région sans envahisseur n'est PAS ravagée !

- CONSTRUIRE : les envahisseurs présents sur chaque région indiquée construisent un Village (*par défaut*) ou une Cité s'il y a plus de Villages que de Cités sur la région (*appliqué une seule fois par région*).
  MALADIE (B&G) : Empêche l'action Construire, puis jeton retiré.
  Une région sans envahisseur ne construit PAS !

- EXPLORER : Révéler la carte sur le paquet ENVAHISSEURS * puis ajouter 1 Explorateur sur chaque région indiquée si elle contient au moins un Village ou une Cité, ou est adjacente à un Village, une Cité ou l'Océan (*appliqué une seule fois par région*).
  Défaite si le paquet Envahisseurs est vide lorsqu'on doit révéler la carte.
  RONCES (B&G) : Empêche l'action Explorer, puis jeton retiré.

  ** L'icône Escalade (cartes Niveau II) est activée si vous jouez contre un Adversaire.*

DEGATS SUR LES FIGURINES

- Les dégâts sont répartis au choix des joueurs mais les envahisseurs éliminent toujours un Dahan avant de passer au suivant (*interdit de répartir 2 dégâts Envahisseur sur 2 Dahans).*
- Un Dahan blessé inflige quand même tous ses dégâts (*idem pour les envahisseurs*).
- Contrairement à "Détruire", on ne génère pas de Peur avec "Retirer" ou "Remplacer".
- Quand une règle nécessite une décision (placer une Désolation, choisir une cible, etc.), c'est l'Esprit utilisant le Pouvoir qui décide. Dans les autres cas, les joueurs doivent trouver un consensus (*un Esprit décide des choix impactant son plateau de départ à la mise en place*).

CARTES ÉVÉNEMENT

- Appliquez l'un des deux effets néfastes indiqués selon la référence indiquée sur la carte :
  - Santé actuelle de l'île (carte *Désolation* côté "Luxuriante" ou "Désolée") ;
  - Niveau de Terreur atteint (I, II ou III) ;
  - Niveau Envahisseurs actuel (carte sur la pioche *Envahisseurs*, niveau I, II ou III).
- Appliquez ensuite les deux effets favorables de la carte :
  - jetons Bêtes, Maladie ou Discorde ; puis
  - Événements Dahans.

Les effets ne ciblent que la région où il se déclenchent. Ceux non applicables sont ignorés. Les événements ciblant chaque plateau de l'Île peuvent avoir des choix différents d'un plateau à l'autre. Une carte *Événement* incompatible avec un scénario ou un adversaire est défaussée et remplacée par la suivante sur la pioche.
Si les Esprits doivent s'acquitter d'un coût pour l'effet d'un événement, cet événement est considéré comme un effet d'Esprit.
Certains événements "Dilemme" proposent des choix aux Esprits, avec des conséquences différentes. Les joueurs doivent trouver un consensus pour choisir, sinon la première option est appliquée par défaut. Si un coût est associé, il est payé collectivement mais pas nécessairement équitablement.

Coût "Aidé par *(élément)*" : il est payé avec l'énergie disponible et les bonus suivants.

- +1 Energie par élément de ce type déjà en jeu (Pouvoir, Piste ou autres effets) ;
- +2 Energie par élément de ce type sur une carte défaussée depuis sa main ;
- +4 Energie par élément de ce type sur une carte oubliée (en main, jeu ou défausse).

La même carte ne peut pas être simultanément utilisée et défaussée et/ou oubliée pour gagner l'Energie requise pour payer le coût "Aidé par".

JETONS DANGERS

- BÊTES (ajouté aux Régions) : Animaux sauvages pouvant attaquer les Envahisseurs. Inflige Dégâts et Peur lors de certains événements et Pouvoirs.
- RONCES (ajouté aux Régions) : Nature hostile ralentissant les Envahisseurs. Retire un jeton RONCES au lieu d'EXPLORER.
- MALADIE (ajouté aux Régions) : Maux affectant les Envahisseurs et parfois les Dahans. Retire un jeton MALADIE au lieu de CONSTRUIRE.
- DISCORDE (placé sous les Envahisseurs) : Divergences au sein des Envahisseurs. Cible un Envahisseur, qui INFLIGE 0 DEGAT aux Dahans et Région et retire un jeton DISCORDE sous lui (*même s'il inflige déjà 0 dégât par un autre effet*). Cela s'applique après les effets modifiant les dégâts d'envahisseur mais avant ceux modifiant les dégâts totaux à une Région. Le jeton *Discorde* est ignoré lorsque l'Envahisseur inflige ses dégâts à un autre Envahisseur. Il se déplace avec l'Envahisseur ciblé et est défaussé si l'envahisseur est détruit ou remplacé par un autre type de jeton (*Bêtes, Dahans, etc.*).

MODIFICATION DES REGLES

Des cartes *Peur* ou *Événement* peuvent changer la progression des cartes *Envahisseurs* avec pour conséquence d'avoir aucune ou plusieurs cartes sur **une même Action**.
- S'il n'y a aucune carte, rien ne se passe et on passe à l'espace Action suivant.
- Si plusieurs cartes sont sur la même Action, résolvez l'Action une fois pour chaque carte présente (*la carte du dessous doit être celle arrivée en premier, elle est résolue d'abord*). Les Pouvoirs de Défense s'appliquent à chaque fois qu'une Action "Ravager" est activée par une carte et la Région subit à chaque fois les dégâts de manière séparée.

Lors de la progression des cartes *Envahisseurs*, toutes les cartes se déplacent en même temps vers l'Action suivante (ou la défausse).

- Les Actions "normales" désignent celles déclenchées par les cartes présentes sur les trois espaces "Action". Les Actions "Bonus" sont celles déclenchées par tout autre effet (carte Événement, Peur, Pouvoir, Adversaire, Scénario).
- Les Pouvoirs permettant de déplacer des jetons *Désolation* entre Régions **ne détruisent pas de Présence ni ne déclenchent de cascade**.
- Certains nouveaux Esprits doivent déclencher deux options de Croissance à chaque tour, au choix. **On ne peut pas choisir deux fois la même option pour un tour**. Une croissance ayant un coût en énergie ne peut être choisie si l'Esprit ne peut pas payer.
- Lors de la phase "Pouvoirs Rapides", une carte "Pouvoir Lent" posée en jeu grâce à un effet ne sera utilisée que pendant la prochaine phase "Pouvoirs Lents".
- Plusieurs effets d'événements *Dilemme* (avec choix) ont un résultat aléatoire, comme défausser la première carte d'un paquet *Pouvoir* pour vérifier un attribut de cette carte (énergie, éléments, vitesse, etc.). Si cette carte offre un choix pour l'attribut ciblé, l'Esprit décide ce qu'il obtient.
- Contrairement aux dégâts infligés par les Envahisseurs (*que vous ne pouvez pas répartir pour épargner un Dahan blessé*), vous pouvez choisir comment attribuer les dégâts infligés aux Dahans par vos Pouvoirs.
- Une Résistance réduite par un effet ne peut être inférieure à 1.
- Les modificateurs de dégâts individuels (ciblant un type de figurine) se cumulent et s'appliquent avant les modificateurs collectifs (*par exemple, Défense*).

- **TERRE HOSTILE** (ajouté aux Régions) : Pour chaque jeton *Terre Hostile* dans la région, +1 Dégât aux dégâts totaux d'une action contre Envahisseurs et Dahans.
  Un jeton *Terre Hostile* reste en place tant qu'un effet ne le retire pas explicitement.
  Le bonus ne s'applique qu'une fois par jeton, au total des dégâts d'une action (*pas +1 pour chaque source de dégâts s'il y en a plusieurs*). Le bonus concerne uniquement les types de pions ciblés par l'action (*ex : Village/Cité*).
  Si les dégâts sont réduits à 0 (avec *Défense*, par exemple), les dégâts bonus ajoutés par *Terre Hostile* ne s'appliquent pas, car il n'y a eu aucun dégât. Si plusieurs régions sont ciblées, l'effet *Terre Hostile* s'applique seulement là où il y a au moins 1 jeton de ce type.

Séquence RAVAGE : ordre de résolution des dégâts (*modification des règles de base*)

1. Calculer les dégâts totaux des Envahisseurs présents dans la région. Les modificateurs de dégâts pour chaque Envahisseur sont pris en compte à ce moment, par exemple l'effet d'un jeton Discorde (*inflige 0 dégât et retire le jeton*).
2. Si les Envahisseurs effectuent au moins 1 Dégât, ils sont augmentés par les éventuels effets ciblant « par région ».
3. L'effet *DEFENDRE* est pris en compte.
4. Infliger le total des dégâts simultanément à la région et aux Dahans (*si au moins 1 dégât est infligé, +1 dégât par jeton Terre Hostile présent*).
5. Les Dahans survivants infligent leurs dégâts aux Envahisseurs (*si au moins 1 dégât est infligé, +1 dégât par jeton Terre Hostile présent*).

Cartes *Désolation* "ILE EN SURSIS"

Deux nouvelles cartes *Désolation* ont une face « en sursis » à la place de « île désolée ». Lorsqu'une île en sursis n'a plus de jeton *Désolation*, la partie n'est pas perdue. On pioche une nouvelle carte *Désolation* et on la place sur son côté *île désolée* ou *en sursis*.
A cause de ce nouveau type de carte, il est conseillé de garder le paquet *Désolation*, mélangé et face cachée, dans l'emplacement *Désolation* sur le plateau.
Si un effet demande de vérifier l'état de l'île, *en sursis* correspond à *luxuriant*.

Effet ISOLER

Certains Pouvoirs permettent d'isoler une région, les envahisseurs s'y trouvant sont incapables de voyager. Ceci produit deux effets :

- Les Envahisseurs n'explorent pas une région isolée et une région isolée ne compte pas comme source d'explorateurs.
- Les pions *Envahisseurs* dans une région isolée ne sont adjacents à aucune autre région, mais un joueur peut décider de tenir compte d'une ou plusieurs régions adjacentes lors de ses actions.

L'isolation n'affecte pas une **cascade** de désolation, on ignore l'isolation et la cascade se produit normalement. Une région côtière isolée reste côtière.
Un effet *Isoler* dure jusqu'à la fin du tour où il est déclenché.

Définition du terme ACTION

Une Action peut parfois regrouper une suite d'effets successifs, par exemple jouer un Pouvoir pour un Esprit ou Ravager, Construire et Explorer pour les Envahisseurs.
Certains effets se déclenchent « une fois par Action », « Après une Action », etc. Voici ce qui est défini comme une Action courante :

- L'utilisation d'un Pouvoir.
- Ravage/Construction/Exploration dans une seule Région.
- Effet de carte Peur/Événement/Désolation ou Jeton (Terre Hostile, Dahan).
  Un effet contenant le terme « Chaque Plateau/Région/Joueur/Esprit » constitut une action spécifique à chaque Plateau/Région/Joueur/Esprit où il est applicable.

SCÉNARIOS (Résumé)

INVOCATION ÉLÉMENTAIRE (Dif. 1)

1 fois par Phase *Esprit*, chaque Esprit peut dépenser X Énergie pour placer 1 marqueur Élément à l'intersection d'une de ses régions (*X = 1 + Nombre de marqueurs Élément présents aux intersections adjacentes*). L'Océan et le bord du plateau comptent comme intersection.
L'élément doit correspondre à une carte Pouvoir de l'Esprit en main, en jeu ou en défausse.
Les éléments placés aux intersections d'une région sont permanents et sont gagnés lorsqu'un Esprit utilise un Pouvoir ciblant cette région.

SA PLACE EST DANS UN MUSÉE (Dif. 2)

Des Voleurs (18 marqueurs *Scénario*) apparaissent lorsque les Envahisseurs explorent les Régions n° 6 et plus (placer 1 marqueur, face cachée). Après l'étape *Ravager*, les Voleurs présents se déplacent d'une Région vers l'Océan de leur plateau. Dès qu'il atteint l'Océan, un Voleur s'enfuit : -4 Peur gagnées si possible et retirez des cartes sur la pioche *Envahisseurs* selon la valeur du marqueur (retourné face visible).
Lors des actions des joueurs, un Voleur a 1 Résistance (considéré comme Explorateur).

