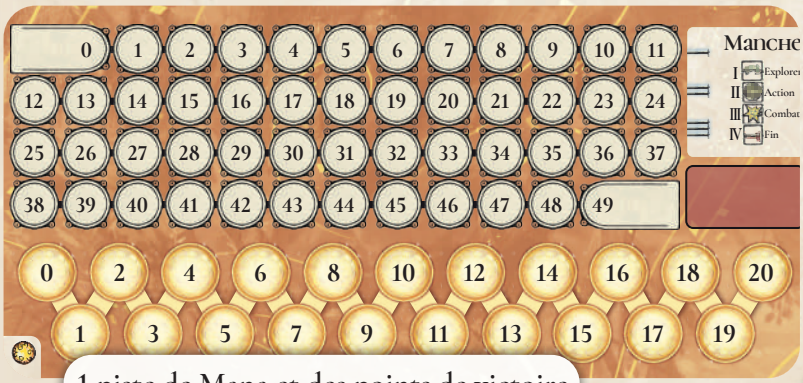
Evenfall

La Voie des Cristaux

Livret de règles





1 piste de Mana et des points de victoire

4 tuiles points de victoire



2 tuiles Clan (à double face)





4 Chats



1 Voie des Cristaux



34 Catalyseurs : Cristaux



22 Lieux de Pouvoir



30 Rituels



24 Spécialistes ou Membres du Conseil

6 Pierres de Pouvoir





2 plateaux Clan : La Corne La Vague



4 jetons Clan



9 tuiles Récompense de Combat



4 Aides de jeu



2 Lieux de départ



8 Sorcières



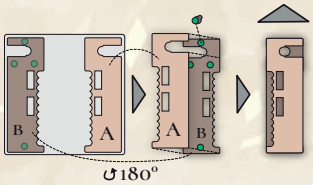
8 Anciens

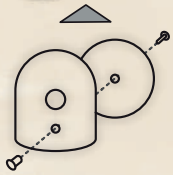


8 marqueurs



2 Cadrans Mana







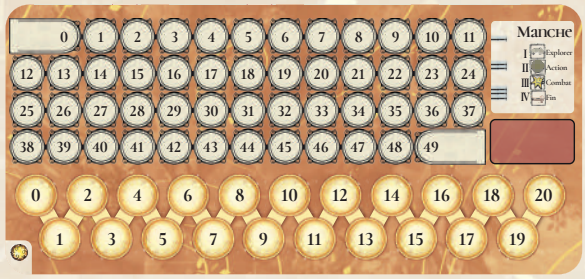
1 sticker d'équilibrage pour le côté Lune de l'Étoile

Le matériel de cette extension vous offre plusieurs modules pour améliorer votre jeu de base Evenfall. Les éléments suivants peuvent être directement intégrés dans le jeu de base dans n'importe quelle combinaison. Ils ne requièrent aucune règle supplémentaire :



Tuiles Récompense de Combat : Chaque tuile Récompense de Combat est associée à une Région (voir le dos de la tuile) et marquée d'un symbole ou . Mélangez toutes les tuiles avec le symbole et retournez-en une au hasard pour chaque Région. Vous les utiliserez pour recouvrir les Récompenses de Combat imprimées sur les plateaux Région. Ces tuiles resteront sur les plateaux Région pour toute la partie.
Les tuiles Récompense de Combat avec le symbole ne peuvent être utilisées que si vous jouez avec la Voie des Cristaux.

Piste de Mana et des points de victoire : Au lieu d'utiliser la piste de Mana et des points de victoire du jeu de base, vous pouvez utiliser la nouvelle piste de cette extension. Chaque joueur place un marqueur sur la case 0 de la piste points de victoire (de 0 à 49) et un autre marqueur sur la case 0 de la piste de Mana (de 0 à 20). Le marqueur restant n'est utilisé que si vous jouez avec la Voie des Cristaux. Si vous jouez sans la Voie des Cristaux, remettez le marqueur en trop dans la boîte. Placez les huit tuiles points de victoire sur l'espace en dessous du résumé de la manche. Utilisez le marqueur Manche du jeu de base.

