

**BLITZ** (Difficulté 0)

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

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 (par joueur) sur la carte *Désolation*.

**PROTECTION DE L'ÎLE** (Difficulté 0)

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.

*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.*

**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 Terreur.*

Pour résoudre les cartes *Peur* et pour atteindre les Niveaux *Terreur*, il faut effectuer des Rituel de Terreur. Pour effectuer un Rituel, un Esprit doit, pendant sa Phase *Rapide* ou *Lent*, être dans une Région ayant au moins 1 Présence de chaque Esprit et 3+ Dahans (par joueur) : payer collectivement 3 Energie et détruire 3 Présences dans la Région. Le Niveau *Terreur* augmente de +1, on résout toutes les cartes *Peur* gagnées selon le Niveau *Terreur* atteint puis tous les Dahans dans la Région sont repoussés (distribués équitablement dans les Régions adjacentes).

**L'INSURRECTION DES DAHANS** (Difficulté 4)

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, tous les Dahans infligent des dégâts aux Envahisseurs dans leur Région, 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 plus de Village/Cité que de Dahans ;

Terreur III+ = Moins d'une Région par joueur avec plus de Village/Cité que de Dahans.

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

Ce scénario doit suivre une partie terminée. *Mise en place : Les Esprits choisis doivent être différents mais chacun garde 1 carte Pouvoir de la partie d'avant. Retirer les Présences et Envahisseurs et garder 1 jeton Bête, Maladie et Ronce (par joueur), 2 désolations (par joueur), et tous les Dahans (à déplacer si 3+). Voir la fiche pour gérer la carte Désolation.*

**PUISSANCES IMMÉMORIALS** (B&G, Difficulté 1)

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

Les Régions avec marqueur peuvent être fouillées : Fouille des joueurs lorsqu'une région contient 3+ Dahans ; Fouille des Envahisseurs lorsqu'une région contient 2+ Envahisseurs.

Région Fouillée : Révéler le marqueur Scénario. S'il a un chiffre, voir le tableau *Artefacts* pour connaître l'effet bonus Esprits ou Envahisseurs. S'il n'a pas de chiffre, défaussez-le.

**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.*

Une fois par tour, chaque Esprit peut jouer une carte *Pouvoir* face cachée avec l'effet suivant. *Lent - Portée 0 d'un Site Sacré - Coût : 0. 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 (remis dans la réserve).

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+ = Sceau de Protection présent dans chaque Région côtière.

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

*Les marqueurs Scénarios sont des Flammes, indiquant où un Rituel de Purification a eu lieu.*

Immunité : 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 à tout effet remplaçant dégât ou destruction ("*Rêve des mille morts*") ou les plaçant dans une situation invalide ("*Noyade*", à la place ils sont déplacés 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 : la Désolation détruit 1 Présence de chaque Esprit*).

L'Esprit gagne X Energie (X = Niveau *Envahisseurs*) puis, si des Envahisseurs sont présents dans la Région, génère X Peur et 1 dégât par Dahan présent.

## SCENARIOS - Terre Fracturée et Nature Incarnée

### INVOCATION ÉLÉMENTAIRE (Dif. 1)

*Mise en place : +1 Village en Région N°6, +1 Peur au Niveau Terreur I, retirer la 1<sup>ère</sup> carte du paquet Envahisseur.*

1 fois par Phase *Esprit*, chaque Esprit peut dépenser X Énergie pour placer 1 marqueur *Élément* à l'intersection d'une de ses régions ( $X = 1 + \text{Nombre de marqueurs Élément présents aux intersections adjacentes}$ ). 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 aux intersections d'une région sont permanents et sont gagnés lorsqu'un Esprit utilise un Pouvoir ciblant cette région. Ils génèrent aussi 2 *Energie* aux Aides d'Événement.

### SA PLACE EST DANS UN MUSEE (Dif. 2)

*Mise en place : 18 marqueurs Scénario, dont 6 avec N° (1, 1, 1, 2, 2, 3), mélangés face cachée.* Après la mise en place, des Voleurs (marqueurs *Scénario*) apparaissent lorsque les Envahisseurs explorent les Régions n° 6 et plus (placer 1 marqueur, face cachée).

Avant l'étape *Ravager*, les Voleurs présents se déplacent vers une Région adjacente, en direction de l'Océan de leur plateau. Dès qu'il est déplacé sur 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 (0 carte retirée s'il n'y a pas de N°).

