

Fan-extension pour Seasons

Manuel

Energies primordiales

Certaines cartes de cette extension permettent de recevoir une ou plusieurs **énergies primordiales**.



Une énergie primordiale est représentée par un jeton correspondant à l'illustration ci-dessus et peut être défaussée en remplacement de n'importe quelle énergie à tout moment. Une énergie primordiale se cristallise à 3 cristaux quelle que soit la saison (hors bonus ou malus éventuels). Elle est toutefois considérée comme un type d'énergie à part entière (pour le Grimoire secret ou l'Élémentaire de terre par exemple).

Les énergies primordiales ne peuvent être générées que par les cartes en faisant explicitement mention. Il n'est par exemple pas possible de créer des énergies primordiales avec un Arbre de lumière ou un Miroir des saisons.

Terminologie :

- Une carte invoquée gratuitement n'est pas considérée comme "invoquée". On dit dans ce cas que la carte est "mise en jeu".
- La **zone de jeu** d'un joueur constitue l'espace contenant toutes ses cartes posées faces visibles.
- On dit qu'une carte est **passée à un adversaire** lorsqu'une carte en jeu est transférée de la zone de jeu d'un joueur à la zone de jeu d'un autre joueur. La carte n'est pas considérée comme mise en jeu ou invoquée. Si elle était activée, elle est redressée lorsqu'elle est passée à l'autre joueur.
- On dit qu'une **carte quitte la zone de jeu** lorsqu'une carte en jeu est sacrifiée, reprise en main ou passée à un adversaire.
- Une énergie **placée** sur une carte est issue de la réserve générale. Si une énergie appartenant à un joueur doit se placer sur une carte, la description de l'effet sera de type : "**Défaussez une énergie puis placez-la sur cette carte**" ou "**placez une de vos énergies...**". L'énergie ainsi utilisée peut provenir de la réserve ou de l'amulette d'eau.

Modifications de règles existantes :

Le bonus "pioche" vous permet de conserver 1 ou 2 cartes au lieu d'une seule.

Modifications de cartes existantes :

- **Bottes temporelles** : Elles permettent de bouger le marqueur de saisons d'1 à 2 cases au lieu d'1 à 3 cases.
- **Fées charardeuses** : Elles ne font plus gagner de cristal supplémentaire.
- **Idole du familier** : Son effet est permanent et fait gagner 2 cristaux par familier que le joueur possède en jeu à chaque changement d'année. Il fait toujours gagner 10 cristaux lors de sa pose.
- **Kriss nécrotique** : Il fait gagner 3 énergies au lieu de 4 et rapporte 3 PP de plus.

Nouvelles cartes :

Amulette de lumière : les énergies cristallisées suite à l'invocation de l'Amulette de lumière sont cristallisées selon la saison courante. Vous recevez les énergies primordiales immédiatement après l'effet de cristallisation. Mettre en jeu l'amulette de lumière ne vous permet pas de cristalliser d'autres énergies pendant le reste de votre tour si vous n'en avez pas déjà la capacité.

Amulette du désespoir : si votre réserve d'énergies a une taille de 1, vous ne la diminuez que d'1.

Arbre élémentaire : lorsque plusieurs énergies dépassent de votre réserve lors d'une même action (par exemple, pioche excessive d'énergies suite à l'effet de la Couronne Vampirique), l'effet ne se déclenche qu'une fois.

Artefact surchargé : l'effet s'applique uniquement sur les cartes piochées grâce à un dé des saisons. Vous recevez 6 cristaux si vous ne conservez aucune carte, même si vous en aviez pioché davantage via des pouvoirs de cartes. Toutes les autres pioches n'étant pas directement issues du dé de saison ne déclenchent pas l'effet.

Bouclier cristallin : lorsqu'une carte devant être sacrifiée est conservée en jeu grâce au Bouclier cristallin, vous bénéficiez tout de même des effets relatifs au sacrifice de la carte. Par exemple, si vous protégez une carte avec le Bouclier cristallin suite à l'invocation d'un Mimic d'Arus, celui-ci vous fait tout de même gagner 12 cristaux. Si vous sacrifiez un bouclier de Zira, l'effet du Bouclier cristallin ne peut s'appliquer. En effet, l'effet du bouclier de Zira s'applique sur lui-même et il n'est donc pas considéré comme sacrifié par l'intermédiaire d'une autre carte. De même, si Raven d'usurpateur est sacrifié car l'objet copié quitte la zone de jeu, il n'est pas possible d'utiliser le bouclier cristallin pour sauver Raven : l'effet qui stipule que Raven est sacrifié quand l'objet copié quitte la zone de jeu est un effet propre à Raven et on considère donc qu'il se sacrifie lui-même.

Calice doré : L'effet tient compte des cartes altérant le coût d'invocation de vos cartes comme la Main de la fortune.

Cœur de Lariam : les énergies placées sur le Cœur de Lariam proviennent de la réserve générale et non de la réserve de joueur. Lorsque vous vous gagnez un emplacement de jauge d'invocation grâce à l'effet d'activation du Cœur de Lariam, placez immédiatement une énergie d'air issue de la réserve générale sur le Cœur de Lariam. Si un effet quelconque vous fait augmenter ou diminuer votre jauge d'invocation de plus de 1 emplacement lors d'une même action, placez autant d'énergies sur le Cœur de Lariam.