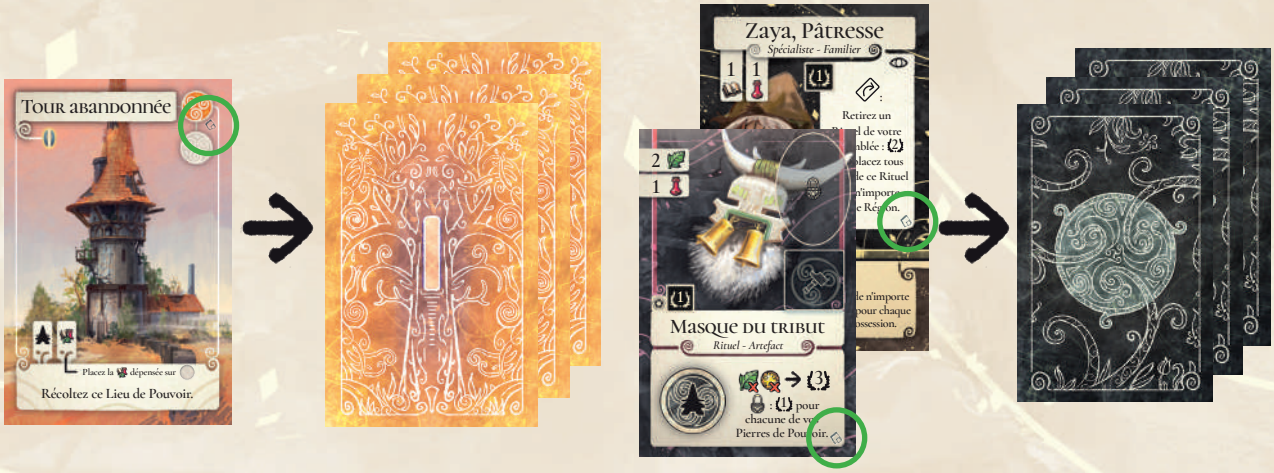




En plus des Clans du jeu de base, vous pouvez jouer les Clans **La Vague** et **La Corne** en utilisant le matériel correspondant de cette extension. Vous trouverez en page 4 des explications sur les capacités du côté Lune des nouveaux Clans.



Lieux de Pouvoir, Rituels et Spécialistes : Toutes les cartes de cette extension sont marquées des symboles ou . Les cartes marquées du symbole peuvent être mélangées dans les pioches correspondantes lors de la mise en place, peu importe si vous jouez ou non avec la Voie des Cristaux. Vous trouverez en page 10 des explications sur les effets des nouvelles cartes. Les cartes marquées du symbole ne peuvent être mélangées dans les pioches correspondantes que si vous jouez avec la Voie des Cristaux (voir « La Voie des Cristaux » en page 6).



Côté Lune : La Vague et La Corne

Les Clans « La Vague » ou « La Corne » peuvent être joués du côté Soleil comme du côté Lune avec le jeu de base ou la Voie des Cristaux. Le côté Soleil de ces Clans est identique à ceux du jeu de base. Lorsque vous jouez avec du côté Lune, ces Clans ont les règles uniques et capacités asymétriques ci-dessous.



La Vague - Niveau de difficulté : Moyen

(1) Pendant la **Phase d'exploration, piochez 5 cartes de la pioche Principale, puis gagnez 2 Connaissance, 1 Herbe et 2 Mana.**

(2) Lorsque vous activez votre **jeton Clan, récoltez tous les Lieux de Pouvoir de votre Cercle Élargi, puis vous pouvez effectuer un transfert (les transferts sont toujours facultatifs).**

(3) En tant qu'**action libre, vous pouvez dépenser une Herbe pour remplacer le symbole Effet immédiat d'un Rituel par une case Action. Vous pouvez ensuite activer l'effet de ce Rituel en jouant une Sorcière ou un Ancien (en suivant les règles de base) sur son symbole Effet immédiat comme s'il était une case Action. L'effet du Rituel n'est pas considéré comme un Effet immédiat pour ce tour.**

(4) La **piste Assemblée est différente de celle du côté Soleil. Elle ne vous rapporte que des cartes, du Mana et des points de victoire.**

(5) Le coût de vos **Membres du Conseil est identique à celui du côté Soleil.**

(6) Votre Lieu de départ n'a pas de Bonus de Liaison mais contient des informations concernant la mise en place. Avant la première manche, piochez des cartes de la pioche Principale jusqu'à ce que vous ayez pioché **3 Rituels avec un Effet immédiat et des noms différents. Gardez ces Rituels dans votre main et mélangez le reste des cartes dans la pioche Principale.**



La Corne - Niveau de difficulté : Élevé

(1) Pendant la **Phase d'exploration**, piochez **7 cartes** de la pioche Principale, puis gagnez **2 Connaissance**.

(2) Lorsque vous activez votre **jeton Clan**, récoltez tous les **Lieux de Pouvoir** de votre Cercle Élargi, puis gagnez **1 Mana** pour **chaque Spécialiste** dans votre Assemblée, y compris le Démon du Trône (voir ci-dessous).

(3) Pendant la mise en place, placez dans votre Assemblée le Démon du Trône en tant que Spécialiste et un Château brumeux possédant un Bonus de Liaison comme indiqué sur l'image à gauche. Chaque fois que vous jouez un Spécialiste, vous pouvez y attacher le **Démon du Trône**. Si un Spécialiste y est déjà attaché, vous pouvez le remplacer. Le **Démon du Trône** gagne la capacité du **Spécialiste** qui y est attaché. Cela signifie par exemple que si ce Spécialiste vous permettrait normalement de piocher une carte à chaque fois que vous avancez sur la piste Assemblée, le Démon du Trône vous permet d'en piocher une deuxième.
Si ce Spécialiste possède la capacité Épuiser, vous pouvez épuiser le Démon du Trône pour effectuer cette même capacité lors d'un tour ultérieur. Dans ce cas, faites pivoter le Démon du Trône à 90 degrés pour indiquer que vous l'avez activé. **Pendant la Fin de manche, retirez** le **Spécialiste** attaché au Démon du Trône et gagnez **2 points de victoire**, **1 Herbe** et **1 Potion**. Remettez la carte Spécialiste retirée dans la boîte.

(4) Vous pouvez voir un **symbole de Corne** sur la **piste Assemblée**. Chaque fois que vous atteignez une étape avec ce symbole, vous pouvez **attacher** le Démon du Trône à un **Spécialiste** différent. Si le Démon du Trône est épuisé, redressez-le.

