

RECTO DE LA FICHE INVOCATION

~L'INVOCATION~

Une invocation (du latin : *invocare* signifiant invoquer, appeler) est l'action de demander de l'aide, du secours par une prière à Dieu, un saint, une divinité, un génie, un esprit... Ce terme fort est surtout utilisé dans un contexte religieux ou spirituel. Invoquer une créature magique, dans un univers fantastique, c'est l'appeler à l'aide et la faire venir sur le champ de bataille grâce à l'usage de la magie. Selon les univers, on peut invoquer des esprits élémentaires, des démons, les esprits des morts ou encore des créatures issues des légendes de différentes cultures. Le Monstre Joueur en perdant en permanence un Dé dans la Salle d'Invocation et cela au prix d'une blessure permanente peut générer un Monstre Invoqué de son Type . Si ce Monstre Mineur meurt, alors Le Monstre Joueur retrouve toutes ses capacités de combat. Invoquez, combattez, défendez le Château !

CONTROLE DES MONSTRES INVOQUES




Les Monstres Invoqués agissent à la fin de la Phase des Monstres, après que les Monstres Joués aient tous agi. Ils sont contrôlés conjointement. Vous pouvez désigner un joueur pour contrôler les Monstres Invoqués durant toute la partie, ou le faire à tour de rôle. Un Monstre Invoqué peut agir dans le tour où il est invoqué et ses statistiques sont lues de la même façon que celles des Héros (p. 18-19).



Les Monstres Invoqués sont toujours soumis aux Conditions (Défavorable, Ténèbres, etc.). Les Villageois tués par les Monstres Invoqués réduisent normalement le Moral du Village, mais les Monstres Invoqués ne peuvent pas interagir avec les Objectifs. Enfin, les Monstres Invoqués sont incapables de placer des Pièges.

Les Blessures infligées par un Monstre Invoqué, tout comme celles découlant d'une Aptitude monstrueuse, sont d'un genre différent des Blessures infligées grâce aux Dés. Cette nuance importe lorsque vous attaquez certains Héros.

FICHE INVOCATION - EXTENSION HORRORS OF THE SANDS -

  **L'INVOCATION** 

L'INVOCATION (EXTENSION HORRORS OF THE SANDS)

L'extension Horrors of the Sands introduit une nouvelle mécanique dans Village Attacks: l'Invocation.

Des versions inférieures des Monstres inutilisés par les joueurs dans le scénario peuvent être invoquées pour les aider. Pour distinguer les deux, les Monstres des joueurs seront appelés **Monstres Joués** et ceux amenés en jeu par l'Invocation seront les **Monstres Invoqués**.

CONSTITUER LA PILE D'INVOCATION

La pile d'Invocation est constituée comme la pile des Héros; 1 Monstre Invoqué de chaque Type (Démon, Mort-vivant, etc.) est choisi au hasard.

Ces 5 cartes sont mélangées et placées en tas, face cachée. Les Monstres Joués ne peuvent pas servir dans la pile d'Invocation. Un seul Monstre de chaque Type peut être employé pour la constitution de la pile d'Invocation.

INVOKER DES MONSTRES EN JEU

Les Monstres Invoqués entrent en jeu par la tuile "Salle d'Invocation". Sur cette tuile figurent les 5 Symboles utilisables des Dés qui constituent le coût d'Invocation.

- Chaque Monstre Joué doit payer 1 des Symboles du coût d'Invocation. Le Monstre Joué doit être dans la Salle d'Invocation pour payer le coût (en se défaussant du Dé). Chaque Dé ne peut être payé qu'une fois.
- Lorsqu'un Monstre paye l'un des coûts, placez un Dé de son Type (si vous possédez les 30 Dés de tous les types (Dés Kickstarter)) ou le marqueur Symbole du coût payé sur la case correspondante de la Salle d'Invocation. Placez un marqueur Blessure sur le socle du Monstre Joué. Ce marqueur demeure jusqu'à ce que le Monstre Invoqué entre effectivement en jeu. Tant que le marqueur demeure, le Monstre Joué lance -1 Dé. Maintenir le Monstre Invoqué dans ce monde requiert des sacrifices.
- Le nombre d'Invocations de Monstres est limité à deux sur le plateau de jeu.
- 1 Monstre Joué doit conserver son marqueur Blessure et continuer à jeter 1 Dé de moins tant que son Monstre Invoqué est en jeu.
- Si un ou deux Monstre Invoqués disparaissent du plateau de jeu, les Monstres Joués durant la partie peuvent se diriger à nouveau vers la tuile d'Invocation pour invoquer un ou deux nouveaux Monstres Mineurs.
- Lorsque chaque Monstre Joué a payé une partie du coût, révélez la carte au sommet de la pile d'Invocation. La figurine correspondant au Monstre Invoqué est placée dans la Salle d'Invocation.

TSVP... 