


FRANÇAIS



# SUMMONER'S ISLE

ROBBIE MUNN

Peculiarity

*O. Holland*



Les Invocateurs sont des tisseurs d'esprits qui mettent leur don au service du peuple libre du continent. C'est sur l'Île de Thule, plus connue sous le nom d'Île aux Invocations, que les Novices présentant ce don apprennent à devenir des Invocateurs. Dans les temps reculés où les humains n'étaient que des esclaves des Anciens, cette Île était un portail reliant Montgarde et les Mondes Anciens.

Lors de la Grande Révolte, les premiers Invocateurs ont conduit les humains dans la bataille qui a permis de repousser les Anciens aux confins de leur territoire. Au prix d'un énorme sacrifice, les Invocateurs ont alors fermé le Portail de l'Île de Thule. La multitude qui a péri lors de ce combat expliquerait pourquoi l'énergie des esprits demeure si abondante sur l'Île.

Capables d'absorber l'énergie des esprits et de l'utiliser pour invoquer des créatures étranges, les Invocateurs parcourent le pays pour porter assistance à ceux qui en ont besoin, déjouer les attaques extérieures, repousser les bêtes sauvages, et - leur plus importante tâche - siphonner l'énergie des esprits là où elle jaillit. En effet, lorsqu'une quantité importante d'énergie commence à affleurer, elle forme un Puit, un portail vers les Mondes Anciens, où des monstres et des créatures surhumaines sont aux aguets, prêts à prendre à nouveau possession de Montgarde et réduire les humains en esclavage.

Vous êtes un Novice sur l'Île aux Invocations et vous allez être soumis au rite de passage, au cours duquel vous aurez à prouver que vous avez le contrôle total de vos créatures. Pour cela, vous devrez vous montrer à la fois fin stratège et efficace au combat ; mais vous devrez aussi faire la preuve de votre capacité à absorber de grandes quantités d'énergie des esprits. C'est seulement après avoir démontré que vous maîtrisez ces trois domaines, que vous aurez le droit d'aller sur le continent en tant qu'Invocateur.

# L'ILE, SES COMPOSANTS ET SES CREATURES

Le plateau de l'île aux Invocations se présente comme suit

- 1** Piste d'énergie
- 2** Energies de départ
- 3** Changeurs d'énergie
- 4** Ordre de jeu
- 5** Compteur de tours
- 6** Territoire
- 7** Bonus d'énergie d'un territoire
- 8** Point d'invocation

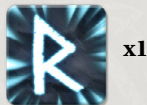


## COMPOSANTS

Compteur d'énergie



Rune de voyage



Ordre de jeu



Dé à six faces



## CREATURES

Créatures d'eau



x1

x3

x9

Créatures de la terre



x9

x3

x1

Créatures de métal



Créatures des bois



## BUT DU JEU

Lors des tours de table successifs, les joueurs accumulent le plus possible de réserve d'énergie des esprits. C'est le premier qui atteint 36 points d'énergie ou celui qui a accumulé le plus d'énergie au terme du tour de table final qui remporte la partie.

## INSTALLATION

- 1 Sélectionnez le plateau de jeu pour 2 ou pour 3-4 joueurs.
- 2 Chaque joueur choisit un ensemble de jetons comprenant 1 Wyrms, 3 Trolls, 9 Sprites, 1 compteur d'énergie et 1 jeton qui définit l'ordre de jeu.
- 3 Chaque joueur place son compteur d'énergie sur le plateau au niveau 5 de la piste d'énergie.
- 4 L'ordre de jeu est défini par les joueurs ou aléatoire; une fois qu'il est décidé, chacun pose son jeton sur la case correspondante de la piste d'ordre de jeu.
- 5 Placez la Rune de voyage au niveau "1" sur le compteur de tours.



*La piste d'ordre de jeu indique l'ordre des joueurs à chaque tour. Pendant les phases de Ravitaillement, l'ordre de jeu est réordonné en fonction des niveaux d'Énergie de chaque joueur, ce qui veut dire que l'ordre de jeu peut changer à chaque tour.*

## PHASES DE JEU

Chaque tour comprend 3 phases.