(5) Le coût de vos **Membres du Conseil** est **identique** à celui du **côté Soleil**.

La Voie des Cristaux

Quand vous jouez avec la Voie des Cristaux, suivez les instructions de mise en place du jeu de base, puis suivez les étapes de mise en place supplémentaires suivantes.

Mise en place supplémentaire d'une partie avec la Voie des Cristaux

1

Prenez la **piste de Mana et des points de victoire** de cette extension ainsi que la **Voie des Cristaux** et placez-les au-dessus des plateaux Région. Chaque joueur place un **marqueur** de sa couleur de joueur :

- sur la case 0 de la piste points de victoire.
- sur la case 0 de la piste de Mana.
- sur la gauche de la Voie des Cristaux.

Placez le **marqueur Manche** sur la première case (I) du suivi des manches.

Placez les huit **tuiles points de victoire** en dessous du suivi des manches.



2

Chaque joueur prend un **Chat** et une **Pierre de Pouvoir** au hasard. Placez les Chats sur le deuxième emplacement de Récompense et les Pierres de Pouvoir sur le troisième emplacement de Récompense de la Voie des Cristaux.



3

Mélangez toutes les cartes avec les symboles et dans les pioches correspondantes (les Rituels et les Spécialistes dans la pioche Principale et les Lieux de Pouvoir dans la pioche des Lieux).

Piochez **4 cartes** de la pioche Principale, puis placez-les face visible en dessous de la Voie des Cristaux.



4

Placez les **Cristaux** à proximité des autres Catalyseurs dans la réserve générale.

5

Remplacez les **Aides de jeu** du jeu de base par celles de cette extension.



6

Mélangez face cachée toutes les tuiles Récompense de Combat. Pour chacune des Régions, choisissez au hasard une tuile Récompense de Combat correspondante (voir le dos des tuiles), puis placez-la face visible en recouvrant la Récompense de Combat déjà imprimée. Ces tuiles resteront sur les plateaux Région pour toute la partie.



Règles pour les parties avec la Voie des Cristaux

Comme dans le jeu de base, la partie se déroule en trois manches et chaque manche est divisée en quatre phases : la Phase d'exploration, la Phase d'action, la Phase de combat et la Fin de manche. Pendant la Phase d'action, les joueurs ont trois nouvelles actions disponibles (résumées aussi dans les Aides de jeu) :

I **Jouer une carte de la Voie des Cristaux**
II **Construire un Cristal**
III **Progresser dans la Voie des Cristaux**

I Jouer une carte de la Voie des Cristaux

En tant qu'action pendant votre tour, vous pouvez jouer une carte de la Voie des Cristaux. Pour ce faire, payez les ressources indiquées dans le coût de cette carte dans la réserve générale, puis placez la carte dans la zone correspondante de votre Assemblée, suivant les règles du jeu de base. Cependant, il se peut que vous deviez payer des ressources supplémentaires selon la position de votre marqueur sur la Voie des Cristaux. Au début de la partie, votre marqueur commence sur la gauche de la Voie des Cristaux. Si vous souhaitez jouer la première carte (depuis la gauche), vous devez payer une ressource supplémentaire au choix. Si vous souhaitez jouer la deuxième carte sur la Voie des Cristaux, vous devez payer deux ressources supplémentaires et ainsi de suite. Les cartes de la Voie des Cristaux peuvent être jouées en tant que Rituels, Spécialistes, ou Membres du Conseil.

Au fur et à mesure que vous progressez dans la Voie des Cristaux pendant la partie (voir Progresser dans la Voie des Cristaux), vous pouvez jouer les cartes en dessous de votre étape en cours sans coût supplémentaire. Les coûts supplémentaires ne doivent donc être payés que pour les cartes qui sont devant la position de votre marqueur dans la Voie des Cristaux.

Après avoir joué une carte de la Voie des Cristaux, faites reculer toutes les cartes restantes vers la gauche, puis piochez une nouvelle carte de la pioche Principale et placez-la face visible dans l'emplacement vide sur la droite. Ainsi, tous les emplacements en dessous de la Voie des Cristaux doivent toujours être remplis à la fin de votre tour.



Exemple : Catalina joue une deuxième carte de la Voie des Cristaux. Cette carte coûte 2 Herbes et 2 Potions. Puisque son marqueur est à gauche dans la Voie des Cristaux, elle doit payer 2 ressources supplémentaires de son choix. Elle choisit de payer 2 Herbes supplémentaires. Après avoir dépensé un total de 4 Herbes et 2 Potions, elle fait glisser toutes les cartes de la droite vers la gauche, puis remplit le dernier emplacement par une nouvelle carte de la pioche Principale. Elle place le Rituel choisi sur un Lieu de Pouvoir de son Cercle Élargi et réalise son Effet immédiat.

Les deux premières étapes de la Voie des Cristaux contiennent le symbole de Fin de manche suivi d'un X rouge. Ces symboles indiquent que **pendant la Fin de manche**, vous devez **défausser les deux cartes les plus à gauche** de la Voie des Cristaux. Faites glisser les cartes restantes vers la gauche et remplissez les emplacements vides avec de nouvelles cartes de la pioche Principale.