Lors des actions des joueurs, un Voleur a 1 Résistance (considéré comme Explo). On peut le retourner et cibler s'il se trouve dans une Région sans Village/Cité et avec 2+ Dahans. Détruire un Voleur génère +1 Peur et le marqueur est remélangé face cachée dans sa réserve.

### DE L'AUTRE COTE DU FLEUVE (Dif. 3)

*Mise en place : Plateaux placés en ligne pour former un long océan du même côté (le fleuve).* Après la Construction, Construire en Régions Côtières sans Vil/Cité avec Explorateur. Après l'Exploration, Explorer en Régions Côtières sans Vil/Cité. Après la Phase *Pouvoirs Lents*, les Villages se déplacent vers une Région en direction de l'intérieur de l'île (commencer par la Région la plus éloignée du fleuve). Si impossible, placer le Village sur la fiche *Scénario*. 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 : En Montagne +1 Explorateur lors d'une exploration. En Jungle +1 Désolation quand 1 Cité est construite. En Désert l'ajout d'une Désolation cascade toujours (hors *Setup*). En Fange construire une 2<sup>e</sup> fois si 1<sup>e</sup> construction avec succès.

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

Les joueurs ne peuvent pas communiquer leur stratégie, par la parole ou par les gestes (*indiquer quels pouvoirs ils vont jouer, quelles régions seront ciblées, les dégâts effectués, les éléments générés, etc.*). Une fois une action déclenchée, on peut décrire ce qu'il se passe.

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*.

### LE DESTIN SE REVELE (Dif. -1)

Ce scénario est prévu pour 2 joueurs minimum (chacun jouant 1 Esprit). Chaque Esprit possède un paquet *Destinée*, des cartes *Pouvoir* piochées en draft à la mise en place. Lorsqu'il doit piocher une carte durant la partie, à la place l'Esprit peut décider de la choisir dans son paquet *Destinée*.

Mise en place : Elle se déroule en 2 Rounds, avant la première Exploration des Envahisseurs. Au début d'un Round chacun pioche 6 cartes *Pouvoir* Mineur/Majeur face cachée, selon le tableau ci-dessous. En Draft, chacun choisit 1 carte à ajouter à sa *Destinée* puis passe le paquet à l'Esprit suivant dans l'ordre indiqué selon le Round (sens horaire ou inversé). Chacun doit avoir 5 cartes *Destinée* à la fin du 1<sup>er</sup> Round puis on défausse les cartes non retenues et on passe au Round 2. A la fin du Draft chacun doit avoir un total de 10 cartes *Destinée*.

Round	Pouvoirs Mineurs	Pouvoirs Majeurs	Sens horaire
1	4	2	Normal
2	5	1	Inversé

### VAGUES DE COLONISATION (Dif. +2/+7)

*Ce scénario est conseillé en combinaison avec un Adversaire, pour avoir un effet Escalade. Il modifie le fonctionnement des Explorateurs et le rythme des explorations.*

*Mise en place : Résoudre une carte d'exploration supplémentaire. Ceci placera donc 2 cartes dans l'espace Construire des Envahisseurs pour le 1<sup>er</sup> tour.*

Expéditions distantes : Chaque Explorateur est une source d'invasion lors des étapes d'exploration (en plus des Villages, Cités et Océans).

Des hauts et des bas : Lors des tours pairs, résolvez une carte *Envahisseur* supplémentaire pendant l'étape d'exploration (soit 2 cartes d'exploration, en général).

Lors des tours impairs, sautez la première exploration normale (donc pas d'exploration, en général).

Avec un paquet *Envahisseur* non modifié, cela donne les explorations suivantes (niveau des cartes *Envahisseur* révélées) :

Setup	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5	Tour 6	Tour 7	Tour 8	Tour 9	Tour 10	Tour 11
1 et 1		1 et 2		2 et 2		2 et 3		3 et 3		3 et 3	

Avec un paquet *Envahisseur* modifié (par un Adversaire, par exemple), s'il n'y a pas assez de cartes *Envahisseur* bonus, utilisez la carte Niveau III défaussée à la mise en place (puis choisissez au hasard la carte de plus haut niveau dans la défausse, si besoin). La partie est perdue lorsque vous ne pouvez pas piocher la première exploration normale.