- 1 La phase d'**invocation**, pendant laquelle vous dépensez de l'énergie pour amener des créatures sur le plateau.
- 2 La phase d'**action**, pendant laquelle vous déplacez les créatures qui sont sur le plateau et vous menez des attaques.
- 3 La phase de **ravitaillement**, pendant laquelle vous ajustez de l'énergie pour le tour suivant, vous réactivez vos créatures et vous redéterminez l'ordre des joueurs.

# INVOCATION

Dans la phase d'invocation, chaque joueur l'un après l'autre invoque une combinaison de Wyrms, Trolls et Sprites.

**1 Chacun son tour, les joueurs peuvent d'abord invoquer leur Wyrm.** Pour ce faire, chaque joueur :

- Recule son compteur d'énergie de 5 points sur la piste d'énergie.
- Place leur Wyrm (face active) sur un point d'invocation vacant.

*Si un joueur n'a pas de Wyrm ou n'a pas l'énergie requise, il ne peut invoquer de Wyrm pour ce tour.*



**2 Chacun son tour, les joueurs peuvent ensuite invoquer un ou plusieurs Troll(s).**

Pour invoquer un Troll, chaque joueur :

- Recule son compteur d'énergie de 3 points sur la piste d'énergie.
- Place leur Troll (face active) sur un point d'invocation vacant.

*Si un joueur invoque un ou plusieurs Trolls, ils ne peuvent pas être placés sur des positions adjacentes. Si un joueur n'a pas de Troll ou n'a pas l'énergie requise pour l'invocation, il ne peut invoquer de Trolls pour ce tour.*



**3 Chacun son tour, les joueurs peuvent enfin invoquer un ou plusieurs Sprite(s).**

Pour invoquer un Sprite, chaque joueur :

- Recule son compteur d'énergie d'1 point sur la piste d'énergie .
- Place leur Sprite (face active) sur un point d'invocation vacant.

*Si un joueur invoque un ou plusieurs Sprites, ils ne peuvent pas être placés sur des positions adjacentes. Si un joueur n'a pas de Sprites ou n'a pas l'énergie requise pour l'invocation, il ne peut invoquer de Sprites pour ce tour.*



## ACTIONS

Dans la phase d'Actions, les joueurs doivent activer leurs créatures selon l'ordre suivant:

- 1 Chacun son tour, chaque joueur peut mener jusqu'à 2 Actions avec son Wurm.
- 2 Chacun son tour, chaque joueur peut mener jusqu'à 3 Actions avec chacun de ses Trolls. Un joueur doit d'abord terminer d'activer un Troll (et retourner le jeton face inactive), avant d'activer un nouveau Troll.
- 3 Chacun son tour, chaque joueur peut mener 1 Action avec chacun de ses Sprites. Un joueur doit d'abord terminer d'activer un Sprite (et retourner le jeton face inactive), avant d'activer un nouveau Sprite.



*Le nombre d'Actions que peut mener une créature est indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque jeton.*

Chaque Action peut être utilisée pour se déplacer ou pour combattre. On peut combiner déplacements et combats comme on le souhaite, pour autant que le nombre total de ces Actions reste dans la limite du nombre d'Actions imposée pour cette créature.

## DEPLACEMENTS

Les points d'invocations sont connectés par des chemins visibles sur le plateau. Toute créature peut utiliser une Action pour se déplacer vers un point adjacent disponible. Une créature peut aussi se déplacer au-dessus de points occupés par des créatures appartenant au même joueur. Dans ce cas, le déplacement se termine sur un point d'invocation inoccupé et la créature dépense 1 Action par point d'invocation « survolé ». Par conséquent, si la créature n'a pas assez d'Actions possibles pour terminer son déplacement et aboutir sur un point d'invocation inoccupé, celui-ci ne peut pas avoir lieu.

**Une créature ne peut jamais se déplacer au-dessus de créatures d'un camp adverse.**

### Wyrms

Les Wyrms peuvent se déplacer d'une façon particulière. En effet, un joueur peut utiliser un point d'énergie pour échanger la position de son Wurm avec celle d'une autre de ses créatures située sur un point adjacent, sans pour autant que cela compte comme une Action. On peut effectuer de tels « échanges de places » par un Wurm autant de fois que souhaité lors de la phase d'Activation des Wyrms, en dépensant un point d'énergie pour chaque échange.