II Construire un Cristal

Quand vous construisez des Catalyseurs, vous pouvez dépenser des Serpes et des Orbes, tout comme dans le jeu de base. Vous pouvez désormais construire des Cristaux en tant que Catalyseurs. Pour construire un Cristal, dépensez 1 Connaissance dans la réserve générale et placez un **Cristal**, **face déchargée (sombre)** visible sur un emplacement de construction libre de votre Assemblée.



Les Cristaux vous aident à progresser dans la Voie des Cristaux. Cependant, ils doivent d'abord être chargés pour ce faire. Tous les Rituels avec une case Action sont capables de charger les Cristaux. Après avoir activé la **case Action** d'un **Rituel, chargez tous les Cristaux** placés sur ce Rituel et son Lieu de Pouvoir. Il existe également certains bonus ou effets de cartes qui vous permettent de charger les Cristaux. Ces effets vous permettent également de charger les Cristaux qui ne sont pas placés sur des Rituels qui possèdent des cases Action.



Exemple : (1) Catalina active la case Action d'un Rituel sur lequel elle avait déjà construit des Cristaux. (2) Elle réalise l'effet du Rituel, puis choisit de gagner 4 Mana et de déplacer un Ancien d'un autre Rituel sur celui-ci. (3) Elle charge tous les Cristaux sur ce Lieu de Pouvoir. Dans ce cas, elle retourne le Cristal sur le Rituel ainsi que le Cristal sur son Lieu de Pouvoir face chargée (brillante).

Chaque fois qu'un effet vous apporte un **symbole de Cristal** avec la **flèche verte**, vous pouvez **charger un** de vos Cristaux n'importe où dans votre Assemblée.

Cristal déchargé  Cristal chargé

Le **symbole de Cristal** avec la **flèche rouge** signifie que vous devez **décharger** un Cristal dans votre Assemblée en tant que coût.

III Progresser dans la Voie des Cristaux

Pendant la mise en place, vous avez placé votre marqueur à gauche de la Voie des Cristaux. Vous pouvez, en tant qu'action, faire progresser votre marqueur dans la Voie des Cristaux en déchargeant la quantité requise de Cristaux dans votre Assemblée, déplaçant ainsi votre marqueur à l'étape suivante. S'il y a déjà un marqueur à cette étape, placez votre marqueur à sa gauche. Après avoir progressé, vous gagnez immédiatement le bonus indiqué au-dessus. Tous les bonus de la Voie des Cristaux sont détaillés en page 8.



Exemple : Catalina souhaite progresser dans la Voie des Cristaux. Elle retourne un Cristal chargé dans son Assemblée sur sa face déchargée, puis déplace son marqueur d'une étape dans la Voie des Cristaux. En tant que Récompense pour la première étape, elle met immédiatement dans sa main une carte de la Voie des Cristaux.

Avec cette action, vous pouvez progresser exactement d'une étape dans la Voie des Cristaux, même si vous avez suffisamment de Cristaux chargés pour progresser de plusieurs étapes.



Si vous avez déjà atteint la dernière étape de la Voie des Cristaux, vous pouvez toujours utiliser l'action « Progresser dans la Voie des Cristaux » en dépensant deux charges pour gagner 2 points de victoire et 1 transfert. Dans ce cas, votre marqueur ne peut pas progresser, même si d'autres marqueurs sont devant vous. Vous pouvez utiliser cette action autant de fois que vous le souhaitez tant que vous déchargez deux Cristaux.

Égalités pendant la Phase de combat :
Progresser dans la Voie des Cristaux vous donne également un avantage pendant la Phase de combat. En cas d'égalité lors d'un combat, le joueur ayant dépensé le plus de Mana s'impose. S'il y a toujours égalité, le joueur à égalité dont le marqueur est le plus loin devant dans la Voie des Cristaux gagne le combat.

Progresser dans la Voie des Cristaux vous accorde les bonus suivants :



1 La première étape de la Voie des Cristaux vous permet de mettre une carte de la Voie des Cristaux directement dans votre main, sans payer de coûts additionnels. N'oubliez pas de remplir la Voie des Cristaux ensuite.

2 

La deuxième étape de la Voie des Cristaux vous accorde **un Chat** et **deux points de victoire**. Choisissez l'une de vos Sorcières et placez le Chat sur son chapeau. À partir de maintenant, cette Sorcière compte comme deux Sorcières. La Sorcière qui possède le Chat est donc capable de découvrir des Lieux de Pouvoir qui nécessiteraient normalement deux Sorcières. De plus, elle possède une force de combat de deux lors des combats.

3 La troisième étape vous accorde **trois points de victoire** et vous permet de choisir **l'une** des **Pierres de Pouvoir** qui y sont présentes. Vous aurez donc plus de choix si vous êtes le premier à atteindre cette étape. Les Pierres de Pouvoir de la Voie des Cristaux ont le même effet que celles du jeu de base.

4 La quatrième étape de la Voie des Cristaux accorde une nouvelle capacité à tous les Cristaux dans votre Assemblée. Chaque Cristal sur un Lieu de Pouvoir ou un Rituel augmente la valeur en points de victoire du Rituel associé de « 1 » lors du décompte final, et ce peu importe si le Cristal est chargé ou non. Ces points de victoire supplémentaires seront également doublés par une Pierre de Pouvoir correspondante. Voir l'exemple ci-dessous.