DE L'AUTRE CÔTÉ DU FLEUVE (Dif. 3)

Plateaux placés en ligne pour former un long océan (le Fleuve). Les Envahisseurs explorent et construisent aussi dans les Régions côtières sans Village/Cité. A chaque tour, les Villages se déplacent d'une Région vers l'intérieur de l'île. Si impossible, placer le Village sur cette fiche.
Si plus de 3 Villages par joueur sont sur la fiche, défaite immédiate des joueurs !

TERRAINS HETEROGENES (Dif. 2) (Promo)

Les types de Régions sont modifiés : +1 Explorateur lors d'une exploration en Montagne, +1 Désolation quand 1 Cité est construite en Jungle, l'ajout d'une Désolation cascade toujours en Désert, Construire une 2e fois en Fange si 1e construction avec succès.

UNE DIVERSITE D'ESPRITS (Dif. Standard) (Promo)

Les joueurs ne peuvent pas communiquer leur stratégie (*indiquer quels pouvoirs ils vont jouer, quelles régions seront ciblées, les dégâts effectués, les éléments générés, etc.*)
Lorsqu'il ajoute 1 Présence à une Région avec d'autres Esprits déjà présents, un Esprit gagne +1 Energie ou récupère 1 carte Pouvoir Mineur.

SCENARIOS (Résumé)

BLITZ (Difficulté 0)

Mise en place : +1 Désolation sur la carte "Désolation", par joueur. Actions Envahisseurs "Construire" et "Explorer", après l'action "Explorer" initiale.

Modifications des règles : Tous les Pouvoirs sont Rapides et les Pouvoirs déjà Rapides coûtent -1 Energie (s'ils coûtaient 0, gain de +1 Energie) ; après l'action *Explorer* ajouter +1 Explorateur (une fois par plateau) ; lorsque l'île devient "Désolée" placez 1 Désolation de moins sur la carte *Désolation* (par joueur).

PROTECTION DE L'ÎLE (Difficulté 0)

Mise en place : retirer tous les Villages puis ajouter dans les régions Intérieures 1 Explorateur et 1 Présence de l'Esprit démarrant sur le plateau. Chaque Esprit pioche 1 Pouvoir Mineur et 1 Pouvoir Majeur et ajoute les 2 cartes à sa main.

Modifications des règles : les Régions Intérieures sont les Régions n° 7 (1-2 joueurs) ou les Régions adjacentes à deux autres plateaux (3-4 joueurs), au centre de l'île.

Condition de défaite supplémentaire : Après le 1er tour, présence d'un Village/Cité dans une région Intérieure.

RITUELS DE TERREUR (Difficulté 3)

Mise en place : Mettre toutes les cartes Peur dans le paquet Peur et mettre de côté les séparateurs de Niveau Peur.

Modifications des règles : Pour résoudre les cartes *Peur* et pour atteindre les Niveaux *Peur*, il faut effectuer des Rituel de Terreur. Pour effectuer un Rituel, un Esprit doit, pendant ses Phases Rapide ou Lent, être dans une Région ayant au moins 1 Présence de chaque Esprit et 3 Dahans ou plus : payer 3 Energie (collectivement) et détruire 3 Présences dans la Région. Le Niveau *Terreur* augmente de +1, on résout toutes les cartes *Peur* gagnées puis tous les Dahans dans la Région sont repoussés.

L'INSURRECTION DES DAHANS (Difficulté 4)

Modifications des règles : Lorsqu'un Dahan change de région, il inflige 1 Dégât dans la région d'arrivée. Si 1 Cité est détruite, ajoutez 1 Village dans la région avec Dahan la plus proche. Si 1 Village est détruit, ajoutez 1 Explorateur dans la région avec Dahan la plus proche.

Au Niveau *Terreur* "Victoire" atteint, les Dahans infligent des dégâts aux Envahisseurs, comme une contre-attaque. Si cette contre-attaque ne remplit pas une des conditions de victoire ci-dessous, les joueurs perdent la partie immédiatement !

Condition de défaite supplémentaire : Il ne reste que 2 Dahans ou moins en jeu, par joueur.

Condition de victoire (remplace la victoire standard basée sur la Peur) : Terreur II = aucune région avec Village/Cité plus nombreux que Dahans ; Terreur III = moins d'une région par joueur avec Village/Cité plus nombreux que Dahans.

DEUXIEME VAGUE (B&G, Difficulté +/- 1)

Mise en place : ce scénario doit suivre une partie terminée. Les Esprits choisis doivent être différents, mais chacun garde 1 carte Pouvoir de la partie d'avant. L'île conserve son état (désolations, bêtes, maladie, Dahans, etc.) sauf pour les Présences et les Envahisseurs.

Voir la fiche pour les détails (possibilité d'effectuer plusieurs vagues successives).

PUISSANCES IMMEMORIALS (B&G, Difficulté 1)

Mise en place : Piochez sans les regarder X Marqueurs Scénario numérotés (X = nombre de joueurs + 1) et préparez 3 Marqueurs Scénario vierges par joueur puis retirez-en un. Mélangez les marqueurs et placez-en 4, face cachée, sur chaque plateau, dans les régions sans Dahan.

Modifications des règles : Les Régions avec marqueur peuvent être fouillées.

Fouille des joueurs lorsqu'une région contient 3 Dahans ou plus.

Fouille des Envahisseurs lorsqu'une région contient 2 Envahisseurs ou plus.

Région Fouillée : révéler le marqueur *Scénario*. S'il a un chiffre, voir tableau *Artefacts* pour connaître l'effet bonus Esprits ou Envahisseurs.

PROTECTION DES RIVAGES (B&G, Difficulté 2)

Mise en place : préparez 4 marqueurs Scénario par joueur, ce sont des Sceaux de Protection. Ajoutez toutes les cartes Peur non utilisées sous la pioche Peur.

Modifications des règles : Une fois par tour, chaque Esprit peut jouer une carte Pouvoir face cachée avec l'effet « Lent - Portée 0 d'un Site Sacré - Coût : 0 Energie. Payez 2 Energies par Désolation et 2 Energies par Village/Cité pour ajouter un Sceau de Protection ».

Un Sceau de Protection dans une région donne Défense 3. Si une Désolation est ajoutée à cette région, le Sceau est détruit.

Au Niveau III *Envahisseurs*, l'action *Explorer* ajoute 1 Village en plus d'1 Explorateur.

Condition de victoire (remplace la victoire standard basée sur la Peur) : Terreur II ou + = Sceau de Protection présent dans chaque Région côtière.

RITUELS DE PURIFICATION PAR LES FLAMMES (B&G, Difficulté 3)

Mise en place : Les marqueurs Scénarios sont des Flammes, indiquant où un Rituel de Purification a eu lieu.

Modifications des règles : Un effet devant infliger des dégâts à un Envahisseur ou le détruire est ignoré, sauf s'il y a un marqueur *Flammes* à une portée de 1 max et l'Esprit utilisant l'effet dépense 2 Energies. Pour un effet non produit par un Esprit (Événement, Dahan, etc.), n'importe quel Esprit doit dépenser 2 Energies par Dahan (ou par région, pour un événement) pour ne pas que les dégâts ou la destruction soient ignorés.

Les envahisseurs sont immunisés a tout effet remplaçant dégât ou destruction (*"Rêve des mille morts"*) ou les plaçant dans une situation invalide ("*Noyade*", déplacé dans la Région valide la plus proche).

Rituel de Purification : après l'étape *Croissance*, un ou plusieurs Esprits peuvent oublier un Pouvoir avec Feu pour placer 1 marqueur *Flammes* et ajouter 1 Désolation dans une région où il est présent (*rappel : ceci détruit 1 Présence de chaque Esprit*). L'Esprit gagne *X* Energie (*X* = Niveau *Envahisseurs*) puis, si des Envahisseurs sont présents, génère *X* Peur et inflige 1 dégât par Dahan présent.

FAQ - *version originale officielle en anglais : Spirit island faq (querki.net)*

POUVOIRS INNÉS

- Les différents seuils d'un Pouvoir inné doivent être joués ensemble et ciblent la même région ou le même Esprit.
- Chaque seuil d'un Pouvoir ne peut être **activé qu'une fois par tour**, même si vous avez les éléments requis en double, en triple ou plus.
- L'effet "Répéter" cible souvent une CARTE Pouvoir, pas un Pouvoir inné. Cependant certains innés ont un effet "Répéter" dans leurs seuils.
- Chaque seuil doit être déclenché dans l'ordre de haut en bas, selon les éléments disponibles que vous décidez d'utiliser. Vous pouvez utiliser moins d'éléments que ceux générés par vos cartes et pistes, afin d'activer seulement un ou deux seuils d'un Pouvoir inné. Cependant, **tous les seuils correspondant aux éléments que vous utilisez sont obligatoirement déclenchés**, même s'ils sont séparés par un seuil avec un ou plusieurs éléments manquants (dont l'effet particulier ne sera pas activé).

ÉLÉMENTS

- Les éléments ne sont **pas partagés entre Esprits**.
- Les éléments sont utilisables dès qu'ils sont disponibles. Vous pouvez utiliser un élément dès qu'il est découvert sur une piste *Présence* ou sur une carte *Pouvoir* posée en jeu après la phase *Esprit*. A contrario, dès qu'une carte est détruite ou un emplacement d'une piste *Présence* recouvert (*suite au retour d'un jeton Présence*), l'élément disparaît aussitôt.
- Lorsqu'un effet permettant de choisir un élément est découvert sur une piste *Présence*, vous pouvez attendre jusqu'au déclenchement d'un pouvoir pour décider quel élément prendre. Une fois choisi, il ne peut plus être modifié pour le reste du tour.

DÉSOLATION

- Les Désolations ajoutées à la mise en place d'une partie (icônes sur une région, indications de scénario ou de fiche *Esprit*) sont prises dans la réserve, pas sur la carte *Désolation*.
- On peut ajouter une Présence à une région possédant déjà une ou plusieurs Désolations.
- Une Désolation est ajoutée à une région lorsqu'un effet produit 2 dégâts ou plus (*ex : total des dégâts d'un ravage*). Deux effets distincts produisant chacun 1 dégât à une région ne rajoutent pas de Désolation.
- Chaque ajout de Désolation détruit une Présence de **chaque Esprit** dans la région concernée, même si une autre Désolation était déjà présente.
- Un jeton *Désolation* détruit une Présence de chaque Esprit présent lorsqu'il est AJOUTÉ à une région, pas déplacé d'une région à une autre.
- L'effet de Cascade ajoute une nouvelle Désolation à une seule région adjacente, mais la cascade continue s'il y avait déjà une Désolation dans la nouvelle région.

CARTES POUVOIRS

- L'énergie gagnée APRÈS la phase *Esprit* (*par un Pouvoir ou un effet*) ne permet pas de payer le coût des cartes en jeu. Ce coût doit être payé dès la mise en jeu d'une carte.
- Les cartes jouées APRÈS la phase *Esprit* (*par un Pouvoir ou un effet*) ne comptent pas dans la limite maximum imposée par la piste *Cartes* de l'Esprit.

DAHANS

- Lors d'un effet comparant le nombre de Dahans au nombre de Village/Cité, vous pouvez cibler une région sans village ni cité.
- Les dégâts d'Envahisseurs aux Dahans ne peuvent pas être réparti pour éviter de détruire un Dahan mais une autre source de dégâts *(ex : dégâts d'un Pouvoir)* peut être répartie comme vous le souhaitez.

PEUR

- Seul l'effet "*Détruire*" génère de la Peur, **"*retirer*" ou "*remplacer*" un Village ou une Cité ne produit pas de Peur**, sauf si l'effet l'indique spécifiquement.
- Un effet générant de la Peur et détruisant un Village/Cité en même temps permet de gagner aussi la Peur générée par la destruction du bâtiment.