Cœur des abysses : les actions existantes sont 1) invoquer une carte 2) activer une carte 3) cristalliser une ou plusieurs énergies.

Collier d'harmonie : l'effet se cumule avec ceux altérant le coût d'invocation de vos cartes. Si vous avez une Main de la fortune et une Statue bénie d'Olaf (d'un coût de 3 énergies d'eau), vous pouvez alors invoquer cette dernière pour un coût de 4 énergies de votre choix (3-1+2). L'effet du collier d'harmonie est facultatif : vous pouvez ne l'utiliser que sur les cartes de votre choix.

Couronne de prestige : si vous invoquez une carte ayant des points de prestige négatifs (Traité maudit d'Arus, Âme damnée d'Onys...), son effet ne s'applique pas.

Dé saisonnier : à l'instar du dé de la malice ou du dé de la constance, le dé saisonnier s'active avant que vous effectuiez les actions de votre dé des saisons. En ce cas, lancez un dé d'une saison de votre choix. Parmi les dés de la saison choisie, le dé que vous lancerez est déterminé de façon aléatoire. Vous avez alors le choix entre ce dé et votre dé de la saison courante.

Élémentaire d'eau : les énergies présentes dans les réserves des adversaires suite à l'invocation de l'Élémentaire d'eau ne peuvent plus être utilisées pour invoquer des cartes pouvoir, mais elles peuvent toujours servir à d'autres fins

(activation, cristallisation...). Vous pouvez utiliser le moyen de votre choix pour identifier les énergies gelées. Par exemple, en les plaçant sous votre plateau personnel. Ces énergies comptent toujours dans votre limite d'énergies.

Élémentaire de feu : chaque adversaire choisit les cartes qu'il défause ou sacrifie.

Élémentaire de terre : les énergies dépensées lors de l'invocation de l'Élémentaire de terre ne sont pas prises en compte dans son effet d'arrivée en jeu. Les énergies présentes sur l'amulette d'eau ou sur toute autre carte ne sont pas prises en compte dans la résolution de l'effet.

Épée de la création : vos emplacements de jauge n'ont pas à être occupés par des cartes pouvoir pour que l'effet de l'Épée de la création se déclenche. Des emplacements de jauge vides suffisent. Si vous avez une jauge d'invocation dotée de 15 emplacements et le guetteur de Lariam en jeu à la fin de la partie, vous ne recevez pas 20 cristaux.

Fiole d'enrichissement : vous ne pouvez l'activer que si votre réserve d'énergie est pleine.

Fontaine aux souhaits : son effet s'applique uniquement lorsque vous gagnez 2 énergies directement issues d'un dé des saisons.

Foxia Illusio : vous pouvez effectuer autant d'échanges d'énergies que vous le souhaitez entre les réserves des différents joueurs (dont vous-même). Chaque joueur doit en tout temps conserver exactement le même nombre d'énergies.

Gardien de Xidit : les adversaires doivent toujours avancer leur pion sur la piste des bonus. La perte de cristaux liée à cette piste s'effectue normalement à la fin du jeu.

Grimoire des familiers : l'effet du Grimoire doit obligatoirement être utilisé dès lors que vous invoquez un familier en payant son coût d'activation.

Grimoire secret : si vous possédez plusieurs exemplaires du Grimoire secret, ses effets se cumulent:

Exemple avec deux exemplaires de cette carte :

Bonus de cristallisation : En plus de l'effet normal, vous gagnerez 4 cristaux par type d'énergie cristallisée durant ce tour. Les énergies primordiales représentent un type d'énergie à part entière.

Échange d'énergie : En plus de l'effet normal, vous gagnerez 2 énergies de votre choix.

Jauge d'invocation : En plus de l'effet normal, vous gagnerez 2 emplacements dans votre jauge d'invocation.

Pioche : En tout, vous pourrez regarder les 8 premières cartes de la pioche.

Guetteur de Lariam : lorsque le Guetteur de Lariam est en jeu, ne déplacez pas votre pion sur votre jauge d'invocation. Cependant, vous disposez d'un emplacement disponible de moins dans votre jauge d'invocation. Cet emplacement en moins n'est pas affecté par les cartes augmentant votre jauge d'invocation.

Par exemple, si vous avez une jauge d'invocation possédant 15 emplacements, le Guetteur de Lariam ne laisse que 14 emplacements disponible. Tant que vous avez le Guetteur de Lariam en jeu, la taille maximale de votre jauge d'invocation est de 14.

Hyacinthe le généreux : les cartes passant d'un joueur à l'autre sont les cartes en jeu. Le joueur actif passe une carte en premier et on passe au joueur suivant dans le sens horaire. Il n'est pas possible de passer au joueur suivant la carte que l'on vient de recevoir par l'effet de Hyacinthe le généreux.