## COMBATS

Toute créature peut utiliser une Action pour combattre la créature d'un autre joueur situé sur un point d'invocation adjacent. Pour effectuer un combat, il faut :

- 1 Lancez un dé à 6 faces (d6) et additionnez le résultat au Bonus d'attaque de la créature.
- 2 Si le total correspond ou dépasse la valeur de Défense de la créature attaquée, cette dernière est retirée du plateau et la créature attaquante se déplace vers le point d'invocation laissé vacant.
- 3 Si le total est inférieur à la valeur de Défense de la créature attaquée, l'attaque a échoué et les deux créatures restent sur place.

*Le Bonus d'attaque d'une créature est indiqué dans le coin inférieur gauche du jeton. La valeur de Défense est indiquée dans le coin inférieur droit du jeton.*



Bonus d'attaque



Défense

### Cas particulier des Sprites

Contrairement aux Wyrms et aux Trolls, les Sprites n'ont pas de valeur de Défense fixe. Quand un Sprite est attaqué, sa valeur de Défense est déterminée par un lancer de dé à 6 faces d6 (par le joueur possédant le Sprite), auquel on ajoute 1 point pour chaque Sprite supplémentaire présent sur le même territoire.

#### **Exemple:**

*John utilise une action du Troll pour attaquer le Sprite de Sarah. Il lance un d6 et obtient 4. Il additionne +2 de bonus d'attaque pour obtenir un total de 6.*

*Sarah doit maintenant lancer un d6 car la créature attaquée est un Sprite. Elle obtient aussi un 4. Elle a trois autres Sprites sur le même territoire où se trouve le Sprite, donc elle ajoute 3 à son lancer pour obtenir un total de 7.*

*L'attaque de John a échoué cette fois-ci puisqu'il n'a pas détruit les défenses du Sprites. Mais puisqu'il a deux actions possibles, il peut choisir d'attaquer de nouveau.*

## RETRAIT D'UNE CREATURE

Quand vous retirez la créature d'un camp adverse du plateau de jeu, vous obtenez un certain nombre de points d'énergie, que l'on reporte en déplaçant son compteur d'énergie :

- 3 points d'énergie pour un Wurm retiré
- 2 points d'énergie pour un Troll retiré
- 1 point d'énergie pour un Sprite retiré

Les créatures retirées du plateau sont rendues à leur joueur et peuvent être utilisées à nouveau au tour suivant.

# RAVITAILLEMENT

Dans la phase de ravitaillement, les joueurs ajustent leur énergie, réactivent leurs créatures et déterminent l'ordre des joueurs pour le tour suivant.

## ENERGIE

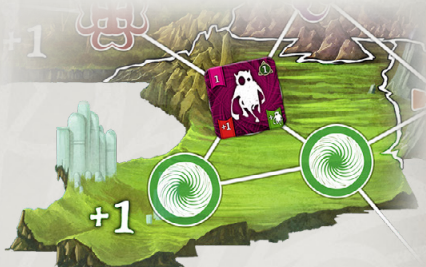
### Modification de l'énergie

Chacun son tour, les joueurs ajustent leur total d'énergie sur la base du changeur d'énergie comme indiqué sur la piste d'énergie:

- Un joueur ayant 9 points d'énergie ou moins, **gagne 5 points d'énergie.**
- Un joueur ayant entre 10 et 18 points d'énergie **gagne 3 points d'énergie.**
- Un joueur ayant entre 24 et 29 points d'énergie **perd 3 points d'énergie.**
- Un joueur ayant entre 30 et 35 points d'énergie **perd 5 points d'énergie.**

### Capacités particulières des Sprites

Chacun son tour, les joueurs gagnent un point d'énergie pour chaque Sprite présent sur un territoire ne comptant des créatures d'aucun camp adverse.