DÉGÂTS

- **Une figurine blessée effectue toujours ses dégâts d'origine** (1 par Explorateur, 2 par Village, 3 par Cité, 2 par Dahan), sauf si un effet modifie spécifiquement les dégâts.
- Un effet réduisant la résistance maximale d'une figurine peut entrainer sa destruction immédiate si elle reçoit (ou a reçu) des dégâts correspondant à sa résistance actuelle.
- Les Envahisseurs s'infligeant des dégâts entre eux (par un effet) le font simultanément.
- Les dégâts infligés à un Envahisseur persistent pendant la durée du tour. Si vous remplacez l'envahisseur par un autre, les dégâts sont conservés (*si une Cité avec 2 dégâts est remplacée par un Village, le Village est détruit immédiatement*).
- Les dégâts aux Dahans non générés par des Envahisseurs (*ex : effet infligeant des dégâts pour chaque jeton Maladie*) ne sont pas réduits par "*Défense*".
- Lors d'un ravage, les dégâts d'Envahisseurs à la région et aux Dahans sont simultanés. En pratique, on résout d'abord les dégâts à la région pour ajouter ou non une Désolation.

EFFETS OBLIGATOIRES OU FACULTATIFS

- Si un effet indique "Vous pouvez...", alors il n'est PAS obligatoire.
- L'effet "Récupérez 1 carte" d'une piste est actif dès qu'il est découvert, il est utilisable à tout moment pendant la Phase *Esprits*.
- Lors d'un effet "*Rassembler/Repousser x figurines*" **vous devez satisfaire au maximum le nombre indiqué** selon la configuration du plateau et la région ciblée. Cependant, un effet "*Rassembler/Repousser JUSQU'À x figurines*" permet d'en déplacer 0 si vous le voulez.
- L'effet "immédiat" d'une carte *Désolation* n'est activé que lorsque la carte est révélée et pas aux tours suivants. Si la carte ne précise rien, elle s'active à chaque début de phase.
- Les Croissances payantes ne peuvent pas être choisies si vous ne pouvez pas payer le coût.
- L'effet *ESCALADE* sur les cartes *Envahisseurs* Niveau II est résolu avant l'action *Explorer*, sauf précision contraire dans l'effet. Si vous jouez sans adversaire, ignorez l'Escalade.

COMPARATIF DES ESPRITS – Facile – Modéré – Élevé

Nom	Setup (Pré)	Croissance	Présence (En/Cartes)	Règle(s) Spéciale(s)	Pouvoir(s) inné(s)	Élément
JAILLISSEMENT DE LA RIVIÈRE ÉTINCELANTE	1 Fange (V+)	Réc / +1 Pou / +1 En +Pré 1 / +Pré 1 +1 Pou / +Pré 2	1/2/2/3/4/4/5 1/2/2/3/Réc1/4/5	LIT DE LA RIVIERE : 1 Présence dans Fange = Site Sacré.	INONDATION DE MASSE (Lent, Sacré 1, 1 Région) : Repouss 1 Expl/Vil ; ou Repouss 3 Expl/Vil + 2 Dgt ; ou 2 Dgt aux Envah.	SOL EAU TER
FORCE VITALE DE LA TERRE	2 Montagne (V+) 1 Jungle (V+)	Réc / +Pré 2 +1 Pou / +Pré 0 +Pré 1 / +2 En	2/3/4/6/7/8 1/1/2/2/3/4	VITALITE DE LA TERRE : Déf 3 sur Site Sacré.	DON DE FORCE (Rap, -, 1 Esprit) : Répéter Pou (coût 0/1), ou Répéter Pou (coût 0/3), ou Répéter Pou (coût 0/6).	SOL TER FLO
FRAPPE CINGLANTE DE L'ÉCLAIR	2 Désert (V+)	Réc / +1 Pou / +1 En +Pré 2 / +Pré 0 +Pré 1 / +3 En	1/1/2/2/3/4/4/5 2/3/4/5/6	VITESSE DE L'ECLAIR : Pour chaque AIR, Pou Lent peut être Rapide.	DESTRUCTION TONITRUANTE (Lent, Sacré 1, Région) : Détruit Vil ; ou Détruit 1 Cité ; +Détruit Vil/Cité ; +Détruit Vil/Cité.	FEU AIR EAU
OMBRE VACILLANTE DE LA FLAMME	2 Jungle (V+) 1 Région N°5	Réc / +1 Po +1 Po / Pr1 Pr3 / +3 En	0/1/3/4/5/6 1/2/3/3/4/5	OMBRE DES DAHANS : -1 En = Ignore Portée Pou ciblant une Région avec Dahan.	OBSCURITE AVIDE (Rap, Sacré 1, Région) : Rassemble Expl ; +Détruit 2 Expl (1 Peur/Expl) ; +3 Dgt (1 Peur/Envah).	LUN FEU AIR
PROLIFÉRATION DE LA VERDURE RAMPANTE	1 Fange (V+) 1 Jungle sans Dahan	+Pré 2 (Jungle/Fange) puis : Réc / +1 Pou Pré 1 / +1 carte max +1 Pou / +3 En	0/1/FLO/2/2/FLO/3 1/1/2/2/3/4	CARAPACE MOUSSUE : Détruire 1 Pré sur Site Sacré annule Ravage/Construire. REGEN. PERMANENTE : Ajout 1 Pré détruite lors de Croissance (-1 En si île désolée).	INFILTR. GRIMPANTE (Lent, 0, Région) : 1 Dgt Vil/Cité ; +Répéter ; +Répéter. ENVAH. VERDOYANT (Rap, Sacré 1, Région) : Déf 2 ; ou Déf 4 ; +retirer 1 Désolation.	LUN FLO EAU TER
VOIX DU TONNERRE	1 dans les deux Régions avec le plus de Dahans	Réc / +1 Pou / +1 Pou +Pré 2 (Dah) / +Pré 1 (Dah) +Pré 1 / +4 En	1/AIR/2/FEU/SOL/3 1/2/2/3/Réc1/3/4	ALLIÉE DES DAHANS : Pré peut être déplacée avec Dahan. LIÉS DANS LA VICTOIRE : 1 Pré détruite par Dahan détruit en Ravage (Portée 1).	RASS. GUERRIERS (Lent, 1, Région) : 1 FAU = Rassemble/Repousse 1 Dah par AIR/SOL. RAID FURIEUX (Lent, 0, Région) : Détruit 1 Vil pour 2 Dahans ; Détruit 1 Cité pour 3 Dahans.	AIR FAU SOL FEU
PORTEUR DE RÊVES ET DE CAUCHEMARS	2 Désert (V+)	Réc / +1 Pou Réc 1 / +Pré 0 +1 Pou / +Pré 1 +Pré 4 (Dah/Envah) / +2 En	2/AIR/3/LUN/4/ÉLÉ/5 2/2/2/3/3/ÉLÉ	REVE MILLE MORTS : Si vos Pouvoirs doivent détruire Expl/Vil/Cité (Dgt ou effet Détruire), à la place +0/2/5 Peur et repousse Envah.	SONGE ESPRITS (Rap, -, 1 Esprit) : Révéler 1 carte Peur (non résolue) ; +1 Élé déjà acquis. TERREUR NOCTURNE (Rap, 0 , Région avec Envah) : +1 Peur ; +1 Peur ; +1 Peur.	LUN AIR FAU
POIGNE VORACE DE L'OCEAN	1 Océan 1 Région Côtière	Réc / +1 Pou / +2 En / * +Pré 1 Oc. / +Pré 1 Oc. /+1 En +1 Pou / +Pré 1 (Côtière) / ** **/**: Rassemble/Repousse Pré*	0/LUN/EAU/1/TER/EAU/2 1/2/2/3/4/5	OCEANS : Pré valides dans Océans (= Fanges Côtières) et interdites en Rég. Intérieures. NOYADE : Détruit les figurines en Océan (Noyer), Envah ou Dah (gain En si Envah)	VAGUE SCELERATE (Rap, 0, Rég. Côtière) : +1 Peur ; +1 Peur ; +1 Peur. RAZ-DE-MAREE (Lent, 0, Rég. Côtière) : Noyer 1 Vil ; + noyer 1 Cité ; + noyer 1 Vil/Cité.	LUN AIR EAU TER
GARDIEN DES CONTRÉES INTERDITES (BG)	1 Jungle (V+) et ajout 1 Ronce	(Choisir 2) Réc /+1 En +1 Pou +Pré 3 (Pré ou Ronce) / +1 En +1 Pou -3 En/+Pré 3 sans Désol	2/SOL/4/5/FLO/7/8/9 1/2/2/3/4/5+Réc1	TERRITOIRE INTERDIT : A la création d'un Site Sacré, repousser les Dahans. Si Evt Dahan, ne pas déplacer Dah dans Site Sacré (les Pouvoirs le peuvent).	PUNITION INTRUS (Lent, 0, Région) : 2 Dgt et détruit 1 Dah ; +1 Dgt par SOL FLO ; +1 Rég. PROPAG. SAUVAGE (Lent, 1, sans Désol.) : Repousse Expl ; +1 Ronce ; Portée +1 ; Portée +1	SOL FEU FLO AIR
CROCS ACÉRÉS TAPIS SOUS LES FEUILLES (BG)	1 Jungle (V+) et ajout 1 Bête 1 Rég. avec Bête	(Choisir 2) Réc (-1 En) / +1 Pou +Pré 3 (Jungle ou Bête) +1 Pou / +1 En +3 En	1/FAU/FLO/2/FAU/3/4 2/2/3/Réc1/4/5+Réc1	ALLIE DES BETES : Pré peut être déplacée avec Bête. APPEL PREDATEURS : Phase Esprit, Remplacer 1 Pré par Bête (retirée du jeu).	CHASSE EFFRÉNÉE (Rap, 1, sans Désol) : Rassemb. 1 Bête ; +1 Dgt/Bête ; Repouss. Bête ASSAUT FRENET. (Lent, 1, Bête) : +1 Peur et 2 Dgt (-1 Bête) ; +1 Peur et +1 Dgt.	FAU FLO LUN FEU
CŒUR DU FEU SAUVAGE (BG)	3 Désert (V+) et ajout 2 Désol. (depuis la boite)	Réc / +1 Pou / +1 En +1 Pou / +Pré 3 +Pré 1 / +2 En (+1 En /FEU)	0/FEU/1/2/FEU+FLO/3 1/FEU/2/3/FEU/4	PRESENCE ARDENTE : Après ajout Pré en Rég., 1 Dgt/FEU, repouss Bêtes et Dah. NATURE DESTRUCT. : 1 Désol ajoutée par un effet Esprit ne détruit pas Pré.	DELUGE FEU (Rap,0, Désol): 1 Dgt/2 FEU ; ou 1 Dgt/FEU ; +1 Rég. ; Repouss Dah + Détruit Envah. RENAIS. TERRES BRULEES (Lent, 0, Rég): -1 déso si 2 désol ; ou -1 désol ; -1 désol de plus.	FLO FEU AIR TER
SERPENT SOMMEILLANT DANS LES PROFONDEURS (BG)	1 en Région N°5	(Choisir 2) Réc / Pré déplacée +1 Pou / +1 En +4 En +Pré 3 (sans désolation)	1/FEU/ÉLÉ/Réc1/*/6/ÉLÉ/12 ** = TER (si 2 pistes OK)* 1/LUN/2/EAU/*/4/5+Réc1	SOMNOLENCE PROFONDE : 5 Présences max sur l'île, à augmenter avec Pou "Absorption d'Essence". Pré absorbée placée sur piste : 5/7/8/10/11/12/13 (Pré max = plus petite valeur visible).	ÉVEIL SERPENT (Lent, -, vous) : +1 En * ; +Pré 1 * ; Gain Pou majeur (sans oubli) * ** aussi pour Esprits ayant 1/2/3 Pré absorbées* FUREUR SERPENT (Lent,0, Rég) : 1 dgt/FEU TER ; +2 Peur et Repous Vil/LUN TER ; dgt /Pré (-7 En)	FEU EAU FLO TER LUN

SOL (SOLEIL, Commander) LUN (LUNE, Transformer) FEU (Détruire) AIR (Vitesse) EAU (Guérir, Maladie) TER (TERRE, Force) FLO (FLORE, Croissance) FAU (FAUNE, Bêtes, Corps)

Légende : *Réc=Récupération cartes* *Réc1= Récup 1 carte* *V+=Valeur la plus haute* *Pou=Pouvoir* *En=Energie* *Pré 2=Présence (portée 2)* *Sacré=Site Sacré* *Rap=Rapide*
Rass=Ressembler *Repou= Repousser* *Dgt=Dégâts* *Déf 3=Défense 3* *Envah=Envahisseur* *Expl=Explorateur* *Vil=Village* *Rég=Région* *Dah=Dahan* *Élé=Élément*