Exemple : Catalina a atteint la dernière étape de la Voie des Cristaux. Désormais, chaque Cristal augmente de 1 la valeur en points de victoire du Rituel associé. Ainsi, elle gagnera les points de victoire suivants pour ces trois Rituels :

(1) 6 points de victoire pour le Serpent cornu (4 + 2 Cristaux)

(2) 6 points de victoire pour le Sceau de la Terre (2 + 1 = 3, doublés par la Pierre de Pouvoir = 6)

(3) 6 points de victoire pour l'Aigle du zéphyr (1 + 2 = 3, doublés par la Pierre de Pouvoir = 6)

Elle gagne donc un total de 18 points de victoire pour ces trois Rituels.

Automa

Règles de l'Automa avec la Voie des Cristaux

Lors d'une partie solo contre l'Automa, appliquez les changements suivants si vous jouez avec la Voie des Cristaux.

Mise en place : Suivez d'abord les instructions de mise en place du jeu de base, puis les étapes de mise en place pour la Voie des Cristaux. Enfin, placez l'un des marqueurs de l'Automa sur la **deuxième étape** de la Voie des Cristaux.

Règles : Chaque fois que l'Automa doit « jouer la carte du haut », il joue à la place la carte avec la plus grande valeur en points de victoire qui est à sa portée dans la Voie des Cristaux. Si plusieurs cartes sont à égalité pour la plus grande valeur en point de victoire, l'Automa joue la carte la plus à gauche parmi les cartes à égalité. Les cartes à la portée de l'Automa sont celles qui sont en dessous et à gauche de l'étape où il est actuellement situé sur la Voie des Cristaux. Lors la première manche, l'Automa jouera donc des cartes dans les deux étapes les plus à gauche de la Voie des Cristaux.

Pendant la Fin de manche et avant d'avancer le marqueur Manche, avancez également le marqueur de l'Automa sur la Voie des Cristaux d'une étape. Ainsi, le marqueur sera dans la troisième étape de la Voie des Cristaux lors de la deuxième manche, et sur la quatrième lors de la troisième manche. L'Automa ne gagne aucun bonus lorsqu'il progresse dans la Voie des Cristaux.

Astuce : Essayez de jouer les cartes de la Voie des Cristaux avec des valeurs en points de victoire élevées avant que l'Automa ne puisse les jouer.

Tuiles Clan Automa

Dans cette variante, vous pouvez choisir une tuile Clan pour l'Automa lors de la mise en place (vous devez choisir une tuile Clan différente du Clan que vous avez choisi). Assignez les Sorcières et les marqueurs de la couleur correspondante à l'Automa. Les tuiles Clan accordent une capacité spéciale à l'Automa, qui le rend plus puissant.



Chaque fois que l'Automa récolte ou gagne 6 points de victoire dans la piste Assemblée, il gagne également 2 points de victoire pour chaque Ancien dans votre réserve. Quand vous jouez contre « Le Cercle », essayez d'utiliser vos Anciens le plus rapidement possible.



Cette tuile Clan accorde à l'Automa 1 force de combat supplémentaire lors de chaque combat de la Phase de combat. De plus, l'Automa gagnera 3 points de victoire pour chaque Pierre de Pouvoir qu'il possède à la fin de la partie. Quand vous jouez contre « Le Pic », essayez de gagner autant de combats que possible.



Chaque fois que vous défaussez une carte ou plus, l'Automa gagne 2 points de victoire. Quand vous jouez contre « L'Étoile », essayez autant que possible d'éviter de défausser des cartes.



En Fin de manche, l'Automa gagne un nombre de points de victoire égal à la différence entre votre position et la sienne sur la piste Assemblée. Exemple : Si, en Fin de manche, votre marqueur est toujours à la première étape de la piste Assemblée et que celui de l'Automa en est à la 5e, il gagnera 4 points de victoire. Quand vous jouez contre « La Croix », essayez d'avancer le plus vite possible sur la piste Assemblée.

Effets détaillés des nouvelles cartes

Lieux de Pouvoir



Les Falaises aux cristaux possèdent un emplacement de construction pour un Catalyseur. Cet emplacement de construction suit les mêmes règles que celui d'un Rituel.

Quand vous jouez avec la Voie des Cristaux, vous pouvez également construire un Cristal ici. Ce Cristal peut ensuite être chargé en suivant les règles habituelles. Par exemple, en jouant ici un Rituel avec une case Action et en l'activant.



Pour découvrir la Tour abandonnée, vous devez dépenser 1 Sorcière et 1 ressource de n'importe quel type. La ressource dépensée ne retourne pas dans la réserve générale. Elle est à la place placée sur la case vide en dessous du Symbole de récolte de cette carte. À partir de maintenant, ce Lieu de Pouvoir produit ce type de ressource. Cette ressource reste sur ce Lieu de Pouvoir pour le reste de la partie. Lorsque vous récoltez ce Lieu de Pouvoir avec des effets tels que celui du « Bâton de l'oiseau-tonnerre », il produit une ressource au choix.