### Bonus de domination

Chacun son tour, les joueurs dont les créatures occupent tous les points d'invocation d'un territoire gagnent l'équivalent en points d'énergie au Bonus d'énergie indiqué sur le plateau pour ce territoire. Ceux-ci varient entre 1 et 3 points d'énergie.

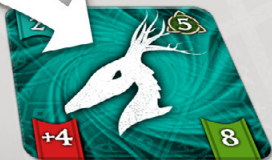


## REACTIVER LES CREATURES

Retournez toutes les créatures sur le plateau pour qu'elles aient la face active.



Jeton face inactive



Jeton face active

## ORDRE DE JEU

Redéfinissez l'ordre de jeu, de sorte que le joueur ayant le moins de points d'énergie soit le premier à jouer au tour suivant, l'avant-dernier sera le deuxième à jouer, etc. Si plusieurs joueurs partagent la même position sur la piste d'énergie, le joueur qui jouaient le plus tard dans le tour précédent sera celui qui jouera le plus tôt au prochain tour.



### Exemple:

*John et Sarah sont à la première position au prochain tour. John était second au tour actuel et Sarah quatrième. Donc Sarah passe à la première position au prochain tour, et John en second.*

## FIN D'UN TOUR

Déplacez la Rune de Voyage jusqu'à la case suivante sur le compteur de tour et commencez le tour suivant.



# FIN DE PARTIE

Le jeu se termine quand :

- 1 Soit un joueur atteint ou dépasse les 36 points d'énergie ; dans ce cas, il gagne immédiatement la partie et obtient le statut d'Invocateur. Le jeu se termine immédiatement, même si le tour de jeu n'est pas terminé (et donc même si un autre joueur s'apprêtait à atteindre ou à dépasser les 36 points d'énergie).
- 2 Soit c'est le dernier tour\*. Au terme de ce tour, c'est le joueur ayant le plus de points d'énergie qui l'emporte. Toutefois, il n'obtient pas le grade d'Invocateur. Si plusieurs joueurs ont autant de points d'énergie, le gagnant est celui ayant joué le plus tard lors du tour final.



## Exemple:

*John et Sarah sont à égalité avec 27 Energies. Au tour final, John était second et Sarah troisième. C'est donc Sarah qui gagne la partie.*

\*Une partie compte normalement 6 tours de jeu. Un septième tour est optionnel pour les parties à 3-4 joueurs ; pour cela, les joueurs auront dû se mettre d'accord avant le début de la partie.

## REMERCIEMENTS

De nombreuses personnes formidables ont contribué à donner vie à l'île aux Invocations, ils ont été une grande source d'encouragement : Ani Pants, Mark Sosbe, Indigo Roth, Red Thunder, Fred the Wise, Steve & Darren, Caesar, Mike, Andrew, Kevin, Rory, Laurence, Or, The 45's, the many fantastic play testers and The Collector : Nenatechae Mars

Design de jeu par Robbie Munn

Illustrations par Simon Holland [www.simonhollandart.co.uk](http://www.simonhollandart.co.uk)

Règles du jeu par Robbie Munn & Filip Falk Hartelius

Traduction française par Axelle Grünberger & Xavier Cheney

Conception graphique par Sebastian Koziner (OK Art Studio)

Tout les droits reviennent à Robbie Munn : [www.peculiarity.co.uk](http://www.peculiarity.co.uk)