COMPARATIF DES ESPRITS – TERRE FRACTURÉE – Modéré – Élevé – Très élevé

Nom	Setup (Pré)	Croissance	Présence (En/Cartes)	Règle(s) Spéciale(s)	Pouvoir(s) inné(s)	Élément
MÉMOIRE DU FOND DES ÂGES	2 Désert ou Montagne (V+) +1 LUN AIR TER	Réc / +Pré 0 +1 Pou / +Pré 2 +Pré 1 / +2 En +9 En	0/1/2/3+Élé/4/Réc1/5/6+Élé 1/2/2/-2 Élé = +1 c. max/3	LONGS CYCLES : Peut défausser au lieu d'oublier 1 carte Pou (1 fois par action). CONNAISSANCE MONDE : Préparer (stocker) des marqueurs ÉLÉ pour 1 action future.	APPRENDRE TACTIQUES (Rap, 1, Envah) : Déf 2 ; ou Déf 3 ; ou Déf 2 par carte Envah défaussée. OBSERVER MARCHE (Rap, 1, Rég) : Préparer 1 Élé ; ou préparer 1 Élé après chacune des 3 actions dans la région.	TER LUN AIR
NUÉES ACCORDÉES A L'UNISSON	1 Région avec Bête et ajout 1 Bête *(5 Pou de départ)*	Réc / +1 Pou +Pré 1 / +Pré 0 +Pré3 +Bête/+1 En/Rass Bête	0/1/AIR/2/FAU/3/4 1/2/+1 Pou (-2 En)/3/3/4/5	VIF PENSÉE : Rassembler et Repousser Bête est possible à portée 2 au lieu d'adjacent. ASSEMBLÉE ESSAIMS : Site Sacré considéré comme Bête pour vos effets.	MASSE FOURMIL. (Rap, 2, Rég) : Rassemb 1 Bête ; ou Rassemb 1 Bête par AIR ; +Repouss 3 Bêtes. ACCABLER INTRUS (Rap, 2, Envah) : +2 Peur et Déf 2 ; ou +3 Peur et Déf 4 ; ou +4 Peur et Déf 7 ; ou +6 Peur et Déf 10.	AIR FAU EAU FEU TER
FASCINATION DES CONTRÉES SAUVAGES	2 en Région N°8 et ajout 1 Bête 1 en Région N°7	(Choisir 1) Réc / +1 En +Pré 4 (Rég intérieure) (Choisir 1) +1 Pou +1 LUN , AIR ou FLO / +2 En	1/2/LUN/3/FLO/4/AIR/5+Réc1 1/2/FAU/3/4/5+Réc1	GARDIEN CŒUR ÎLE : Pré ajoutée ou déplacée uniquement en Régions intérieures. ENSORCELER EXPLO. : chaque Pré permet d'ignorer 2 Expl lors d'un Ravage dans la Rég.	RENIER LES SIENS (Lent, 1, Envah) : Remplace 1 Expl par Expl ; ou 1 Vil par 2 Expl ; ou 1 Cité par 3 Expl. (+ Rass Expl) PLUS JAMAIS (Lent, 0, Rég Int.) : Ajout 1 T. Hostile ; +Détruit 2 Expl/T. Host,Bête,Maladie,Ronce ; +2 dgt ; +Répéter	LUN AIR FAU FLO FEU
L'INÉBRANLABLE TÉNACITÉ DE LA PIERRE	1 Montagne (V- sans Dah) 1 Rég adjacente sans Désol	Réc / +2 TER/ +Pré 3 (Mont ou rég avec Pré) +Pré 2 / +3 En +1 Pou / +Pré 1	2/3/c. +1/4/c. +1/6/c. +1 1/TER/TER/TER + Réc1/ TER + Élé /2+TER	ENDURANCE : Si Nbre Pré > ou = Désol, l'ajout de Désol ne détruit pas Pré, ni cascade. STRATES : +1 Pou mineur lors de la découverte de « cartes max +1 » sur piste En.	REMPART (Rap, -, vous) : Ajout Désol depuis boite (-2 En) ; idem avec -1 En ; Stop destruction Pré par Désol/Evt (-1 En). BRISENT ROCHE (Rap, 0, Rég) : 2 dgt si 1 dgt à la Rég par Envah ; +dgt augmentés aux Envah ; Répéter.	TER FLO SOL
VOLCAN DOMINANT L'ÎLE	1 Montagne et ajout 1 T Hostile et Repouss Dah	Réc / +1 Pou / +3 En +Pré 0 / +Pré 0 +1 Pou/+Pré4/c max +1/+2En	1/2/TER/3/4/5 1/FEU/TER/2/AIR/3/FEU/4	FOYER : Ajout/déplace Pré qu'en Montagne. SOMBRER : Si Pré détruite, 1 dgt Envah/Dah. SOMMETS : Pou gagnent +1 Portée si 3 Pré minimum dans la Région d'origine.	ÉRUPTION (Rap, 0, Rég) : X Pré détruites=X dgt portée 1 ; +X Peur ; +4 dgt et +1 désol ; +4 dgt et désol dans rég adja. NOURRI (Lent,0, Rég) : Ajout 1 Pré détruite ; +1 Pou (-2 En) ; déplacer 2 Pré ; ajout 2 Pré détruites sur Pistes.	FEU TER AIR
GREDIN QUI PRÉPARE UN MAUVAIS COUP	1 Rég Dah (V+) 1 en Région N°4	(Choisir 2) +Pré 2 Réc (-1 En) / Déplacer Pré 1 +1 Pou +X En (X = cartes max)	1/LUN/2/ÉLÉ/FEU/3 2/Repouss Dah/3/3/4/AIR/5	UN TALENT CERTAIN : +1 Discorde (Portée 1) si Pou avec ajout Discorde (-1 En). UN CERTAIN MÉPRIS : Détruit Pré si Pou retire Désol (ignorer avec Pou *Il se passe quoi*).	IL SE PASSE QUOI (Rap,1,Envah) : Défausse Pou min pioche ciblant Rég, pour effet ; +Oublier 1 Pou pour gagner ce Pou. ET SI VOUS… ? (Rap, 0, Envah): Lent ; Ajout Discorde ; + dgt 1 Envah/ 1 Dah ; +2 dgt si Bête ou Rass Bête.	LUN AIR FEU SOL FAU
FLÉAU ARDENT DE LA VENGEANCE	*Détruire 1 Pré* 1 en Rég Désol 1 Fange sans Dah	Réc / +1 Pou / +1 En +Pré 2 / +Pré 2 *Vil,Cité,Désol* +1 Pou / +Pré 1 *Pré ou Malad* / +1 En	1/2/FAU/3/4 1/2/FEU/2/3/3/4	L'HORREUR : Si Pré, ignorer Maladie = +1 Peur. PESTILENCE : Si Pré détruite hors action Esprit, +1 Maladie. VENGER : Désol = T. Hostile pour vos actions.	ÉPIDÉMIES (Rap, 1, Maladie): 1 dgt Envah/Dah par Malad ; +1 dgt par Malad ; +1 dgt et +1 Peur par Malad (retirer). CHÂTIMENT (Lent, 0, Vil/Cité) : +1 Portée ; 1 dgt ; +2 dgt ; +3 dgt.	FEU FAU AIR EAU
LINCEUL DE BRUME SILENCIEUSE	1 Fange (V+) 1 Montagne (V+)	Réc / +1 Pou +Pré 0 / +Pré 0 +1 Pou / +Pré 3 Mont/Fange	0/1/EAU/2/AIR 1/2/DépPré/LUN/3/4/Réc1/5	PUISER: +1En si gain Pou sans SOL (1 fois/tour) BRUMES : Rass Pré en ciblant une Rég. MORT LENTE : Envah et Dah ne se soignent pas et +1 Peur/Rég avec Envah blessés (tour).	LINCEUL (Lent, 0, Rég) : 1 dgt ; 1 dgt à chaque Envah par Rég adja avec Pré ; 1 dgt ; 1 dgt à chaque Envah. PERDUS (Lent, 0, Rég) : Repouss 1 Dah ; Repouss 2 Expl/Dah ; Repouss 2 Expl/Dah.	LUN AIR EAU
LUEUR ÉTOILÉE CHERCHANT SA FORME	1 Région avec Désolation	(Choisir 3) Réc | +Pré 0 | +1 En | Dépl Pré 3 | +1 Pou / Dépl Pré 1 | +1 Pou / +1 En | +1 Pou /+1 En | 4 pistes…	1/2/ÉTOILE/4 2/ÉTOILE/ÉTOILE/3	CROISSANCE : 4 pistes Pré dans Croissance, indisponibles avec de finir 1 piste Pré. COALESCENCE : Icône ETOILE à remplacer par un marqueur Élé au choix.	VENT / FEU / NATURE / AIDE / ÉTOILES : 5 Pouvoirs innés utilisant chacun 1 ou 2 Élé. Permet Repouss Envah ; Déf 5 / 2 dgt +1 Peur ; -1 Désol / +1 Pou ; 1 dgt par Dah ou repouss Dah / Rass 1 ou 3 Expl ou Dah /+3 Peur, +1 En et récup Pou.	SOL FEU FLO AIR FAU TER EAU LUN
JOURS BRISÉS QUI DÉCHIRENT LES CIEUX	1 Rég Dah (V-) 2 Rég sans Dah V+ *Piocher 4 Pou min / 4 maj (Jours…)*	AIR / Réc / +2 Tmp LUN /+1 Pou/+Pré 2 /+1 Tmp SOL /Dépl Pré 4 / +1 carte de *Jours qui ne furent* / +1 Tmp	1/1/2/2/2/3 1/1/1/2/2/3	FRAGMENTS : + 1 Tmp = Placer Pré ici depuis Piste ou jeu (dépensé à la résolution du Pou). JOURS QUI NE FURENT : 3e Croissance = gain 1 Pou mis de côté lors du setup.	EBRANLER L'ORDRE (Rap, -, Esprit) : Résoudre Pou Lent ; Récup 1 Pou (défausse ou jeu) ; Joue 1 Pou (Répét - 1 Tmp). VISIONS (Lent, -, vous) : Regarder 1 carte pioche Envah/Evt puis mélanger 2 cartes ; peut placer carte sous pioche.	LUN AIR SOL
PLUIE DILUVIENNE QUI ARROSE LE MONDE (Promo)	1 Fange (V-)	Réc / +1 Pou / Déplac Pré 2 +Pré 2/+Pré 2/-2 c./EAU x2 +1 Pou / +Pré 3 / +1 En	1/EAU/FLO/EAU/2+AIR/EAU/TER/EAU x2 1/Déplac Pré/EAU/2/Dépla/3	ABREUVER : Sites Sacrés = Fanges pour les Actions Esprits et Règles spéciales. DÉVERSER : +1 En ou Répéter Pou pour chaque EAU x2 (5 fois max par tour).	PLUIE ET BOUE (Rap, -, vous) : 1 Déf et -1 Atq des Dah /Pré ; idem ; 2 Peur et -1 Résist aux Envah et Dah dans vos Rég. L'EAU ABREUVE (Rap, 0, Rég) : +1 En et -1 Désol si -1 Pré ; +1 En et Rass 1 Dah ; Annuler ajout Désol dans la Rég.	FLO EAU AIR TER
DÉNICHEUR DE CHEMINS IMPERCEPIBLES (Promo)	1 en Région N°3 1 Rég N°1 (choix du plateau) *(6 Pou de départ)*	Réc / +1 Pou / Ignorer Portée +Pré 1 / +1 c. max +1 Pou / +Pré 2 +Pré (Rég au choix) / +2 En	0/SOL /2+EAU /+2 En /+1 En /1+LUN /Dépl+AIR /+1 En 1/TER /c max /c max /Repou 1 Vil/cité	RESPONSABILITÉ : -1 Pré et -1 En quand une de vos actions détruit au moins 1 Envah/Dah. OUVRIR : Rendre adjacentes 2 de vos Régions (1 fois par action).	TRACER (Rap, 0, Rég) : Repouss moitié Envah, Dah, Pré et Bêtes ; +Repouss +1 ; Répéter. COMDAMNER (Rap, 1, Rég) : Isoler la Rég ciblée ; +1 Rég (autre) ; +1 Rég (autre).	AIR EAU FLO SOL TER LUN

SOL (SOLEIL, Commander) LUN (LUNE, Transformer) FEU (Détruire) AIR (Vitesse) EAU (Guérir, Maladie) TER (TERRE, Force) FLO (FLORE, Croissance) FAU (FAUNE, Bêtes, Corps)

Légende : *Réc=Récupération cartes* *Réc1= Récup 1 carte* *V+=Valeur la plus haute* *Pou=Pouvoir* *En=Energie* *Pré 2=Présence (portée 2)* *Sacré=Site Sacré* *Rap=Rapide*
Rass=Ressembler Repou= Repousser *Dgt=Dégâts* *Déf 3=Défense 3* *Envah=Envahisseur* *Expl=Explorateur* *Vil=Village* *Rég=Région* *Dah=Dahan* *Élé=Élément*

ADVERSAIRES

ROYAUME DE BRANDEBOURG-PRUSSE (Difficulté 1)

Condition de défaite ajoutée : *Aucune.*

Escalade (Envahisseurs Niveau II) : Sur chaque plateau avec Village/Cité, ajoutez 1 Village à une Région sans Village.