Si un joueur passe une carte activée, redressez celle-ci comme vous le feriez avec l'Âme damnée d'Onys. La carte passée n'est pas considérée comme invoquée : les pouvoirs d'entrée en jeu ne sont pas appliqués et les effets relatifs à l'invocation d'une carte (Cœur du magma, Bâton du printemps...) ne sont pas non plus appliqués. Les effets permanents de certaines cartes appliqués à d'autres cartes comme Raven l'usurpateur ou l'Entraveur d'Argos restent en place et ces effets fonctionnent donc normalement.

Les cartes verrouillées par l'Entraveur d'Argos ou Raes de désenchanteur n'ont plus d'effet et ne peuvent donc pas être passées.

Kraken grognon : chaque adversaire subit les trois mêmes effets, que vous choisissiez.

Lame de corruption : si vous défaussez une carte possédant un nombre négatif de points de prestige, perdez alors des cristaux au lieu d'en gagner.

Mausolée de Nelfaro : lors de la mise en place, laissez dans la boîte de jeu l'Urne de Nelfaro. Lorsque vous devez la mettre en jeu, prenez-la dans la boîte et mettez-la en jeu.

Miroir de Méduse : pour identifier un familier pétrifié, vous pouvez le faire pivoter à 180°.

Monolithe de cristal : les énergies placées sur le Monolithe de cristal proviennent de la réserve générale. Lorsque son pouvoir est activé, les cristaux excédentaires sont perdus. Par exemple si vous activez le Monolithe de cristal en ayant 25 cristaux, vous recevez 3 cristaux, placez 2 énergies sur la carte mais vous perdez les 8 cristaux restants. Rien ne vous empêche de l'activer lorsque vous avez moins de 7 cristaux. Vos cristaux sont alors perdus et vous ne placez aucune énergie sur le Monolithe de cristal.

À la fin du jeu ou lorsque le Monolithe de cristal quitte votre zone de jeu, ôtez toutes les énergies présentes sur celui-ci.

Piédestal de puissance : si une carte ayant un nombre négatif de points de prestige quitte votre zone de jeu, vous défaussez autant de cristaux que sa valeur en points de prestige. Si vous n'avez pas assez de cristaux, défaussez tous vos cristaux.

Plume du Phénix : les cartes de la défausse doivent rester dans l'ordre avant et après le choix de votre Familier. Si aucun familier n'est présent dans la défausse, aucun familier n'est invoqué. Pas de chance.

Potion de régénération : si vous copiez un familier ayant été entravé par l'Entraveur d'Argos, aucun effet n'est appliqué.

Puits de régénération : l'effet s'applique également si vous revenez une année en arrière (par exemple avec les Bottes temporelles).

Sceptre d'Ishtar : si vous possédez plusieurs exemplaires du Sceptre d'Ishtar en jeu, chacun est pris en compte dans l'effet des autres. Cependant, comme indiqué dans le texte de la carte, le Sceptre d'Ishtar ne se prend pas lui-même en compte dans la résolution de son propre effet.

Skultula Venenosa : si vous ne possédez aucun autre familier lorsque vous invoquez Skultula la vénéneuse, vous devez sacrifier celle-ci dès son invocation.

Source élémentaire : vous devez placer au moins une énergie dessus lors de son entrée en jeu. Si vous mettez cette carte en jeu gratuitement, vous choisissez quelle(s) énergie(s) placer dessus depuis la réserve, mais pas plus d'une par type.

Stèle de dévotion : les cartes placées sous la Stèle de dévotion ne sont pas considérées comme étant en jeu ou faisant partie de votre main. Elle ne peuvent être ciblées ou prises en compte par quelque effet que ce soit. Si la Stèle de dévotion est sacrifiée par l'intermédiaire d'une autre carte, toutes les cartes situées dessous sont défaussées.

Transformateur d'Eolis : le coût d'invocation ne prend pas en compte les effets des cartes en jeu (Main de la fortune...). Il s'agit toujours du coût minimum et normal de la carte défaussée. Pour bénéficier de l'effet du Transformateur d'Eolis, une carte doit être effectivement sacrifiée. Par exemple, si vous activez une Potion de savoir et sacrifiez un Bouclier de Zira à la place, l'effet du Transformateur d'Eolis s'applique sur le Bouclier de Zira et non sur la Potion de savoir.

Troll incontrôlable : son effet d'entrée en jeu diffère en fonction de la saison durant laquelle il est invoqué.

Ulycas le jaloux : l'effet diminue la jauge d'invocation uniquement chez les adversaires ayant au moins 1 emplacement dans leur jauge d'invocation. Si la jauge d'invocation d'un adversaire ne peut diminuer, la vôtre n'augmentera pas.

Urne de Nelfaro : voir *Mausolée de Nelfaro*.

Vase précieux d'Argos : son effet s'applique uniquement lorsque l'unique énergie reçue provient directement d'un dé des saisons. Si vous recevez une énergie unique suite à l'effet d'une autre carte interférant ou interagissant avec un dé des saisons (par exemple : dé de la constance, fontaine aux souhaits), son effet ne se déclenche pas.

Vasque du sacrifice : vous devez posséder au moins 1 emplacement de jauge d'invocation pour activer la Vasque du sacrifice.