# THE BELIEVERS

Mandela F-G, Torin Spence, Charlie Wise, Nicholas Sands, Pushpendra Rishi, Agnew Adam, Man O' Kent Games, Chris Lock, Claire and Mick Hayes, Phil Underwood, Adrian Ong, Tony Lea, Graeme Gearing, Curtis Frye, ChuanXin W, Joshua Gisin, FoolSinc, Sharon Oneill, Andy Pemberton, Joshua Bublin, Kevin Young, Colin Jackson, Ed Kowalczewski, Chemical Steve, Katie Bain, Scott Russell, Ingo Hildebrandt, George Agrimakis, Christoph M. Meyer, Ian Hayward, Mark Sosbe, Daniel Evans, Robert Bates, Marko Tate, Jeremy Ernstoff, Mike Dickinson, Daniel Monticelli, James Awesome Phillis, Archie Gemmell, Joe Schelin, Stephan Glaß, Michael McSweeney, AndSomeDoug S-N, Michael McCord, We're Not Wizards, Dennis Beyer, Everett A Warren, Andy Carter, Joseph Muñoz, Lord Slayer, Steve Whittam, Ben Stanfield, Thomas M Nicholson, SirReasoner, Rick Ryder, Matthew Tidbury, Jam Ibañez, Olivia and Eloise Harris, Adam Kugler, Benjamin R Bailey, Errel Braude, Paul Bryant, Michael Torjusen, Karl Bobby, Rob Wade, trevpb\_101, Marz, Fred Wyver, Conrad Bennett, Dan Simpson, Jake Harsh, B. Thomas Griffin, The unwelcome guest, Davis Kiel Yadin Flammer, Audri Gee, Brian A Kaye, Bengt, Eric, Clayton Amelia, Bar Restart, Rob Vollebregt, Eli, Ben Hunter, Steve Harbron, Dave Eveler, Mark Carter, Theo M. Jones, James Wade, Luke and Ben, n/a, John 'Alfie' Amey, Taliesin, Dan Dechant, Sam Do, Thibault, Realman Lee Ker Hsien, Jared Linney, Robby Clark, Willowia Woolfmoon, Verity Martin, Kim Pike, Benjamin, Rebekah at Playoplis, Peer, Logan Raschenbach, Lewis Shaw, Rey Tirado Family, Sean Wanderer, Keygnaert Birger, Pavel Georgiev (BG), Mark (Sparky) Erwin, S01itude, tgm, paul CHEVALIER, Ivane Matthews, Matthew Ledgerwood, Andrew B Steiner, Juju Bee, Ben Ihms, Noah Bemont, The Lawrence Gals, hufflewolf, Marcuis noyes, Andrea Verhulp, Marco Spatz, David Murcutt, Paul Frohnsdorff-Harris, Owen Rutter, Clemens, Steffen SMYR Meyer, Florian Bourgoin, Rory J Somers, Matt Denny, Hannah Ashwell, Robikscube, Duncan Goodwin, Matt Jenkins, Tom Lindberg, Pirha Phoenix, Tay Kae Sian, Bam Bofu, Lindsey Aschenbach, David Raabe, Claire Smith, Luke Ruane, Ron Bright, Ross Jepson, Shawn Hendrick, Philip H, Douglas Gooding, Angie Campbell, DTAgent2000, Jon Goodwins, David Preston, Daan Banaan, Arnaud Levy, Jay Salzman, Sarah Oglesby, Janeace Liles, Matt Green, Nathan Kerr, Zack Fissel, Ciaran Chapman, Doctor Professor M.D., Jessica Denio, Matt Cook, Derek Spencer, Michelle Fernandes, Alex Sitaras, Alazavrus Bakanovic, Jonas Myhren Larsen, Rob Steedman, Christoph Mesling, Ricardo Schnur, Robert Spohr, Brian L Dahlstrom, Stephen Steitz, Marcus Burnham, Anne Spilman White, Matthew Felton, Laz Organtzoglu, David Reay, Joe Stamm, Michael Mishkin, Ryan Palmer, Luzithra, Tad L. Miers Jr., Adam Brittain, Nik Menenga, Dan Moore, Rickie Barger, Andrew Pilcher, mik0ton, JV Reyes, Emma Alala Elisabeth Weigert, DRock, M.K. Strauss, Vasilis, Shuttlew, Richard Anderson, Megan Tully, Terry Shields, No, Jakob Oelund, Trevor A. Ramirez, Amber Traugott and Dax Dyson, Christian Weyer, Steve Turlhurst/Junior, Philip Groeber, Mystica Brno, Sean Hammersburg, Mickey Gherardi, Simon Anstee, Chester Lee, Kreezy, Dan Soap, Joshua P Cha, Ane-Marie Mortensen, Nicky Roger, Tom Kenwright, Allen Marlborough, Brian Ocampo, Cheluea Michael Santoso, Ahmed Beladi, Stephen Arthur, Alonso Carbalja Friedrich, CitriVanden, Aurimas Bartkus, Ruth Arnold, HÜMIRig, Gary Blower, Jeff Roth, Ham-Lin Findlay, Cambin, Tobin Stryder, Not