Difficulté augmentée : A la mise en place, ajoutez +1 carte *Peur* à chaque niveau *Terreur*. Durant la partie, aux tours pairs ajoutez +1 carte *Envahisseur* à l'étape d'exploration.

**COMPARATIF DES ESPRITS (Base et B&G) – Facile – Modéré – Élevé**

Nom	Setup (Pré)	Croissance	Présence (En/Cartes)	Règle(s) Spéciale(s)	Pouvoir(s) inné(s)	Élément
<b>JAILLISSEMENT DE LA RIVIÈRE ÉTINCELANTE</b>	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
<b>FORCE VITALE DE LA TERRE</b>	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
<b>FRAPPE CINGLANTE DE L'ÉCLAIR</b>	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
<b>OMBRE VACILLANTE DE LA FLAMME</b>	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
<b>PROLIFÉRATION DE LA VERDURE RAMPANTE</b>	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
<b>VOIX DU TONNERRE</b>	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
<b>PORTEUR DE RÊVES ET DE CAUCHEMARS</b>	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 (ÉLÉ = Élément au choix) 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 Él déjà acquis. TERREUR NOCTURNE (Rap, 0, Région avec Envah) : +1 Peur ; +1 Peur ; +1 Peur.	LUN AIR FAU
<b>POIGNE VORACE DE L'OCEAN</b>	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 SCCELERATE (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
<b>GARDIEN DES CONTRÉES INTERDITES (BG)</b>	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
<b>CROCS ACÉRÉS TAPIS SOUS LES FEUILLES (BG)</b>	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
<b>CŒUR DU FEU SAUVAGE (BG)</b>	3 Désert (V+) et ajout 2 Désol. (depuis la boîte)	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 désol si 2 désol ; ou -1 désol ; -1 désol de plus.	FLO FEU AIR TER
<b>SERPENT SOMMEILLANT DANS LES PROFONDEURS (BG)</b>	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 (ÉLÉ = Élément au choix) * = 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 majeure (sans oublier) * * 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/moins haute Pou=Pouvoir En=Energie Pré 2=Présence (portée 2) Sacré=Site Sacré Rap=Rapide  
Rass=Rassembler Repou= Repousser Dgt=Dégâts Déf 3=Défense 3 Envah=Envahisseur Expl=Explorateur Vil=Village Rég=Région Dah=Dahan Él=Élément

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

Nom	Setup (Pré)	Croissance	Présence (En/Cartes)	Règles Spéciales	Pouvoirs innés	Élément
<b>MÉMOIRE DU FOND DES ÂGES</b>	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 (ÉLÉ = Élément au choix) 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 MARCHÉ (Rap, 1, Rég) : Préparer 1 Élé ; ou préparer 1 Élé après chacune des 3 actions dans la région.	TER LUN AIR
<b>NUÉES ACCORDÉES A L'UNISSON</b>	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
<b>FASCINATION DES CONTRÉES SAUVAGES</b>	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
<b>L'INÉBRANLABLE TÉNACITÉ DE LA PIERRE</b>	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 >= Désolation, 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 boîte (-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
<b>VOLCAN DOMINANT L'ÎLE</b>	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. SOMBREUR : 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
<b>GREDIN QUI PRÉPARE UN MAUVAIS COUP</b>	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 (ÉLÉ = Élément au choix) 2/Repous 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 // 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
<b>FLÉAU ARDENT DE LA VENGEANCE</b>	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
<b>LINCEUL DE BRUME SILENCIEUSE</b>	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
<b>LUEUR ÉTOILÉE CHERCHANT SA FORME</b>	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 ÉTOILE 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
<b>JOURS BRISÉS QUI DÉCHIRENT LES CIEUX</b>	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 : 3° 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
<b>PLUIE DILUVIENNE QUI ARROSE LE MONDE (Promo)</b>	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
<b>DÉNICHEUR DE CHEMINS IMPERCEPTIBLES (Promo)</b>	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/moins haute Pou=Pouvoir En=Energie Pré 2=Présence (portée 2) Sacré=Site Sacré Rap=Rapide  
Rass=Rassembler Repou= Repousser Dgt=Dégâts Déf 3=Défense 3 Envah=Envahisseur Expl=Explorateur Vil=Village Rég=Région Dah=Dahan Élé=Élément