Niveau (Difficulté)	Paquet Peur	Mise en place	Effet permanent	Effet Ravager	Effet Construire	Effet Explorer
1 (2)	9 (3/3/3)	Ajoutez 1 Village dans la Région 3 de chaque plateau.				
2 (4)	9 (3/3/3)	Dans la pioche *Envahisseur*, déplacez 1 carte Niveau III entre les Niveaux I et II (111 – 3 – 2222 – 3333).				
3 (6)	10 (3/4/3)	Dans la pioche *Envahisseur*, retirez 1 carte Niveau I (11 – 3 – 2222 – 3333).				
4 (7)	11 (4/4/3)	Dans la pioche *Envahisseur*, retirez une carte Niveau II (11 – 3 – 222 – 3333).				
5 (9)	11 (4/4/3)	Dans la pioche *Envahisseur*, retirez une carte Niveau I (1 – 3 – 222 – 3333).				
6 (10)	12 (4/4/4)	Dans la pioche *Envahisseur*, retirez la carte Niveau I (3 – 222 – 3333).				

ROYAUME D'ANGLETERRE (Difficulté 1)

Condition de défaite ajoutée : Dès qu'il y a 7 Village/Cité ou plus dans une même Région, les Envahisseurs gagnent.

Escalade (Envahisseurs Niveau II) : Sur chaque plateau avec Village/Cité, construisez dans la région avec le plus de Village/Cité.

Niveau (Difficulté)	Paquet Peur	Mise en place	Effet permanent	Effet Construire
1 (3)	10 (3/4/3)			Les actions *Construire* affectent les régions sans Envahisseurs si elles sont adjacentes à au moins 2 Village/Cité (avant l'action).
2 (4)	11 (4/4/3)	Sur chaque plateau, ajoutez 1 Cité à la Région 1 et 1 Village à la Région 2.		
3 (6)	13 (4/5/4)	Placez la tuile *Forte immigration* (Construire) sur le plateau Envahisseur, à gauche de *Ravager*.		Avant de Ravager, effectuez l'action *Construire* de la tuile *Forte immigration*. Défaussez la tuile lorsqu'une carte *Niveau II* est placée dessus.
4 (7)	14 (4/5/5)			La tuile *Forte immigration* (Construire) reste en jeu toute la partie.
5 (9)	14 (4/5/5)		Les Village/Cité ont +1 Résistance.	
6 (11)	13 (4/5/4)	Ajoutez 1 jeton PEUR dans la réserve *Peur*, par joueur.		A la phase Envahisseurs, si aucune carte *Peur* n'est résolue, effectuez 2 fois l'action *Construire* de la tuile *Forte immigration* (sauf s'il n'y a aucune carte sur cette tuile).

ROYAUME DE SUEDE (Difficulté 1)

Condition de défaite ajoutée : *Aucune*.

Escalade (Envahisseurs Niveau II) : Après avoir Exploré une région, si les Envahisseurs sont au moins autant que les Dahans, remplacez 1 Dahan par 1 Village.

Niveau (Difficulté)	Paquet Peur	Mise en place	Effet permanent	Effet Ravager
1 (2)	9 (3/3/3)			Si les Envahisseurs infligent 6 dégâts ou plus à la région, ajoutez 1 Désolation supplémentaire qui ne détruit pas de Présence et ne cascade pas.
2 (3)	10 (3/4/3)	Sur chaque plateau, ajoutez 1 Cité à la Région 4. Sur les plateaux avec 1 Désolation sur la Région 4, déplacez-la sur la Région 5.		
3 (5)	10 (3/4/3)		Les Villages infligent 3 dégâts et les Cités 5 dégâts.	
4 (6)	11 (3/4/4)	Une fois les Envahisseurs placés, défaussez la 1e carte de la pioche *Envahisseurs*. Sur chaque plateau, ajoutez 1 Village à la Région de ce type ayant le moins d'envahisseurs.		
5 (7)	12 (4/4/4)			Si un Ravage place 1 Désolation dans une Région (hors Cascade), ajoutez aussi 1 Village à une Région adjacente n'ayant aucun Village/Cité.
6 (8)	13 (4/4/5)	Sur chaque plateau, ajoutez 1 Village et 1 Désolation (pris de la boite) dans la Région 8.		

ROYAUME DE FRANCE (COLONIE DE PLANTATION) (B&G, Difficulté 2)

Condition de défaite ajoutée : Avant la mise en place, rangez tous les Villages dans la boite sauf 7 par joueur. Les Envahisseurs gagnent dès que vous ne pouvez pas placer 1 Village.

Escalade (Envahisseurs Niveau II) : Après l'Exploration, sur chaque plateau, choisissez une Région du type exploré. S'il y a un ou plusieurs Village/Cité, ajoutez 1 Désolation. Sinon, ajoutez 1 Village.

Niveau (Difficulté)	Paquet Peur	Mise en place	Effet permanent	Effet Construire	Effet Explorer
1 (3)	9 (3/3/3)				Après que les Envahisseurs ont exploré avec succès une Région sans Village/Cité, ajoutez-y 1 Explorateur (hors mise en place).
2 (5)	10 (3/4/3)	Placez la carte *Evénement* ''Révolte des Esclaves'' sous les 3 premières cartes de la pioche *Evénement*.		Après que les Envahisseurs ont construit dans une Région avec au moins 2 Explorateurs, remplacez tous les Explorateurs sauf 1 par le même nombre de Villages.	
3 (7)	11 (4/4/3)	Sur chaque plateau, ajoutez 1 Village à la Région sans Village de plus forte valeur et 1 Village à la Région 1.			
4 (8)	12 (4/4/4)			Lorsque les Envahisseurs construisent une Cité dans une Région côtière, ajoutez 1 Village dans la Région adjacente ayant le moins de Villages.	
5 (9)	13 (4/5/4)		Lorsque vous retirez 1 Désolation d'un plateau, stockez-la sur cette fiche. Dès que 3 Désolations sont stockées (par joueur), déplacez-les toutes sur la carte *Désolation*.		
6 (10)	14 (4/5/5)		Les effets des cartes *Peur* ne retirent jamais d'Explorateur, ils peuvent être repoussés à la place.		Après l'Exploration, sur chaque plateau, ajoutez 1 Explorateur dans une Région n'en ayant aucun.

MONARCHIE DES HABSBOURG (COLONIE D'ELEVEURS) (TF, Difficulté 2)

Condition de défaite ajoutée : Comptez les Désolations retirées de la carte *Désolation* quand un Ravage fait 8 dégâts ou + à une Région. Les Envahisseurs gagnent dès que le total dépasse le nombre de joueurs.

Escalade (Envahisseurs Niveau II) : Après l'Exploration, sur chaque plateau ayant 4 Désolations ou moins puis ayant 2 Désolation ou moins, ajoutez 1 Village dans une Région sans Village ni Désolation.

Niveau (Difficulté)	Paquet Peur	Mise en place	Effet permanent	Effet Ravager	Effet Construire
1 (3)	10 (3/4/3)				Après l'étape, dans chaque Région correspondant à une carte *Construire*, rassemblez 1 Village depuis une région ne correspondant à aucune carte *Construire* (dans l'ordre des plateaux puis des Régions).
2 (5)	11 (4/5/2)	Sur chaque plateau, ajoutez 1 Village à la Région 2 et 1 Village à la Région de plus forte valeur sans symbole.			Lorsque les Envahisseurs doivent construire 1 Cité dans une Région intérieure, à la place ils construisent 2 Villages.
3 (6)	12 (4/5/3)	Dans la pioche *Envahisseurs*, retirez 1 carte Niveau I (11 – 2222 – 33333).			
4 (8)	12 (4/5/3)		Les Villages dans les Régions sans Désolation ont +2 Résistance et les effets *Détruisez Village* infligent à la place 2 dégâts à ces Villages, par Village qui devrait être détruit. Les effets *Détruisez tous les Villages* fonctionnent normalement.		
5 (9)	13 (4/6/3)	Avant l'Exploration initiale, mettez la carte *Rappel* Habsbourg sous les 5 premières cartes de la pioche *Envah.*	Lorsque la carte *Rappel* est révélée, sur chaque plateau, ajoutez 1 Cité dans une Région côtière sans Cité et 1 Village dans les 3 Régions intérieures ayant le moins de Désolation.		
6 (10)	14 (5/6/3)			Les Ravages infligent +2 dégâts (au total) si au moins une Région adjacente contient 1 Village (ceci ne déclenche pas de Ravage dans les Régions sans Envahisseurs).	

TSARAT DE RUSSIE (TF, Difficulté 1)

Condition de défaite ajoutée : Stockez sur cette fiche les Bêtes détruites par des effets d'adversaires. Les Envahisseurs gagnent dès qu'il y a plus de Bêtes stockées sur cette fiche que sur l'île.

Escalade (Envahisseurs Niveau II) : Sur chaque plateau, ajoutez 2 Explorateurs (total) dans des Régions avec Bêtes. Si impossible, ajoutez à la place 2 Explorateurs dans des Régions avec Bêtes d'un autre plateau.

Niveau (Difficulté)	Paquet Peur	Mise en place	Effet permanent	Effet Ravager
1 (3)	10 (3/3/4)	Sur chaque plateau, ajoutez 1 Bête et 1 Explorateur à la Région sans Village/Cité de plus forte valeur.	Les Explorateurs infligent +1 dégât.	Lorsqu'un Ravage ajoute 1 Désolation dans une Région (Cascade compris), détruisez 1 Bête dans cette Région.
2 (4)	11 (4/3/4)		La 1e fois qu'une action devrait détruire 1 Explorateur, si possible l'Explorateur est repoussé à la place (Générez 1 Peur si vous le faites).	
3 (6)	11 (4/4/3)			Les cartes *Ravager* correspondent aussi aux Régions avec au moins 3 Explorateurs (1 seul Ravage si la Région correspond déjà à une carte).
4 (7)	12 (4/4/4)	Dans la pioche *Envahisseur*, déplacez 1 carte Niveau III après chaque carte Niveau II (111 – 2 – 3 – 2 – 3 – 2 – 3 – 2 – 33).		
5 (9)	13 (4/5/4)	Placez 1 carte *Envahisseurs* Niveau II non utilisée sous les 3 premières cartes de la pioche *Peur* et 1 carte Niveau III sous les 7 premières cartes.	Lorsqu'une carte *Envahisseurs* est révélée à l'étape *Peur*, placez-la immédiatement sur la case *Construire*, face visible.	
6 (11)	14 (5/5/4)			Après le Ravage des tours 2 et suivants, sur chaque plateau où aucune Désolation n'a été ajoutée durant cette étape, ajoutez 1 Explorateur et 1 village dans la Région avec le plus d'Explorateurs (minimum 1).