Serious' Laurent, M. Teittinen, Daniel Hafendner, Kevin Houdeumont, Kris, Gary Goff, Jon Daywalker, Alex Robbins, Drew Sheldon, Jon Woodall, Jason Newberry, Hyun Jun PARK, Pieter Guetens, Chris Nunn, Michael Daemon Gunn, Chris Brown, Patrick Baudoin, Guildenstern, Caroline Mattie, Saoud Aref Ahli, Hunter Hayes, René, Oliver Pabst, Indigo Roth, Julia Redgate, Adam 'Rollo' Rolan, Timothy Haveaux, Amy Hacker-OTT, Asier Diez, Jimpasper, Nagendra, Cysterion, Eira, Randy Jung, John Christian Livaag, Andrew Vaccaro, Xavier Cheney, EH Gaming, Kara Ronc and James Wheeler, Robert McCarter, Katherine and Benjamin Riitman, Michelle VanSetten, Naoko Brennan, Alana Wolfgang-Duran, Matt Hayward, Dan, Kai, Jdubs, Benjamin Sauer, Micah Toru, Steve, Daniela Enckler, Safo, Llewellen, Stephanie Liu, Luke O'Rafferty, Morifade, Christopher Potter, Brent Daulton, Nick Dodd, Robyn Sameshima, Noam Arp, Alex Gao, ThermoTony, Yes, Jahn, ZedDiplomacy, Tim E., Lil' Z, Julie Wright, Gw Hicks, Wandering Cossack, Giuseppe Damiano "José", Emma May, Renato Schicker, J A Duran, Guillaume Galy, Pippa Brennan, Nicole Rayl, Jim Cotroneo, Ely McGinn, Nicola Venturini, Chris Ulm, Maik Brinkmann, Sandy Wilson, Zakk Flask, Brian Giel, Matt Bannister, Lukas J. Gladic, David Faith, Jorge Mata, Brian Edwards, Becca Kinsella, D.J. Karen, Trae & Evan Cole, Charlie Cowell, Mark Baxter, Moritz Elsaß, Irma Gerd, Luciano Quondam Vincenzo, Claudia Goerdt, Charlie Georgina Darby, Billie Jaso, Sirriq73, Mason Crawford, Slorder, Christophe Floutier, Zachary A. Hicks, Padath, Pablo Clemente Tejero, Samuel J Rudland, Donna-Maria Hagan, Rocco, Drako Dragon, Jay Eames, Noah Adcock, Deb K., Kenneth Schultz Jeruff, Paul Wilson, Paulo Vicente, /<, David Broncano Cañada, Bo, Florian Stahl, Filip "fejisk" Koval, Torbjørn Tollaksen, Ebrithil, Weronica Linné, Nghiem Tran, Andy Sheppard, Nicolas (Neuch) Decombe, Lauren Cubberley, Jacek, DelphinusWolf, Shemamforash, Allan S. David Mustill, Stefan Johansson, Nadav Nuni, Patrice da Matha Sant'Anna, colmisse, Zach, Fera2010, Steph Wood, Shiri & Dror Heller, Katharina Prinz, Brett Boyer, Ralf Baumgartner, Johan Vad-Nielsen, Steffanie Piché, Juho Suominen, Graham Ford, Fedde, Mark Peppin, Brian Wax, Hanna "knytt" Björkman, Paul CHAUVET, Amy McNaab, Alex Chiru "atwasabi", Aandonar, Elegant Book, Amanda Gill, Rachael Fincher, Key 'Dragon' Wales, Kanapod Manorat, blind man coreyu, Jonathan Sebert, Thijs Tak, Christine Bunzel, Lony Hillel, Dom McCarthy, Tom Wakefield, The Weasel Wizard, Marcus Hallman, Arisade, Ben (Aesyr) Thompson, Benjamin Sessler, Nik Najarian, Chris Bates, Katelyn Baker, Bruno Sertimelli, Antoine FOURMAGE, Jamie Andrews, Damon Casale, Jonathan Politis, Nina E. Mullen, Janice Gist, Kyle Foster, Chris Woodgate, Kolja Kube, Scott Milne, Klos, Lea Stefanovic, Christian Kühr, Hofnart Felder, Samuel Sheard, Franz-Erich Griggs, V de Villeneuve, Anne Sarver, BluzSchinobu, Shawn H., Leo Löwenpower, Jake Kalka, Morse Family of PA, Simon Holland, Jen Cabbage, Louise Peareth, Ted Forcier, MomoCon, Bart & Annelies Malfoy, Frank D. Roosevelt, Alex and Emily, Nuno, Michael & Jess, Jell Jordan, M. C. Hawk, Ryan Sorensen, Jesse Keller, Jonathan, Jonathan Hensley, Jack Buckley, Markus Beer, Oren Douek, Daniel Grimmwood, The Niemics, Chani Goldenhuys - XaviBlu99, Congrove Cubic Cats, The Klimek family, Marlon Cruz Braga, Kye J Norman, Lucas, Tim Nikias Wenclawig, Tony Hanna, Danny Naert, Proxyz, J Ward, Mark Platte, Kortney & Dean Conover, Matt Johnston, Franziska