Rituels

Certains effets de cartes dans cette extension contiennent une case verrouillée. Lors de votre tour, vous pouvez, en tant qu'action libre, placer une Pierre de Pouvoir sur un Rituel qui contient cette case. La Pierre de Pouvoir n'a pas à correspondre au symbole de ce Lieu de Pouvoir. Cependant, la Pierre de Pouvoir ne doublera les points de victoire du Rituel pendant le décompte final que si ces symboles correspondent. Après avoir placé une Pierre de Pouvoir sur la case verrouillée, celle-ci ne peut plus être déplacée pour le reste de la partie. Dans le cas de Rituels avec des cases Action, une Pierre de Pouvoir verrouillée augmente l'effet de leur case Action lorsqu'elle est activée. Pour les Rituels avec des Effets immédiats, le fait de verrouiller une Pierre de Pouvoir vous permet de réactiver cet Effet immédiat.



Exemple : La case Action du Masque du tribut vous accorde 3 points de victoire si vous dépensez 1 Herbe et 1 Mana. Cependant, si vous avez une Pierre de Pouvoir verrouillée sur cette carte, vous gagnerez également un point de victoire pour chaque Pierre de Pouvoir en votre possession en plus des 3 points de victoire mentionnés plus haut. Toutes les Pierres de Pouvoir comptent dans cet effet, peu importe si elles sont verrouillées ou toujours dans votre réserve. La Pierre de Pouvoir placée sur le Masque du tribut compte également dans cet effet.



Le Bison céleste possède suffisamment d'emplacements de construction pour contenir jusqu'à 3 Catalyseurs (1). Cependant, chaque emplacement de construction est dédié à un type de Catalyseur. Par conséquent, si vous souhaitez y construire plusieurs Catalyseurs, ils doivent chacun être d'un type différent. Chaque fois que vous construisez un Catalyseur sur cette carte, vous pouvez utiliser son effet continu (2) : Dépensez 2 Mana pour charger 1 Cristal.

L'effet de cette carte s'active également lorsque vous y construisez un Catalyseur en utilisant l'effet d'une autre carte.

Si vous avez joué ce Rituel sur les Falaises aux cristaux, l'effet continu (2) s'active également lorsque vous construisez un Catalyseur sur l'emplacement de construction des Falaises aux cristaux (3).

FAQ

La Corne : L'effet de certains Spécialistes ne se dédouble pas lorsqu'il est copié par le Démon du Trône. Voici la liste de ces Spécialistes : - Keira, Maître Illusionniste - Naiche, l'Ouragan - Nora, Forgeuse de Volonté - Oyuun, la Matriarche - Quang, Maître des Potions - Shandiin, la Plume Sage

Le Pic : Quand vous jouez du côté Lune, les Pierres de Pouvoir placées sur les cases du plateau Clan afin de gagner les effets correspondants peuvent être déplacées sur des Rituels uniquement pendant le décompte final. Par conséquent, ces Pierres de Pouvoir ne peuvent pas être utilisées pour activer la « case verrouillée » d'un Rituel.

Pierres de Pouvoir sur les cases verrouillées : Si vous retirez un Rituel avec une Pierre de Pouvoir verrouillée (par exemple avec « Pendentif du renouveau »), cette Pierre de Pouvoir est retirée et remise dans la boîte.

Clarifications concernant l'effet de certaines cartes

Rituels du jeu de base

Cercle d'invocation : L'effet de cette carte peut être utilisé pour jouer un Rituel de la Voie des Cristaux gratuitement et sans coûts supplémentaires. Celui-ci vous permet en effet de jouer gratuitement n'importe quel Rituel que vous pourriez jouer en dépensant des ressources. Ceci inclut donc les Rituels de la Voie des Cristaux, peu importe votre progression sur celui-ci.

Distorsion spatiale : Vous pouvez jouer ce Rituel dans la Voie des Cristaux en dépensant du Mana au lieu de ressources. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser de Mana pour payer les éventuels coûts supplémentaires dépendant de votre progression.

Absorption des pensées : Zaya, Pâtresse (Effet immédiat) - Si vous défaussez « Zaya » avec « Absorption des pensées », vous gagnez l'Effet immédiat. Vent du voyageur : Si vous défaussez « Vent du voyageur » avec « Absorption des pensées », vous gagnez son Effet immédiat. Cela signifie que vous pouvez activer les cases Action adjacentes à « Absorption des pensées » en utilisant des Anciens.

Rituels de l'extension La Voie des Cristaux

Œil de l'arcane : Si le marqueur de l'adversaire est sur l'avant-dernière étape de la piste Assemblée, vous gagnez le bonus de la dernière étape ainsi que 2 points de victoire. Quand vous jouez contre l'Automa, vous devez choisir votre propre piste Assemblée pour cet effet.

Sceau de la Terre : Payez 1 Connaissance pour gagner 2 points de victoire et charger un Cristal dans votre Assemblée. Si vous avez verrouillé une Pierre de Pouvoir sur ce Rituel, vous gagnez également 1 Mana pour chaque Cristal dans votre Assemblée.

Oracle enflammé : Choisissez n'importe quel Rituel/Spécialiste de la Voie des Cristaux et jouez-la gratuitement dans votre Assemblée. Votre progression sur la Voie des Cristaux n'a aucune importance pour cet effet. Vous n'avez donc pas à payer de coûts supplémentaires. Vous ne pouvez cependant pas jouer un Membre du Conseil de cette façon.

Bison céleste : L'effet continu de cette carte se déclenche également lorsque vous construisez un Catalyseur sur ce Rituel grâce à l'effet d'une autre carte.