**COMPARATIF DES ESPRITS – NATURE INCARNEE – Modéré – Élevé – Très élevé**

Nom	Setup (Pré)	Croissance	Présence (En/Cartes)	Règle(s) Spéciale(s)	Pouvoir(s) inné(s)	Élément
<b>BEHEMOTH AUX YEUX DE BRAISE</b>	2 Fange (V+) adjacent à Jungle & Inc non-renfort	Réc / +1 Pou +1 Pré 3 (Jun, Pré) / +1 Pré 0 +1 Pou / +1 Pré 1 / +3 En / -1 crt Réc Feu/Renfor Inc & Déplac	0/1/2 FEU/3/TER/4/5/FEU 1/2/2/3/FEU/4	BEHEMOTH : 1 fois/tour, Repou Inc ou dépl sur Site Sacré. FOULEES : Si Innés pas utilisés, peut répéter une fois Behemoth Rises.	BRISER (Lent, -, Inc) : Si Inc renfort, Inné peut se répéter 1 fois (même après 1 autre action). 2 Dgt ; 1 Dgt et Repou 1 Dahan ; +1 Peur et 1 Dgt ; 2 Dgt et 2 Dgt Dahans.	FEU TER FLO
<b>SENTINELLE DES FOYERS</b>	1 Rég Dah (V+) et +1 Dah ; 2 Rég avec 2+ Dah (V-) et +1 Dah. (+1 En)	Spécial : Rass 1 Dah vers Pré. Réc / +1 Pré 0 +1 Pou / +1 Pré 3 avec Dah. +1 Pré 2 / +3 En	0/1 SOL/2/3 FAU/4/5 SOL 1/2/AIR/3/FAU/4	ENRACINE : Les Désol ajoutées ne détruisent pas vos Pré si Dahan présent. FORTIF. : 4 Santé Dah si Pré, ignore Evt/Désol. LOYAL : Pré peuvent suivre Dah si quitte Rég.	AVERTIR (Rap, -, Vous) : Dgt de 1 Dah avant Ravage (1 Rég) ; Dgt d'1 autre Dah ; Dgt des Dah ; + toutes Rég ravagées. SURVEILLER (Rap, Sacré+Dah 1, Rég) : Rass 2 Dah depuis Pré ; 1 Dgt /Dah à Envah ajouté ou déplacé ; Répéter.	SOL AIR FAU TER
<b>RACINES IMPOSANTES DE LA JUNGLE</b>	1 Jungle (V+) sans Désol. et Inc non renfort ; 1 Montagne (V+) ; 1 Fange (V+)	Réc / +1 Pré 0 +1 Pou / +1 Pré 1 / +1 Vital Inc +1 Pou / +1 Pré 3 / +1 En / -1 Pré pour déplacer Inc	1/2/TER/4/FLO/6 1/2/SOL/3/FLO/4	VITALITE DURABLE : Inc est renfort quand il y a 3 Vitalité dans sa Rég. ARBRE-CŒUR : Inc dans une Rég donne +1 Portée aux Pou, annule dgt/destruction Envah/Dah/Bêtes. Si Inc actif, ignore Construction dans la Rég.	S'ABRITER (Lent, Sacré 0, Rég) : Rass 1 Dah ; Rass 1 Expl ; Rass 1 Vil ; Rass 1 Cité. REVOQUER (Lent, Sacré 0, Inc et Envah) : +1 Peur et retire 1 Expl/Vil ; +1 Peur et retire 1 Expl/Vil ; +1 Peur et retire 1 Envah.	SOL FLO TER LUN
<b>SOUFFLE TENEBREUX DESCENDANT VOTRE EPINE DORSALE</b>	1 Jungle (V-) et Inc non renfort ; 1 jungle (V+). Tuile <i>Obscurité</i>	Réc / +1 Pou / Dépl Inc / Echap * +1 Pou / +1 Pré 3 / 2 Echap * +1 Pré 1 / Dépl Inc vers Pré / 1 Echap * / +En selon piste Cart	1/2/LUN/3/Inc A/4 FAU/5 AIR 2/Dép Pré/3/LUN/Réc1/4 AIR * Echap = dépl 1 pièce capturée vers la Rég de l'Inc.	TERREUR : Inc actif peut capturer 1 Expl/Vil une fois par phase Rap. (dépl sur tuile). ROYAUME : la tuile n'est pas une Rég mais vous pouvez la cibler avec vos Pou ciblant des Régions, en ignorant la Portée.	SILENCE (Rap, -, Vous) : 1 Dgt (Rég Inc) et Repou Inc ; (idem) ; (idem) ; Capture 1 Envah et Repou Inc > Tuile. LOST (Lent, -, Tuile) : +1 Peur/Envah (max 4) et Downgrd 1 ; +1 Peur/Envah (max 4) et Downgrade tous ; +1 Bête	LUN AIR FAU