ROYAUME D'ECOSSE (TF, Difficulté 1)

Condition de défaite ajoutée : Les Envahisseurs gagnent si le nombre de Régions côtières avec Cité est supérieur à 2 fois le nombre de plateaux *(ex : avec 2 plateaux, avoir 5 Régions côtières avec Cité).*

Escalade (Envahisseurs Niveau II) : Sur un seul plateau ayant le plus de Village/Cité côtiers, ajoutez 1 Village aux *N* Régions avec le moins de Village (*N* = nombre de joueurs).

Niveau (Difficulté)	Paquet Peur	Mise en place	Effet Ravager	Effet Construire	Effet Explorer
1 (3)	10 (3/4/3)				Après la mise en place, les cartes *Exploration* ajoutent 1 Village au lieu d'1 Explorateur dans les Régions côtières. La carte *Envahisseurs* -Régions Côtières- ne fait cela que pour 2 Régions maximum par plateau.
2 (4)	11 (4/4/3)	Ajoutez 1 Cité à la Région 2. Dans la pioche *Envahisseurs*, placez la carte *Régions Côtières* (C2) en 3e position au Niveau II et les 2 autres cartes Niveau II sur la dernière carte niveau I (11 – 22 – 1 – C2 – 33333).			
3 (6)	13 (4/5/4)			Dans les Régions côtières, les cartes *Construire* affectent les Régions sans Envahisseurs tant qu'il y a une Cité adjacente.	
4 (7)	14 (5/5/4)	Dans la pioche *Envahisseurs*, remplacez la dernière carte niveau I par la dernière carte niveau III (11 – 22 – 3 – C2 – 3333).			
5 (8)	15 (5/6/4)		Après un Ravage ayant ajouté 1 Désolation à une Région côtière, ajoutez 1 Désolation à l'océan de ce plateau (sans cascader). Considérez cet océan comme Fange côtière pour cette règle et pour enlever/déplacer des Désolations.		
6 (10)	16 (6/6/4)		Après l'étape, ajoutez 1 Village à chaque Région intérieure correspondant à la carte *Ravager* étant à Portée 1 d'un Village/Cité.		

GUIDE DES ESPRITS – *version originale en anglais : Openings (J. Lennert on BGG)*
Ce guide créé par Jeremy Lennert sur le forum BoardGameGeek.com permet aux débutants d'apprendre à optimiser l'utilisation d'un Esprit, tour par tour.

JAILLISSEMENT DE LA RIVIERE ÉTINCELANTE (Complexité Faible)
1) CROISSANCE = Présence + Présence (piste Cartes, privilégier les Fanges pour Site Sacré).
CARTES = Emporté par les eaux (repousser Envahisseur d'une région qui construira au 2e tour) + Don de la rivière (rassembler 2 Dahans pour en créer un nouveau et gain 1 Energie).
INNÉ = Inondation de masse (Repousse Envahisseurs en prévision du 2e tour).
2) CROISSANCE = Présence + Présence (piste Cartes, jouer 3 cartes et Récup 1).
Récupérez "Don de rivière" défaussé dès que vous révélez Récupération 1.
CARTES = Bénédiction de vigueur (gain 1 Energie) + Crues subites (pour éviter Ravage ou Construction) + Don de la rivière.
INNÉ = Inondation de masse (2e seuil : utilisé comme Crues subites).
3) CROISSANCE = Récupération + Gain Pouvoir + Gain 1 Energie
CARTES = Don de la rivière, Crues subites, Emporté par les eaux.
INNÉ = Inondation de Masse (2e seuil).
4) CROISSANCE = Gain Pouvoir + Présence (piste Cartes, jouer 4 cartes).
CARTES = les 4 cartes en main (avec Récup 1), meilleurs éléments possibles pour l'Inné.
INNÉ = Inondation de Masse (3e seuil si possible !).

FORCE VITALE DE LA TERRE (Complexité Faible)
Rappel : la règle spéciale donne Défense 3 sur chaque Site Sacré.
1) CROISSANCE, *option 1 si Envahisseurs explorent Jungle -Village + Explorateur-* = Présence (Piste cartes, sur Jungle pour avoir Site Sacré) + Gain 2 Energie.
CROISSANCE, *option 2, si autre région, pas de cas avec Village + Explorateur* = Gain Pouvoir (avec éléments utiles pour Inné) + Présence (piste Cartes).
CARTES = selon configuration des régions. Rituels de Destruction (2 Dgts si Défense Site Sacré insuffisante) ou Attrait de la terre féconde (rassemble Dahans et Explo vers un Site Sacré ou pour empêcher des Constructions sur 2 régions proches) ou, en dernier choix, Une année d'immobilité (si besoin impératif d'empêcher une action Construction).
2) CROISSANCE = Gain Pouvoir + Présence (piste Cartes, jouer 2 cartes).
CARTES = Gardien de la terre régénératrice (Défense d'une région qui va être ravagée) ou 2 cartes avec les éléments permettant d'activer l'Inné pour répéter 1 Pouvoir (Coût 1 max).
INNÉ = Répéter Carte Pouvoir coûtant 1 Energie.
3) CROISSANCE, selon l'énergie dispo = Récupération + Présence OU Présence + Gain 2 Energie.
Combo conseillé : Rituels de destruction + Attrait de la terre féconde avec Pouvoir Inné pour le répéter (bonus +3 dgts sur Rituels Destruction si 3 Dahans présents).

FRAPPE CINGLANTE DE L'ÉCLAIR (Complexité Faible)
1) CROISSANCE = Présence + Présence (piste Energie, créer un Site Sacré).
CARTES = Destruction d'habitations (*avec la règle spéciale, en rapide pour empêcher un Ravage à ce tour ou en lent pour empêcher un Ravage au tour suivant*).
2) CROISSANCE = Gain 3 Energie + Présence (piste Cartes).
CARTES = Bénédiction de l'éclair (peut aider un autre esprit, sinon sert uniquement pour les éléments) + Orage furieux (prévenir une Construction) + Annonciateurs de foudre (repousser les Dahans là où ils pourront contre-attaquer un Explorateur seul).
INNÉ = Destruction tonitruante (rapide ou lent selon la configuration des Villages en jeu).
3) CROISSANCE = Récupération + Gain Pouvoir + Gain 1 Energie.
Combo conseillé : Bénédiction de l'éclair + Destruction d'habitations + Annonciateurs de foudre, avec Pouvoir inné.

OMBRE VACILLANTE DE LA FLAMME (Complexité Faible)
Rappel : peut utiliser un Pouvoir sans tenir compte de la portée, si Dahan présent.
1) CROISSANCE = Présence (piste Cartes) + Gain 3 Energie.
CARTES = Faveurs appelées devoirs (Rassembler les Dahans où un ravage va arriver) + Manteau d'effroi (Repousser un Village qui va ravager au prochain tour ou un explorateur qui pourrait construire).
INNÉ = Obscurité avide (empêcher une action d'envahisseur au prochain tour).
2) CROISSANCE = Gain Pouvoir + Présence (piste Energie).
CARTES = Ombres occultantes (protéger les Dahans du ravage) + Récoltes flétries et fanées (utiliser la règle spéciale pour ignorer la portée et cibler une région avec Dahan pour empêcher la création d'une Désolation).
3) CROISSANCE = Gain Pouvoir + Présence (piste Energie).
Jouer ses cartes Pouvoirs mineurs gagnées (avec les éléments pour déclencher l'Inné).
4) CROISSANCE = Récupération + Gain Pouvoir.

PROLIFERATION DE LA VERDURE RAMPANTE (Complexité Moyenne)
Rappel : la règle spéciale permet de détruire 1 Présence pour empêcher Ravage ou Construction sur Site Sacré. Mais attention à vos pouvoirs de portée 0 !
1) CROISSANCE = Présence J/F (piste Energie) / Présence (piste Cartes) et +1 carte jouée.
CARTES= Don de prolifération (piste Cartes, créer Site Sacré) +Assèchement (1 dgt Village).
INNÉ = Infiltration grimpante (1 dgt Village, combiné avec Assèchement).
2) CROISSANCE = Présence J/F (piste Cartes) / Gain Pouvoir + Gain 3 Energie.
CARTES = Pousse nocturne (piste Energie, donne 1 Flore pour Innés) + Invasion végétale (Repousser Village ou Dahans selon configuration des régions).
INNÉ = Envahissement verdoyant (Défense 2) + Infiltration grimpante (combiné avec 1 Dahan pour un total de 3 dgt sur Explorateur + Village).
3) CROISSANCE = Présence J/F (piste au choix selon besoins) / Récupération + Gain Pouvoir.
Selon les Pouvoirs Mineurs gagnés, choisir les éléments voulus pour activer les Innés.

VOIX DU TONNERRE (Complexité Moyenne)
Rappel : peut déplacer 1 Présence avec un Dahan, pour maximiser les dégâts de Manifestation de Puissance et Gloire.
1) CROISSANCE = Présence (piste Cartes) + Gain 4 Energie.
CARTES=Embuscade (Explorateur allant Construire) + Voix Tonnerre (Repousse 4 Dahans).
INNÉ = Rassemblement des Guerriers (combiner avec Voix du Tonnerre pour répartir les Dahans et Présences en prévision des dégâts du 2e tour).
2) CROISSANCE = Présence + Présence (piste Energie, à placer là où sont les Dahans).
CARTES = Avertissement (cibler région avec 1 Dahan, 1 Village et 1 Explorateur) + Manifestation de puissance et de gloire (sur région avec plusieurs Dahans et Présences).
INNÉ = Rassemblement Guerriers (selon besoin pour Manifestation Puissance et Gloire) + Assaut Furieux (détruire Village pour laisser 1 seul Explorateur au prochain ravage).
3) CROISSANCE = Récupération + Gain Pouvoir + Gain Pouvoir.
Pour le choix des Pouvoir Mineur gagnés, se focaliser sur les éléments requis pour les Innés.

PORTEUR DE REVES ET CAUCHEMARS (Complexité Haute)
Rappel : L'Esprit ne fait pas de dégât ni de destruction !
1) CROISSANCE = Gain Pouvoir + Présence (piste Energie).
CARTES = Rêves des Dahans (rassemble Dahan en prévision du 2e tour, ou Peur) + Cauchemars prédateurs (*Rappel : les dégâts génèrent Peur et Repoussent, à la place*).
INNÉ = Songe des Esprits (vérifier si la prochaine carte Peur sera utile) + Terreur nocturne (génère Peur si Présence dans une région avec Envahisseurs).
2) CROISSANCE = Présence (piste Energie) + Gain 2 Energie.
CARTES = Horribles apparitions (utiliser juste avant Terreur nocturne pour Défense) + Appel du songe de minuit (utiliser en dernier, éventuellement remplacer Appel du songe par le Pouvoir Majeur gagné, si vous avez suffisamment de Dahans pour générer l'énergie).
INNÉ = Terreur nocturne + Songe des Esprits.
3) CROISSANCE = Selon 2e tour, Récupération + Gain Pouvoir OU Gain Pouvoir + Présence.

POIGNE VORACE DE L'OCEAN (Complexité Haute)
Rappel : L'océan de chacun des plateaux avec au moins une de vos Présences est une région Fanges côtières pour les Pouvoirs et Désolations (région utilisable par les Esprits alliés). Notez qu'une présence n'est pas obligatoire dans l'Océan, mais juste sur le même Plateau.
1) CROISSANCE = Présence + Présence (océans) (piste Cartes) + Gain 1 énergie.
CARTES = Appel des profondeurs (empêcher Construction et détruire Explorateurs) + Bénédiction des vagues (rapprocher Village des côtes, pour un Esprit allié).
INNÉ = Vague scélérate + Raz-de-marée (*attention, région côtière et portée 0*).
2) CROISSANCE = Gain Pouvoir + Présence (piste Cartes) + Repousser Présence des Océans.
CARTES = Marée cinglante (protéger Dahans d'un ravage) + Engloutissement (région sans Dahan, ne pas oublier le gain d'Energie par la règle de Noyade) + Pouvoir Mineur gagné.
3) CROISSANCE = Récupération + Gain Pouvoir + Rassembler Présence + Gain 2 Energie.