Serpent cornu : Gagnez 4 Mana ou 2 ressources, puis déplacez sur cette carte exactement 1 Sorcière/Ancien d'un autre Rituel. Si vous libérez une case Action de cette façon, vous pouvez l'activer de nouveau lors d'un tour ultérieur.

Griffe hantée : Déplacez ce Rituel, y compris les Sorcières/Anciens et Catalyseurs placés dessus, sur un Lieu de Pouvoir libre. Vous pouvez déplacer ce Rituel depuis le Cercle Élargi vers le Cercle Restreint ou vice versa. Si le nouveau Lieu de Pouvoir possède un Bonus de Liaison, le fait de déplacer ce Rituel le déclenche. L'effet des Serpes s'applique lorsque vous récoltez avec cet effet.

Vent du voyageur : Cet Effet immédiat est actif pour la totalité de la manche dans laquelle ce Rituel a été joué. Vous ne pouvez pas changer l'ordre des Lieux de Pouvoir. Lorsque vous verrouillez une Pierre de Pouvoir sur ce Rituel, vous gagnez son Effet immédiat jusqu'à la fin de la manche en cours.

Chèvre de saphir : Chaque joueur, vous y compris, peut effectuer un transfert. Pour chaque joueur ayant effectué un transfert de cette façon (vous y compris), vous gagnez 3 points de victoire. Lorsque vous verrouillez une Pierre de Pouvoir sur ce Rituel, gagnez de nouveau son Effet immédiat.

Résonance bienveillante : Dépensez 1 Potion et 1 Mana pour gagner 1 point de victoire pour chaque Catalyseur dans votre Assemblée du type que vous avez le plus construit.

Bâton de l'oiseau-tonnerre : Remplissez les emplacements vides d'une Région avec des Lieux de Pouvoir. Choisissez et récoltez deux de ces Lieux de Pouvoir. Si vous avez verrouillé une Pierre de Pouvoir à ce Rituel, gagnez également la Récompense de Combat 6+ de cette Région. Si vous devriez récolter une Tour abandonnée avec cet effet, gagnez 1 ressource au choix.

Masque du tribut : Dépensez 1 Herbe et 1 Mana pour gagner 3 points de victoire. Si vous avez verrouillé une Pierre de Pouvoir à ce Rituel, gagnez également 1 point de victoire pour chacune de vos Pierres de Pouvoir, peu importe si elles sont dans votre réserve ou verrouillées sur un Rituel. La Pierre de Pouvoir placée sur le Masque du tribut compte également.

Tambour des abysses : Lorsque vous construisez un Catalyseur en ignorant les emplacements de construction, placez-le sur le Rituel mais en-dehors du ou des emplacement(s) de construction. Même si un emplacement de construction est libre, le Catalyseur construit suite à cet effet n'est pas placé dessus.

Aigle du zéphyr : Chaque fois que vous construisez un Catalyseur dans le Cercle (Élargi ou Restreint) dans lequel l'Aigle du zéphyr est joué, vous gagnez 1 point de victoire. Les Catalyseurs que vous construisez sur ce Rituel comptent également.

Spécialistes de l'extension La Voie des Cristaux

Adelina, Métamorphe : Copiez l'effet Épuiser d'un Spécialiste de n'importe quelle Assemblée. Chaque adversaire gagne 2 Mana. Le fait que le Spécialiste que vous copiez soit épuisé ou non n'a pas d'importance. Cet effet ne change pas le statut de la carte copiée.
Membre du Conseil - Fin de partie : Gagnez 3 points de victoire pour chaque Rituel dans votre Assemblée qui possède plus d'un Catalyseur. Les Catalyseurs sur les Lieux de Pouvoir comptent également, comme s'ils étaient sur le Rituel.
Membre du Conseil - Effet Continu : Gagnez 3 points de victoire chaque fois que vous découvrez un Lieu de Pouvoir coûtant plus d'une Sorcière. Découvrir une Tour abandonnée active cet effet.

Bogomil, Grand Ritualiste : Reprenez dans votre main un Rituel ou Spécialiste non occupé que vous avez déjà joué. Gagnez 1 point de victoire, piochez 1 carte et gagnez 1 Connaissance de la réserve générale. La carte que vous avez reprise en main peut-être rejouée de nouveau lors d'un tour ultérieur. Si vous avez libéré un Lieu de Pouvoir de cette façon, son Bonus de Liaison peut être de nouveau activé. Les Catalyseurs qui étaient placés sur ce Rituel sont remis dans la réserve générale, et les Pierres de Pouvoir verrouillées sont remises dans la boîte.
Membre du Conseil - Fin de partie : Gagnez 5 points de victoire pour chaque paire de Rituel et Spécialiste dans votre Assemblée possédant le mot clé « Enchantement ».
Membre du Conseil - Jeton Clan : Gagnez 2 points de victoire pour chaque Sorcière/Ancien placé sur des Rituels de votre Assemblée.

Ilya et le Limier : Chaque fois que vous progressez dans la Voie des Cristaux, avancez sur la piste Assemblée. Si vous avez déjà atteint la fin de la piste Assemblée, gagnez 2 points de victoire à la place.
Membre du Conseil - Fin de partie : Gagnez 5 points de victoire pour chaque ensemble de Serpe, Orbe et Cristal dans votre Assemblée. Les Catalyseurs sur les Lieux de Pouvoir comptent également dans cet effet de score.
Membre du Conseil - Effet Continu : Chaque fois que vous épuisez une carte pour activer son effet, gagnez 2 points de victoire.