<b>REGARD IMPLACABLE DU SOLEIL</b>	2 Désert (V-) et 1 Terre Hostile	Chaque tour : +1 Pré 2 Réc / +3 Pré détruites groupe +1 Pou En x2 / +3 Pré (groupe)	1/2 SOL/3 FEU/SOL/4 ÉLÉ/5 (ÉLÉ = Élément au choix) 1/1/2/SOL/3/Réc1/4	CHÂTIMENT : Après utilisation d'un Pou, si 3 Pré alors vous pouvez le Répéter plusieurs fois (Coût et +X En, X = nombre de Répétitions).	CONVERGENCE (Lent, Sacré 1, Rég) : dépl Pré et 1 Dgt à Vil/Cité ; 3 Dgt Envah et Dah et +1 Désol ; +3 Peur ; 1 Dgt/Pré NATURE (Rap, -, Vous) : -1 Pré au lieu de +1 Désol ; vos Dgt ignorent Dah ; +1 Pré détruite ; Don 3 En à Allié	SOL FEU FLO AIR EAU LUN
<b>VOIX ERRANTE QUI ATTISE LE DELIRE</b>	1 en Région N°6 et Inc non renfort 1 en Région N°7	Réc / Ajout ou dépl Inc vers Pré / +1 En +1 Pré 3 / +1 Pré 1 +1 Pou / +1 Pré 2 / +1 En / 1 AIR	0/1/SOL ou LUN/2/AIR/4 /Repou Inc 1/2/2/3/Réc1/4	CLAIRON : Inc actif isole Région. TROUBLE : Inc dépl en Rég = +1 Discorde. Inc en Rég ou adjacent + Discorde = Dah ignorent Ravage (pas de dgt ni contre-atk). ROAMING : Peut Repou à la place de +1 Discor	CHEMINEMENT (Rap, -, Vous) : Repou Inc ; Repou Inc ; Repou Inc ; Renfort Inc. CHANT (Lent, Sacré 1, Discor) : +1 Peur par LUN ; 1 Dgt par SOL à Envah avec Discorde ; Détruire 1 Envah par LUN/ SOL	SOL LUN AIR FLO FEU
<b>EAUX BLESSEES QUI SAIGNENT</b>	2 en Rég avec Désol ; 2 en Rég avec icône Vil et +1 Désol. (+4 En et 4 cartes Soins)	Réc / +1 Pou / +1 En +1 Pou / +1 Pré 2 Si carte Soins : +1 Pré 3 / +3 En / +1 Pré si 1 Pré détruite	3/4 FEU ou FLO/5 ÉLÉ 0En,1C/EAU ou FAU/* /1En,2C 3/Réc1/4 (ÉLÉ = Élément au choix) * Rass 1 désol vers Pré	QUÊTE D'UN CHEMIN : Après phase Esprit, gain 1 marqueur EAU ou FAU selon total Eléments. Si total des marqueurs permet le gain d'un Soins, alors gain de la carte Soins et -1 Pré ou Oublier 1 Pou.	TOURBILLON (Lent, 1, Rég) : Repou 2 Envah ; +1 Peur et Repou 2 Vil/Pré/Bêtes ; en Rég de destination downgrade Vil/Cités. SOUILLURE (Lent, 1, Rég) : +1 Peur et 1 Dgt et Repou 1 Dah ; 1 Dgt et +1 Bête ; +1 Peur et 4 Dgt et +1 Maladie.	EAU FAU FEU FLO
<b>DANSE JUSQU'A FAIRE TREMBLER LA TERRE</b>	1 Rég Dah (V+) (6 cartes Pou et jetons Quake)	Réc / +1 Pré 2 ou +1 Pou maj +1 Pou / +1 Pré 1 +1 Pré 3 / +1 ou -1 En pour cartes en Attente / Réc1	1 et 1*/Dépl Pré/2/+1 carte jouée*/3/2*/4 ÉLÉ (* = cartes en Attente) 2/Rass 1 Dah/LUNFEU/+1 carte jouée*/TER/3/4	DANSE : Au lieu de jouer 1 carte POU, vous pouvez la mettre en Attente avec n'importe quel nombre d'EN dessus. RYTHME : Lors d'un gain d'EN d'une piste, gain d'EN pour les cartes en Attente (à jouer obligatoirement si Coût atteint, sans tenir compte du max de cartes à jouer).	TENSION (Rap, -, Vous) : Si 1+ en Attente +1 Quake ; +X Déf dans 1 Rég (X = cartes en Attente, max 3) ; Si 3+ en Attente +1 Quake ; +X Déf dans 1 Rég (cartes en Attente, max 3). TREMBLE (Lent, 0, Quake) : Si 3+ cartes jouées 2 Dgt/Quake à Vil/Cité ; Si 5+ cartes jouées +1 Peur et 2 Dgt/Quake à Vil/Cité (-1 Quake) ; Si 7+ cartes jouées +2 Peur et 1 Dgt à chaque Envah par Quake retiré	FEU 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/moins haute Pou=Pouvoir En=Energie Pré 2=Présence (portée 2) Sacré=Site Sacré Rap=Rapide  
Rass=Rassembler Repou= Repousser Dgt=Dégâts Déf 3=Défense 3 Envah=Envahisseur Inc=Incarna Expl=Explorateur Vil=Village Rég=Région Dah=Dahan Élé=Élément