GARDIEN DES CONTREES INTERDITES (B&G, Complexité Moyenne)
Rappel : 2 options de Croissance par tour (option payante uniquement si on peut payer !).
1) CROISSANCES = Gain Pouvoir // Présence (piste Cartes si le Pouvoir Mineur gagné coûte 0, sinon piste Energie) + Gain 1 Energie.
CARTES = Bénédiction de puissance (Gain Pouvoir, si possible coût 0 avec Soleil, et +1 Energie) + Pouvoir Mineur gagné (si coût 0 et Soleil).
INNÉ = Propagation sauvage (2 Seuils si 2 cartes jouées, pour empêcher Construction).
Ce tour-ci et le suivant, créer des Sites Sacrés (la règle spéciale repousse les Dahans présents) pour optimiser « Courroux titanesque » au tour 3.
2) CROISSANCES = Présence (piste Energie) + Gain 1 Energie // Gain Pouvoir (-3 Energie) + Présence (piste selon objectif : 4 Energie/tour ou vers 3 cartes jouées/tour).
CARTES = Nature sanctifiée (selon placements Ronces) + selon Pouvoirs gagnés. *Coût total de 2 Energie max, pour économiser pour le tour suivant (6 requis au minimum au tour 3).*
3) CROISSANCES = Présence (piste Cartes) + Gain 1 Energie // Gain Pouvoir (-3 Energie) + Présence (piste Cartes si 3 cartes à jouer, sinon Energie).
CARTES = Courroux titanesque (sur Site Sacré) + 2 Pouvoirs Mineurs avec Flore + Feu et Flore si suffisamment d'Energie.
INNÉ = Punition des intrus (2e seuil) + Propagation sauvage.
4) CROISSANCES = Récupération + Gain 1 Energie // *(option pour refaire comme au tour 3)*.

CROCS ACERES TAPIS SOUS LES FEUILLES (B&G, Complexité Moyenne)
Rappel : 2 options de Croissance par tour (option payante uniquement si on peut payer !).
1) CROISSANCES = Gain Pouvoir (avec élément Faune si possible) + Gain 1 Energie // Présence (piste Cartes).
CARTES = A l'assaut des bâtisseurs (empêcher Construction) + Poursuite terrifiante (empêcher action Envahisseurs ou placer Dahan pour prochain tour).
INNÉ = Chasse effrénée aux seuils 1 et 3 (*rappel de la règle spéciale : Déplacer Présence avec Bêtes, afin de pouvoir jouer les deux cartes de portée 0*).
2) CROISSANCES = Gain 3 Energie // Présence (piste Cartes).
CARTES = Trop proche de la jungle (empêcher Construction) + Crocs étincelants dans la nuit (ajout Bête).
INNÉ = Chasse effrénée (3e seuil).
Rappel : la règle spéciale vous permet de retirer du jeu 1 Présence pour créer 1 Bête.
3) CROISSANCES = Récupération (-1 Energie) + Gain Pouvoir (avec Faune et Flore) // Présence (piste selon besoins, 4 cartes jouables ou élément Flore de la piste Energie).
CARTES = Trop proche de la jungle + Crocs étincelants dans la nuit + Pouvoir avec Faune.
INNÉ = Chasse effrénée (3e seuil si possible).
Tours suivants : Alterner entre placement de Présence et Récupération pour les 2 innés.

CŒUR DU FEU SAUVAGE et **SERPENT SOMMEILLANT DANS LES PROFONDEURS** (B&G)
Complexité élevée : à apprendre seul(e) comme un(e) grand(e) ! ;-)

GUIDE DES ESPRITS TERRE FRACTUREE– *V.O. : Openings (J Yonker on BGG)*

L'INÉBRANLABLE TÉNACITÉ DE LA PIERRE (Complexité Moyenne)
Rappel Règle spéciale : S'il y a autant ou plus de vos Présences que de Désolation lors de l'ajout d'une Désolation dans une région, elle ne détruit pas de Présence et ne cascade pas.
1) CROISSANCE = Présence (piste Energie, sur région avec Vil/Cité et/ou va ravager au tour suivant) + Gain 3 Energie.
CARTES = Jaillissement d'éperons rocailleux (Lent, +1 Terre Host., Repouss 2 Dah) si besoin de déplacer Dah ou préparer une région pour Résistance obstinée OU Charrues brisées sur le roc (Lent, 1 dgt Vil/Cité, Repouss 1 Vil OU détruit 1 Vil) si Dah en place et éviter une exploration à cause d'un Vil dans une région.
2) CROISSANCE = Présence (piste Energie, sur région qui va être ravagée ou région inoccupée qui aura un bâtiment au tour suivant) + Gain 3 Energie. GAIN 1 Pou Mineur (avec Élé Terre, +Sol si possible) et Cartes Max+1.
CARTES (avec Cartes Max +1) = Résistance obstinée (Rap, Déf 1/Dah, Dah inaltérés) pour sauver Dah du Ravage et pas de Présence détruite ni cascade si Pré >= Désolations.
Selon carte dispo, Jaillissement d'éperons rocailleux (Lent, +1 Terre Host., Repouss 2 Dah) OU Charrues brisées sur le roc (Lent, 1 dgt Vil/Cité, Repouss 1 Vil OU détruit 1 Vil).
INNÉ = Rempart de volonté (Rap, -2 En pour ajout Désol depuis la boîte).
3) CROISSANCE = Récup + 2 Élé Terre + Présence Mont./Pré (piste Cartes, sur Mont éloignée sinon renfort Pré dans région avec Désolation).
CARTES = Selon configuration, Résistance obstinée si région avec Dah valable, Terre marquée par la roche (Lent, 2 dgt, +1 Terre Host., -1 Désolation) pour purger région, Charrues brisées sur le roc pour gérer Vil, etc.
INNÉ = Rempart et Qu'ils se brisent (Rap, 2e seuil avec 5 Terre, dgts aux Envah après Ravage).
Possible de refaire une Croissance « Récup » dès qu'une région avec Expl+Vil+Cité peut être ravagée en sécurité.

GREDIN QUI PRÉPARE UN MAUVAIS COUP (Complexité Moyenne)
Rappel Règle spéciale : -1 En pour ajouter 1 Discorde en plus après ajout d'une Discorde.
1) CROISSANCE (choisir 2 options) = Présence (piste Cartes) et Gain Pou mineur (avec Air, sinon Feu). Piste Cartes : Déplacer 1 Dah dans une région qui construira un bâtiment à ce tour (pour y placer 1 Discorde puis Haranguer les foules).
CARTES = Simulacre d'autorité (Lent, Ajouter 1 Discorde, +1 avec règle spéciale si besoin) sur Vil/Cité construite ET Haranguer les foules (Lent, 1 Envah avec Discorde inflige dgts aux autres, 1 Peur par Envah détruit) pour détruire Envah depuis une Vil/Cité avec Discorde (ne retire pas Discorde).
INNÉ = Il se passe quoi ? (Rap, 1er seuil) pour jouer un Pou mineur aléatoire.
2) CROISSANCE = Présence (piste Cartes) et Gain +1 Energie/Cartes (+3). Piste Cartes : Déplacer 1 Dah dans une région avec Cité+Discorde et 1 Dah et qui va ravager ce tour !
CARTES = Tigres embusqués (Lent, Rassem 1 Bête puis Repous 1 Expl, sinon ajouter 1 Bête, 1 Peur si Envah) selon région ciblée par inné ET Feu de joie (Rap, Détruisez 1 Vil. Défausser Pou mineur, si Feu : 1 Peur, 2 dgts, +1 Désolation) en région qui va ravager ET Pou mineur.
INNÉ = Et si vous vous tapiez dessus ? (Rap, selon 3 éléments identiques dispo) et Il se passe quoi ? (Rap, Pou mineur aléatoire).
3) CROISSANCE = Récup + Déplacer Présence (-1 En) et Présence (piste Energie). Déplacer Dah si besoin.
CARTES = Feu de joie (Rap, Détruisez 1 Vil. Défausser Pou mineur, si Feu : 1 Peur, 2 dgts, +1 Désolation) ET Simulacre d'autorité (Lent, Ajouter 1 Discorde) ET Haranguer les foules (Lent, 1 Envah avec Discorde inflige dgts aux autres, 1 Peur par Envah détruit).
INNÉ = Et si vous vous tapiez dessus ? (Rap, selon 3 éléments identiques dispo) et Il se passe quoi ? (Rap, 2e seuil si besoin, en oubliant un Pou mineur ou Tigres embusqués).

VOLCAN DOMINANT L'ÎLE (Complexité Moyenne)
Rappel Mise en place : cibler la Montagne la plus proche des côtes pour l'ajout de Pré + Terre Host. Rappel Règle spéciale : Présences ajoutées/déplacée uniquement en Montagne, +1 Portée aux cartes Pouvoir si 3 Pré, 1 dgt aux Envah et Dah par Pré détruite.
1) CROISSANCE = Ajouter 2 Pré (piste Energie. Rappel : Portée 0 et Mont uniquement).
CARTES = Coulée de lave (Lent, +1 T. Host et +1 Ronce OU 1 dgt) dans la région où vous ferez des dgts le tour suivant.
2) CROISSANCE = Ajouter 2 Pré (piste Cartes. Rappel : Portée 0 et Mont uniquement).
CARTES = Pluie de cendres (Lent, 2 Peur si Envah, Repouss 2 Dah et 2 Expl vers régions sans ma présence) pour viser un Construire/Explorer distant et sauver les Dah OU Bombardement pyroclastique (Rap, 1 dgt Vil+Cité+Dah, 1 dgt, 1 dgt Dah) pour viser un Bâtiment Envah avec inné (Attention, plusieurs dgts aux Dah).
Rappel : Bonus portée +1 pour cartes Pou si 3 Présences.
INNÉ = Eruption explosive (Rap, 1er Seuil, -2 Pré pour 2 dgt aux Envah et 2 dgts aux Dah) avec règle spéciale 1 dgt par Pré détruite puis Nourri par la fournaise (Lent, ajout 1 Pré détruite).
3) CROISSANCE = Ajouter 2 Pré (pistes Cartes et Energie).
CARTES = Exaltation de la roche en fusion (Rap, +1 Energie/Feu réparti entre vous et esprit ciblé, +1 portée aux Pou depuis Mont) ET Pouvoir non choisi au tour précédent.
INNÉ = Eruption explosive (Rap, Seuils 1 et 2, si ça vaut le coup de sacrifier 4 Pré !) puis Nourri par la fournaise (Lent, Seuils 1 et 2 pour récup 1 Pré détruite et gagner 1 Pouvoir mineur grâce à l'Energie gagnée avec Exaltation de la roche).
4) CROISSANCE = Récup + Gain 3 Energie + Gain 1 Pou (majeur, en oubliant Pou mineur gagné au tour précédent).

MÉMOIRE DU FOND DES ÂGES (Complexité Moyenne)
Rappel Mise en place = Prépare 3 éléments (Lune/Air/Mont). Rappel Règles spéciales : Peut Préparer (stocker) des éléments et peut défausser au lieu d'oublier un Pouvoir.
1) CROISSANCE = Gain Pou majeur (défausser la carte non-jouée) + Présence (piste Energie, région éloignée qui va ravager au tour suivant).
CARTES = Observer les peurs des envahisseurs (Rap, 2 Peur et regarder 1ère carte pioche Peur) OU Bénédiction ancestrale (Lent, Gain Pou mineur).
INNÉ = Observer l'immuable marche du monde (Rap, Préparer 1 élém. du seuil Pou majeur).
2) CROISSANCE = Gain Pou majeur (oublier « Observer les peurs » défaussée, 12 Energie au tour suivant pour jouer vos 2 Pou majeurs, avec les éléments pour leurs seuils !) + Présence (piste Cartes, créer Site sacré ?).
CARTES = Discipline élémentaires (Rap, Préparer 1 élément) et Partager les secrets de la survie (Rap, Détruire 2 Dah de moins si Dah détruits et/ou déplacer 2 Dah) sur région ravagée sans Déf avec Dahans ou ramener Dahans sur 2e région ravagée.
INNÉ = Observer l'immuable marche du monde (Rap, Préparer 1 élément pour seuil Pou majeur) et Apprendre les tactiques envahisseurs (Rap, 2e seuil : Def 3).
3) CROISSANCE = Gain 9 Energie.
CARTES = les 2 Pouvoirs majeurs en main (seuils avec les éléments préparés).
4) CROISSANCE = Récup + Présence (piste Energie)
CARTES = Pou majeur et selon besoin.