Maître Anangikwe : Dépensez 3 Mana pour remplacer jusqu'à 2 Catalyseurs de votre Assemblée par d'autres Catalyseurs de votre choix. Le fait de remplacer des Catalyseurs avec cet effet compte comme construire des Catalyseurs pour les effets de cartes telles que Bison céleste ou Aigle du zéphyr.
Membre du Conseil - Fin de partie : Gagnez 2 points de victoire pour chaque effet continu dans votre Assemblée, c'est-à-dire sur des Rituels, Spécialistes ou Membres du Conseil. Le symbole imprimé sur cet effet ne compte pas, puisqu'il s'agit d'un effet de Fin de partie.
Membre du Conseil - Fin de manche : Gagnez 2 points de victoire pour chaque Ancien qui n'est pas dans votre Cercle Restreint. Les Anciens dans votre réserve ne comptent pas. Les Anciens doivent être dans votre Cercle Élargi, dans une Région ou dans l'Assemblée d'un adversaire, comme par exemple sur l'un de ses Spécialistes.

Naiche, l'Ouragan : Chaque fois que vous jouez une carte de la Voie des Cristaux, vous pouvez défausser des cartes de votre main comme si elles étaient une ressource de votre choix.
Membre du Conseil - Fin de partie : Gagnez 1 point de victoire pour chaque Lieu de Pouvoir et chaque Rituel dans votre Cercle Restreint.
Membre du Conseil - Fin de manche : Gagnez 4 points de victoire pour chaque Rituel dans votre Assemblée qui possède une Pierre de Pouvoir verrouillée.

Ohiyesa, Dévoué au pouvoir : Chaque fois que vous jouez une carte avec une valeur en points de victoire de 3 ou plus, gagnez un transfert et piochez 2 cartes de la pioche Principale.
Rappel : Les transferts sont toujours facultatifs.
Membre du Conseil - Fin de partie : Gagnez 5 points de victoire pour chaque paire de Rituel et Spécialiste dans votre Assemblée possédant le mot clé « Familier ».
Membre du Conseil - Effet continu : Chaque fois que vous jouez un Rituel sans case Action, gagnez un nombre de points de victoire égal à la valeur en points de victoire de ce Rituel.

Shandiin, la Plume Sage : Les Rituels qui possèdent une valeur en points de victoire de 3 ou plus ont un emplacement de construction supplémentaire pour un Cristal.
Membre du Conseil - Fin de partie : Gagnez 3 points de victoire pour chaque Membre du Conseil dans votre Assemblée. Ce Membre du Conseil compte également.
Membre du Conseil - Effet continu : Chaque fois que vous progressez dans la Voie des Cristaux, gagnez un nombre de points de victoire égal au nombre d'étapes que vous avez atteintes. Si vous avez atteint la fin de la Voie des Cristaux, vous pouvez toujours progresser et activer cet effet. Cependant, votre marqueur ne se déplacera pas.

Solongo de la Lune Argentée : Chaque fois que vous épuisez une carte pour activer son effet, récoltez un Lieu de Pouvoir dans une Région. Si vous décidez de récolter une Tour abandonnée, gagnez 1 ressource au choix.
Membre du Conseil - Fin de partie : Gagnez 5 points de victoire pour chaque paire de Rituel et Spécialiste dans votre Assemblée possédant le mot clé « Artefact ».
Membre du Conseil - Effet continu : Chaque fois que vous gagnez un Bonus de Liaison, vous pouvez remplacer son effet par « Gagnez 5 points de victoire ».

Tayanita, Reine des Oiseaux : Défaussez de 1 à 3 cartes de votre main, puis piochez autant de cartes et gagnez autant de Mana.
Membre du Conseil - Fin de partie : Copiez l'effet de Fin de partie de l'un des Spécialistes que vous avez joué dans votre Assemblée.
Membre du Conseil - Fin de manche : Gagnez 2 points de victoire pour chaque Spécialiste et chaque Rituel dans votre Assemblée dont la valeur en points de victoire est de 3 ou plus.

Zaya, Pâtresse : Retirez un Rituel de votre Assemblée. Mettez ce Rituel dans la pile de défausse et tous les Catalyseurs (s'il y en a) dans la réserve générale. Gagnez 2 points de victoire et déplacez tous les Anciens/Sorcières du Rituel retiré dans une Région au choix.
Membre du Conseil - Effet immédiat : Gagnez une Pierre de Pouvoir de votre choix de n'importe quelle Région, puis gagnez 1 point de victoire pour chaque Pierre de Pouvoir en votre possession
Membre du Conseil - Effet continu : Gagnez 2 points de victoire chaque fois que vous dépensez du Mana pendant la Phase d'action. Par exemple, lorsque vous jouez une carte, ou en tant que coût pour activer un effet.

Auteur : Stefano Di Silvio
Illustrations et design graphique : Martin Mottet
Développement : Tino Jokic
Traduction et relecture VF : Valentin Le Lay
Adaptation graphique VF : Elise Tredan

Publishing Technology & Solutions
1 Chemin de la Coume
09300 LAVELANET

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

GRAIL GAMES

Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code !

Pour toute demande de SAV : support.independent-publishers-alliance.org

nanox GAMES
www.nanox.games
UNDEAD DESIGN LAB