## 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 2<sup>e</sup> 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 2<sup>e</sup> 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 (2<sup>e</sup> 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 (2<sup>e</sup> 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 (3<sup>e</sup> 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) + Annonceurs de foudre (repousser les Dahans là où ils pourront contre-attaquer un Explorateur seul).  
INNÉ = Destruction tonitrueuse (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 + Annonceurs 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 grand ! ;-)

## GUIDE DES ESPRITS DE 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 rocailloux (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 Élément 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 rocailloux (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 Élément 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/déplacées 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 peste (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 repoussé 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 à 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 ! ;-)

## 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 <i>Envahisseur</i> , déplacez 1 carte Niveau III entre les Niveaux I et II (111 – 3 – 2222 – 3333).				
3 (6)	10 (3/4/3)	Dans la pioche <i>Envahisseur</i> , retirez 1 carte Niveau I (11 – 3 – 2222 – 3333).				
4 (7)	11 (4/4/3)	Dans la pioche <i>Envahisseur</i> , retirez une carte Niveau II (11 – 3 – 222 – 3333).				
5 (9)	11 (4/4/3)	Dans la pioche <i>Envahisseur</i> , retirez une carte Niveau I (1 – 3 – 222 – 3333).				
6 (10)	12 (4/4/4)	Dans la pioche <i>Envahisseur</i> , 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 <i>Construire</i> 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 <i>Forte immigration</i> (Construire) sur le plateau Envahisseur, à gauche de <i>Ravager</i> .		Avant de Ravager, effectuez l'action <i>Construire</i> de la tuile <i>Forte immigration</i> . Défaussez la tuile lorsqu'une carte <i>Niveau II</i> est placée dessus.
4 (7)	14 (4/5/5)			La tuile <i>Forte immigration</i> (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 <i>Peur</i> , par joueur.		A la phase Envahisseurs, si aucune carte <i>Peur</i> n'est résolue, effectuez 2 fois l'action <i>Construire</i> de la tuile <i>Forte immigration</i> (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 1 <sup>re</sup> carte de la pioche <i>Envahisseurs</i> . 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 boîte) 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 boîte 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 <i>Événement</i> "Révolte des Esclaves" sous les 3 premières cartes de la pioche <i>Événement</i> .		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 <i>Désolation</i> .		
6 (10)	14 (4/5/5)		Les effets des cartes <i>Peur</i> 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'ÉLEVEURS) (Terre Fracturée, 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 <i>Construire</i> , rassemblez 1 Village depuis une région ne correspondant à aucune carte <i>Construire</i> (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 <i>Envahisseurs</i> , 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 <i>Détruisez Village</i> infligent à la place 2 dégâts à ces Villages, par Village qui devrait être détruit. Les effets <i>Détruisez tous les Villages</i> fonctionnent normalement.		
5 (9)	13 (4/6/3)	Avant l'Exploration initiale, mettez la carte <i>Rappel</i> Habsbourg sous les 5 premières cartes de la pioche <i>Envah.</i>	Lorsque la carte <i>Rappel</i> 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 (Terre Fracturée, 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, à la place ajoutez 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 1 <sup>ère</sup> 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 <i>Ravager</i> 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 <i>Envahisseur</i> , 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 <i>Envahisseurs</i> Niveau II non utilisée sous les 3 premières cartes de la pioche <i>Peur</i> et 1 carte Niveau III sous les 7 premières cartes.	Lorsqu'une carte <i>Envahisseur</i> est révélée à l'étape <i>Peur</i> , placez-la immédiatement sur la case <i>Construire</i> , 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 (Terre Fracturée, 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 <i>Exploration</i> ajoutent 1 Village au lieu d'1 Explorateur dans les Régions côtières. La carte <i>Envahisseurs - Régions Côtières</i> 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 <i>Envahisseurs</i> , placez la carte <i>Régions Côtières</i> (C2) en 3 <sup>ème</sup> 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 <i>Construire</i> affectent les Régions sans Envahisseurs tant qu'il y a une Cité adjacente.	
4 (7)	14 (5/5/4)	Dans la pioche <i>Envahisseurs</i> , 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 Désolutions.		
6 (10)	16 (6/6/4)		Après l'étape, ajoutez 1 Village à chaque Région intérieure correspondant à la carte <i>Ravager</i> étant à Portée 1 d'un Village/Cité.		