NUÉES ACCORDÉES A L'UNISSON (Complexité Moyenne)
Rappel Règle spéciale : Vos Sites Sacrés sont considérés comme 1 Bête (effet ciblant 1 Bête appliqué à 2 Présences, par ex Repouss/Rassemb).
1) CROISSANCE = Présence et 1 Bête (piste Energie, dans une région à Défendre au tour suivant) + Gain 1 Energie + Rassem 1 Bête (région centrale du plateau).
CARTES = Essaims foisonnants (Lent, Ajouter 2 Bête) en ciblant une région centrale.
2) CROISSANCE = Ajouter 2 Présence (pistes Energie et Cartes), sur région à Défendre et création Site Sacré pour profiter de la règle spéciale et des innés pour déplacer les Bêtes.
CARTES = Suivre la voie des oiseaux (Rap, Déplacer 1 Bête jusqu'à 2 régions, et 2 Dah avec) sur région avec Défense ET Nuée de chair grouillante (Rap, Retirer jusqu'à la moitié des Bêtes : 2 Peur et ignorer 1 Action Envah par Bête retirée) sur région action Envah à ignorer.
INNÉ = Masse fourmillante (Rap, 2e seuil, Rassem Bêtes) et Accabler et confondre les intrus (Rap, 1er seuil : 2 bêtes donnent Déf 2 et 2 Peur) sur région qui va ravager.
3) CROISSANCE = Ajouter 2 Présence (piste Energie), dans les régions ciblées par les innés (rassemb Bêtes pour en avoir 3 dans la région qui va ravager).
CARTES = Chasser à coups de griffes et de dards (Rap, 1 Peur, pour chaque Bête après la première, Repouss 1 Expl/Vil) ET Bénédiction de la multitude (Rap, Présence de l'Esprit ciblé donne Déf 1, peut repouss 1 Pré).
INNÉ = Masse fourmillante (Rap, 2e seuil, Rassemb Bêtes) et Accabler et confondre les intrus (Rap, 2e seuil : 3 Bêtes donne Déf 4 et 3 Peur) sur région qui va ravager.
4) CROISSANCE = Récup + Gain 1 Pou (avec Air + Faune si possible, majeur si Energie dispo).
CARTES (3 cartes) = selon situation.
5) CROISSANCE = Ajouter 2 Présence (piste Cartes).

FASCINATION DES CONTRÉES SAUVAGES (Complexité Moyenne)
Rappel Règle spéciale : Présences ajoutées/déplacées uniquement en régions intérieures.
1) CROISSANCE = Présence (piste Energie, pour que Chant tranquille couvre un maximum de régions allant explorer/construire) + Gain 1 Lune + Gain 2 Energie.
CARTES = Chant tranquille de fascination (Lent, Rass jusqu'à 2 Expl +2 Vil +2 Bêtes +2 Dah).
INNÉ = Renier les siens (Lent, 2e seuil, remplacer 1 vil par 2 expl + rass Expl).
2) CROISSANCE = Présence (piste Cartes, région intérieure inexplorée) + Gain Pou mineur (avec Lune, puis Flore/Air).
CARTES = Dons de la nature sauvage (Lent, Esprit ajoute 1 Ronce OU remplace sa Présence par 1 Maladie) ET Dangers du cœur de l'île (Lent, ajout 1 Terre Host et 1 Bête, Repouss 2 Dah, +1 Peur) pour préparer « Englouti par les étendues sauvages » au tour suivant.
INNÉ = Renier les siens (Lent, 2e seuil, remplacer 1 vil par 2 expl + rass Expl) et On n'entendit plus jamais parler d'eux (Lent, seuil 2 : détruire 2 Expl par jetons Terre Host / Bête … + Peur).
3) CROISSANCE = Présence (piste Energie, région intérieure inexplorée) + Gain Pou mineur (avec Lune, et Flore/Air si possible pour innés).
CARTES = Englouti par les étendues sauvages (Rap, 1 dgt par jeton + 2 Peur) et Pou mineur (avec Lune).
INNÉ = Renier les siens (Lent, 2e seuil, remplacer 1 vil par 2 expl + rass Expl).
4) CROISSANCE = Présence (piste Energie, région intérieure inexplorée) + Gain Pou majeur (oublier le Pou mineur de la défausse, vérifier si besoin d'un Site Sacré pour la portée).
CARTES = 1 Pou mineur + 1 Pou majeur.
INNÉ = Selon pouvoirs joués (2 Flore pour seuil 2 du second inné).
5) CROISSANCE = Récup + Gain 1 Energie et Gain 1 élé + 2 Energie (si besoin pour Pou majeur)

FLÉAU ARDENT DE LA VENGEANCE (Complexité Haute)
Rappel Règle spéciale : Peut ignorer Maladie si construction (1 Peur), peut remplacer Pré détruite par 1 Maladie hors action Esprit, Désolation = Terre Host pour ses actions.
1) CROISSANCE = Gain Pou (mineur avec Feu puis Faune) + Ajout Présence (piste Energie, région sans Vil/Cité proche plateau autre Esprit) + Gain 1 En
CARTES = Souffle fétide porteur de pestilence (Lent, 1 Peur, Ajout 1 Maladie) si possible sur région avec Vil+Expl ou juste Expl, ou région avec Désol qui a/aura 1 Vil au tour suivant.
2) CROISSANCE = Ajout 2 Présences (pistes Energie/Cartes ou piste Cartes selon éléments Feu ou Faune requis à cause du Pou mineur joué). Régions ciblées selon quel inné va être utilisé ce tour et pour quelle raison (Ravage/Construire ce tour/au tour suivant).
CARTES = Porteur de fléaux (Lent, 1 Peur si Envah, Repouss 2 Expl/Vil/Dah par Maladie, Maladie peut être repouss aussi) ET Pou mineur.
INNÉ = Epidémies inarrêtables (Rap, 1er seuil si 3 Faune, 1 dgt aux Envah et Dah par Maladie) OU Châtiment féroce (Lent, 1er seuil si 3 Feu, 1 dgt dans région avec Vil/Cité).
Rappel : Désolation = Terre Hostile. Objectif du tour : Avoir 1 Pré détruite pour utiliser Vengeance Enflammée au tour suivant.
3) CROISSANCE = Ajout 2 Présences (piste Energie pour arriver à 3, le reste sur piste Cartes) sur région qui va ravager.
CARTES = Vengeance enflammée (Rap, doit retirer du jeu 1 Pré détruite pour 1 Peur et 1 dgt) ET Fièvres fulgurantes (Rap, 1 Peur, ignorer Ravage Envah).
INNÉ = Châtiment féroce (Lent, 1er seuil, 1 dgt dans région avec Vil/Cité).
4) CROISSANCE = Récup + Gain Pou (mineur) + Gain 1 En.

PLUIE DILUVIENNE QUI ARROSE LE MONDE (Complexité Haute)
Rappel Règle spéciale : Sites Sacrés considérés en plus comme Fanges pour Actions Esprits et Règles spéciales. Pour chaque 2 Eau, +1 En ou répéter un Pou ciblant 1 région (payer le coût).
1) CROISSANCE = Présence (piste Energie, sur Fanges distante) + Gain Pou (mineur, avec Eau) + Gain 1 En.
CARTES = Don d'abondance (Rap Esprit ciblé gagne +2 En ou répète un Pou. Ajouter Pré détruite si Fanges) OU une des 3 autres selon besoin (voir tour 2).
REGLE (Déverser de la puissance, 2 Eau) = +1 En
2) CROISSANCE = Ajout Présence + Ajout Présence (piste Cartes, pour créer Site sacré et/ou Def avec inné Pluie et Boue) + Gain 2 Eau + Défausser 2 cartes Pou (celles qui ne sont pas utilisées ce tour, parmi 3 Pou de départ + Pou mineur).
CARTES (jouée 3 fois !) = Selon situation, Des cieux s'abat une pluie pénétrante (Rap, Isoler la région, Repouss jusqu'à 1 Expl et 2 Dah) OU Déluge insoutenable (Rap, 1 Peur, repouss 2 Dah, Déf 3. Si Fanges, isoler la région) OU Fondations englouties par la boue (Lent, 2 dgt a Vil. Si Fanges, on peut faire 1 dgt aux Vil/Cité à la place) OU Pou mineur si plus puissant.
INNÉ = Pluie et Boue (Rap, 2e Seuil si Mont : Déf 2 et -2 contre-attaque Dahans, par Présence)
REGLE (Déverser de la puissance, 5 Eau) = Répéter 2 fois la carte jouée, peut cibler une autre région à chaque utilisation.
3) CROISSANCE = Ajout Présence (piste Cartes) + Gain Pou (mineur, avec Eau) + Gain 1 En.
CARTES = les 2 cartes en main.
INNÉ = Pluie et Boue (Rap, Seuil selon cartes jouées), L'eau abreuve si 2 Flore (Rap, +1 En).
REGLE (Déverser de la puissance, 2 à 4 Eau) = +1 En ou répéter un Pou 1 fois (x2 si 4 Eau).
4) CROISSANCE = Récup + Gain Pou (mineur) + Déplacer Présence.
CARTES = selon situation.
INNÉ = Pluie et Boue (Rap, Seuil selon cartes jouées), L'eau abreuve si 2 Flore (Rap, +1 En).
REGLE (Déverser de la puissance, 2 à 4 Eau) = +1 En ou répéter un Pou 1 fois (x2 si 4 Eau).
5) CROISSANCE = Ajout Présence + Ajout Présence (piste Energie) + Gain 2 Eau + Défausser 2 cartes Pou.

LINCEUL DE BRUME SILENCIEUSE (Complexité Haute)
Rappel Règle spéciale : Rassemb Pré dans région ciblée ou région adjacente (pour calcul de la Portée du Pou utilisé), Envah et Dah ne se soignent pas si Présence.
1) CROISSANCE = Ajout 2 Présences (piste Energie, selon région ciblée par Brouillard).
CARTES = Le brouillard se rapproche (Lent, 1 dgt à 1 Envah différent pour chaque Pré adjacente, Repouss 2 Dah).
INNÉ = Perdus dans les brumes (Lent, 1er seuil, repouss 1 Dah à portée 0. Possible d'utiliser la règle spéciale pour rassembler 1 Pré en région ciblée ou adjacente puis repousser Dah).
2) CROISSANCE (en solo, faire Croissance 3) = Ajout 2 Présences (pistes Energie et Cartes).
CARTES = Hâtives formes spectrales (Rap, 2 Peur si Envah, peut Repouss 1 Pré au lieu de la détruire et rassemb Pré d'un autre Esprit) ET Vapeurs corrosives (Lent, 1 Peur, 1 dgt à chaque Envah, 1 dgt à chaque Dah).
Rappel : Utiliser « Brumes glissent et se faufilent » pour rassembler 2 Présences avec 2 Pou joués et vérifier si 3 régions avec Envah blessés pour gain 1 En et + Peur avec Mort lente.
INNÉ = Linceul suffocant (Lent, 1er seuil : 1 dgt) et Perdus dans les brumes (Lent, 2e seuil repouss 2 Expl/Dah).
3) CROISSANCE (en solo, faire Croissance 2) = Gain Pou (mineur, avec Air/Lune et sans Feu pour gagner 1 En avec règle spéciale) + Ajout Présence (Mont/Fange, piste Energie).
CARTES = Voile troublant (Rap, 1 Peur, 3 Envah avec dgt ne ravagent pas OU 1 Peur, Déf 1 par Pré) pour protéger Dah dans un ravage ET Pou mineur.
Rappel : Utiliser « Brumes glissent et se faufilent » pour rassembler 2 Présences.
INNÉ = Linceul suffocant (Lent, 2e seuil : 1 dgt + 1 dgt à 1 Envah différent par Pré adjacente).
4) CROISSANCE = Récup + Gain Pou (mineur)

LUEUR ÉTOILÉE CHERCHANT SA FORME
JOURS BRISÉS QUI DÉCHIRENT LES CIEUX
DÉNICHEUR DE CHEMINS IMPERCEPIBLES
Complexité TRES ELEVEE ! Démerdez-vous comme vous pouvez ! ;-)