Steiner, YGK.Gamemight, Jonathan Archer, ...., Rory Taylor, Froth, Jo Goebel, André van Driel, Anthony Cioutzyski, Philipp Wiedekamp, Cody Bouth, Neal Dross, Michael Blackwell, Hollie Bradford, Hombi, Jim Buchanan, Tim Baber, Jeroen Burger, Odidikillu, Erik Westover, Tuutupaallero, Nick Smith, Holger Kohlhoff, Mike White, Filip Biörsmark, Mathieu Hadjadi, Stéphane Richard, Brian Ruehle, Jade Donald, Evan S Carroll, Cedric Sureshukumar, Stefan Krane, Benjamin Sherwood, Frank Pukrop, Andrew Emmons, Shawn G Bowers, Chris Davidson-Taylor, Daniel Flood, Shaun McMenamin, Paolo Mulatti, Ted Butler, Kabrina, Scott "Trox" Morris, Carl Fitzsen, Dominic Johnson, meglwen86, Amberly L, Sebastian Zaleski, Adrien C. Chauv, Earthslub, Josh, Tavorie Jarvis, Amke Loots-Geiseimeier, David Rogers, Björn Kruse, Oliver Runzheimer, David Aguilar, Mark Kewer, Keith Mackay, Xerross, Lupus, C. John Louten, Ashley Jenkins, Andy Green, Tommaso Madonia, KeV-La, Peter McGlynn, Asuka Robinson, Luca Schwindt, Gordon Stephen, Lucas Young, Pieter-Melanie van Heugten, Kristin Morin Welis, Camille Simpson, Bryce LeWarne, Aaron Howard, Shayne and Kayd Unger, Troy Comeaux, Steven "Daddy-O" Lane, Gweth Jones, Adam Meier, Steve Lord, Paul Currie, Thyme Masters, Donovan Janz, Tyler Castile, Jeff Saunders, Heiman Lui, Corey Nowak, Matthew Knight, mangfordit, Daniel P. López, Ralpheeeee, Kristian Kaufmann/ FalconAsh, Macaulay Morrison, Ryan Friend, Marek Meyer, Christian Bauer, Till Rixmann, Lord Blood, Raaaf el Olmo, OldMcGroin, Belius, Sarah Sanderson, Pablo A., Dunkmaster Masterflex, Matthew John Olley, Sebastian Hochstetter, Sven Reber, Erik Widell, Tobias Wujzer, Peter Grusel, Arvi Deoul, Reid Barrington, Liz Mackie, Demonhawk, kanaryumato, Hogo, Matthew Betts, David Traynor, Rjary, Wendy F Michael Moody, Jen Estrompa, Jake Frey, Amanda Stayton, Elizabeth Custodio, Thomas FaKnacht, Kirk Dawson, Nathaniel Parry, Jakob Breuberg, Daniel Lambuca, Ian Riach, Morten Busk, No, Carlos Aziel y Heyda, klopskónig, Nathan Chaney, Robert M Soderquist, YL Huedg, Seth & Tesca Michaelson, Nils Kittlaus, Zigryous, Michael De Wulf, Jeff (T?) Heemstra, Laura Bentley, Elliot Shale, David, Bert, Ross B Miller, Martin Gisch, Lisa, Shaun Murphy, Amanda Castlerline, Thomas Becker, Tony Vercarre, Nicolas & Sandra Barcellandi, OBI, Golmar Klonk, Saxon Freiner, Marcus Richards, Justin Brabander, Lauren Medlen, Eric Lowe, Ben, the Gaming Chemist, Ben Farrell, Rob and Anna-Marie Mulvihill, Clayton Burt, Shane Harrigan, Austin "Yoshi" Bailey, Amos, Cosmo Reynolds, AB & KT, Mark Pond, pcarpenter717, Sean McCormack, John and Tammy McNeely, Logan Lainhart, Nick Sulverson, Gabriel Dominguez, Kimberly McCarty, Wolfgang Lütike, Mark Morell, Eric van Dooren, Helen Febrie, Thomas & Haley Drusen, Nah, Ian McFarlin, James Perkins, Kimmo Täiväljärvi, Laura, Arlen Angelwands, Jaypaul Barrow, Dave Natriss, Jerome, A surprised donkey, René Dedy, Dice And A Slice IIFRACOMBE, Monica Musen, Julian tyson, Dirk Schöppler, Darren Wragg, yes, Kamil Baranowski, Noralie, Simon Withers, Levi D. Smith, Sam "Monkeyboy" Drayson Le Tissier, Nick Boyer, Craig Webber, Cory, Stacey, Mathé Jen , Anihawk72, Felicia Jafari, Koentaajam, Gino POLLIDO, Allen Crimmins, Ryan Cadenhead, Lars Tårnbrandt, Andreas, Gabor Egedy, Mike Gray, Tom Oneill, Stu Baynham, Callum Campbell, David Digby, Paul Flood, Rob Harper, Robin Kay, Jenny Butler, Jonathan Barreaux, Geir-Arne Greger Eriksen, Jeff Cox, Alex Buirch , Darren Lainhart, Shawn Lainhart