**EXPEDITION MINIERE DES HABSBURG** (Nature Incarnée, Difficulté 1)

Condition de défaite ajoutée : A la fin de la Phase *Pouvoirs Rapides*, les envahisseurs gagnent si au moins une Région à un total de 8 Envahisseurs + Désolations (ou plus).

Escalade (Envahisseurs Niveau II) : A la fin de la Phase *Envahisseurs*, sur chaque Plateau, Explorer (même sans source) dans 2 Régions qui ne correspondent pas à une carte *Ravager* ou *Construire*.

Niveau (Difficulté)	Paquet Peur	Mise en place	Effet permanent	Effet Ravager	Effet Construire	Effet Explorer
1 (3)	9 (3/3/3)		Les Régions avec 3+ Envahisseurs sont des <i>Régions Minières</i> : Les Maladies (et les effets modifiants les Maladies) affectent toute Action <i>Ravager</i> comme si elle était une Action <i>Construire</i> .	Si une Désolation issue d'un Ravage doit cascader, à la place <i>Upgrader</i> * 1 Explorateur/Village avant la contre-attaque Dahan.	Dans les Régions avec 3+ Envahisseurs, les cartes <i>Construire</i> déclenchent des Actions <i>Ravager</i> à la place.	
2 (4)	10 (3/3/4)	Ajouter 1 Explorateur dans chaque Région sans Dahan. Ajouter 1 Maladie et 1 Cité dans la Région de plus haute valeur avec une icône <i>Village</i> .				
3 (5)	11 (3/4/4)				Après cette Phase, sur chaque Plateau choisir 1 Région avec Explorateur et <i>Upgrader</i> * 1 Explorateur.	
4 (7)	12 (4/4/4)	Avant de choisir au hasard les cartes <i>Envahisseur</i> niveau II, retirer du jeu la carte <i>Régions Côtières</i> . Placer la carte <i>Gisement de Sel</i> en 2 <sup>e</sup> position des cartes Niveau II (Escalade ignorée avec cette carte).				
5 (9)	13 (4/5/4)				Avant d' <i>Upgrader</i> l'Explorateur (voir ci-dessus), faire une Action <i>Construire</i> dans la Région (Construction normale dans les <i>Régions Minières</i> ).	
6 (10)	13 (4/5/4)	Sur les Plateaux avec 3 Désolations ou moins, ajouter +1 Explorateur dans chaque Région explorée avec succès (maximum 2 Régions par Plateau pour chaque carte <i>Explorer</i> ).				Lors de cette phase, sur les Plateaux avec 3 Désolations ou moins ajouter +1 Explorateur dans chaque Région explorée avec succès (maximum 2 Régions par Plateau pour chaque carte <i>Explorer</i> ).

\* **Upgrade/Downgrade** : Action sur un Envahisseur qui le fait passer à l'état supérieur ou inférieur (Explorateur < > Village < > Cité). Il conserve les éventuels jetons attachés (Ex : *Discorde*) et les dégâts (ce qui peut le détruire immédiatement si sa Santé max est diminuée). Un *Downgrade* d'Explorateur retire immédiatement cet Explorateur. Une Cité ne peut pas être *upgradée*.