# FICHE DE REFERENCE

## PHASES PAR TOUR

**Phase d'invocation** - Dépensez l'énergie pour les créatures invoquées sur l'île  
D'abord les Wyrms, ensuite les Trolls, enfin les Sprites.

**Phase d'action** - Les créatures se déplacent et attaquent.  
D'abord les Wyrms, ensuite les Trolls, enfin les Sprites.

**Phase de ravitaillement** - Accumulez l'énergie, réactivez vos créatures et déterminez l'ordre du tour de jeu.



### Wyrms

**Invoquer un Wyrms coute:** 5 énergies

**Actions possibles:** 2

**Attaques:** +4

**Défense:** 8

**Énergies obtenues par l'adversaire quand retiré:** 3

**Capacité spéciale:** échange adjacent avec des créatures amies pour 1 énergie par échange



### Troll

**Invoquer un Troll coute:** 3 énergies.

**Actions possibles:** 3

**Attaques:** +2

**Défense:** 7

**Énergies obtenues par l'adversaire quand retiré:** 2



### Sprite

**Invoquer un Sprite coute:** 1 énergie.

**Actions possibles:** 1

**Attaques:** +1

**Défense:** 1d6, + 1 pour chaque Sprite ami du territoire.

**Énergies obtenues par l'adversaire quand retiré:** 1

**Capacité spéciale:** Gagnez 1 énergie pour chaque Sprite d'un territoire non contesté pendant la phase de ravitaillement.

## MANIÈRES D'ACQUÉRIR DE L'ÉNERGIE

- Position basse dans la piste d'énergie
- Domination du territoire
- Avoir des Sprites sur des territoires non contestés
- Enlever des créatures rivales de l'île

Actions



Face active

Bonus d'attaque

Défense



Face inactive

Défense