



SHARDS OF INFINITY™

LES RELIQUES DU FUTUR

RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Lorsque le Moteur d'Infinité a été brisé, les cieux de la réalité ont été saturés de ses éclats, qui s'abattirent sur le monde pour détruire toute civilisation. Des cendres s'élevèrent les descendants de l'humanité, menés par de vaillants héros : vous êtes l'un d'entre eux, béni par la puissance de l'un de ces Éclats de l'Infini, auquel vous êtes éternellement lié.

Dans vos rêves, vous avez été assailli de visions dysmorphiques du futur. Certaines vous montraient à la tête de légions sanguinaires fauchant l'ennemi comme les blés. Dans d'autres, vous dirigiez un peuple prospère, riche des ressources fournies par l'Éclat de l'Infini. Car la maîtrise des éclats est source d'une puissance inimaginable.

Il est temps de faire un choix. Votre destin est-il de mener votre peuple à la victoire, ou de devenir la relique d'un futur oublié ?

Choisissez bien.

Les Reliques du Futur est une extension pour *Shards of Infinity*. Pour des règles complètes, consultez le livret de règles de *Shards of Infinity* ou rendez-vous à l'adresse suivante : www.iello.com

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

- › **32 cartes, dont :**
 - › 24 cartes à bords noirs (cartes communes)
 - › 8 cartes à bords gris (reliques)

Ajoutez les 24 cartes communes à la pioche commune de *Shards of Infinity* et mélangez le tout. Ensuite, chaque joueur choisit un héros ou en reçoit un au hasard (vous pouvez aussi utiliser la variante “Enchère de santé” mentionnée plus loin). Chaque joueur met de côté les cartes Relique de son héros avant de commencer.

RELIQUES

Les reliques sont un nouveau type de carte propre à chacun des quatre héros. Elles ne sont pas intégrées à la pioche commune au début de la partie, mais chaque joueur commence avec les deux reliques correspondant à son héros. Il les garde de côté.

Dès que vous atteignez **10**, vous pouvez recruter une de vos deux reliques. Dans ce cas, placez-la dans votre défausse comme si vous recrutiez une carte de la rivière. Vous n'avez pas à dépenser votre  ou vos  pour recruter une relique.

Héros	Reliques disponibles
Decima	<i>Prétorien-01, Prétorien-02</i>
Ko Syn Wu	<i>Cœur du Néant, Perce-Mondes</i>
Tetra	<i>Sphère Réflectrice, Croissants Terminaux</i>
Volos	<i>Serres Entropiques, Couronne Panconsciente</i>

Choisissez bien votre relique ! Vous ne pouvez en recruter qu'une seule par partie !



VARIANTES

Ces variantes vous proposent de nouvelles façons de jouer à *Shards of Infinity*.

2 contre 2 en équipes

Cette variante se joue à 4 joueurs répartis en équipes de deux. Chaque équipe s'assoit d'un côté de la table (les deux équipes se font face). Dans ce mode, tous les joueurs commencent la partie avec une maîtrise égale à 0.

Choisissez au hasard quelle équipe commence. Le joueur de gauche de cette équipe joue le premier, puis jouez dans le sens horaire (donc, une fois que le joueur de gauche de l'équipe A a joué son tour, les deux joueurs de l'équipe B jouent chacun leur tour, puis le joueur de droite de l'équipe A joue son tour). Appliquez les règles normales du jeu avec les exceptions suivantes :

Si vous utilisez votre puissance () contre un joueur, vous pouvez uniquement cibler le joueur qui vous fait face. En revanche, vous pouvez attaquer n'importe quel champion appartenant à vos adversaires.

Si vous éliminez le joueur qui vous fait face, alors tout dégât excédentaire peut être infligé à son coéquipier. De même, si votre coéquipier a été éliminé, on considère que vos deux adversaires vous font face, et qu'ils peuvent être attaqués indifféremment.

Arène à 3 joueurs

Utilisez les règles normales, mais au lieu de répartir les dégâts infligés entre vos deux adversaires lorsque vous utilisez votre puissance () , ils subissent tous les deux l'intégralité des dégâts. Par exemple, si vous infligez **5**, vos deux adversaires subissent 5 dégâts (si l'un d'eux révèle un bouclier, il ne protège que lui seul). Le dernier joueur en lice l'emporte.

La variante *Enchère de santé* est vivement recommandée pour ce mode de jeu, même s'il fonctionne aussi avec les règles de départ normales.

Défi solo

Vous pouvez jouer en solo contre un autre personnage, la Némésis. Après chacun de vos tours, la Némésis joue le sien, mais elle ne commence pas avec un deck de départ, ni ne gagne de cartes.

Commencez par choisir un héros pour vous, puis un pour la Némésis. Ajoutez une onzième carte à votre deck selon le personnage que vous avez choisi :

Personnage	11 ^e carte de départ
Decima	<i>Drones Limiteurs</i>
Ko Syn Wu	<i>Spectres du Voile</i>
Tetra	<i>Oracles du Nuage</i>
Volos	<i>Dévots Arach</i>

Votre tour se déroule normalement : vous pouvez recruter des cartes avec des cristaux, utiliser votre puissance pour attaquer la Némésis, et gagner de la maîtrise. Ensuite, la Némésis joue son tour.

Tour de la Némésis

Commencez par révéler la carte du sommet de la pioche commune. Si cette carte correspond à la couleur de la faction de la Némésis, elle gagne **3**.

Ensuite, la Némésis joue la carte révélée et gagne la puissance, la maîtrise et/ou la santé indiquées dessus (qu'il s'agisse d'un allié ou d'un champion). Puis elle joue toutes les cartes de la rivière qui correspondent à la faction révélée au sommet de la pioche. S'il y a des choix à faire, vous les faites pour la Némésis.

Certaines cartes et ressources fonctionnent différemment :

La Némésis ne gagne pas de cristaux, mais bannit autant de cartes du sommet de la pioche commune que de cristaux qu'elle aurait dû gagner.

La Némésis ne pioche pas de cartes, mais gagne **1** pour chaque carte qu'elle aurait dû piocher.

Lorsque la Némésis joue un champion, il intègre directement sa zone de jeu. Si vous le détruisez, il est banni au lieu d'être défaussé.

Elle ne peut pas bannir ses cartes, ni interagir avec sa défausse : ignorez tout texte qu'elle ne peut pas résoudre.

Une fois que la Némésis a joué les cartes de la rivière correspondant à la carte qui a été révélée au sommet de la pioche commune, appliquez la capacité “Activer” de tous ses champions, l'un après l'autre.

Si la Némésis peut infliger des dégâts, elle vise en priorité vos champions, sauf si elle peut faire tomber votre santé à 0 en vous attaquant directement. Lorsqu'elle cible vos champions, elle attaque ceux qu'elle peut détruire directement, du plus cher au moins cher. En cas d'égalité, vous prenez la décision. S'il reste des dégâts à assigner, ils vous sont assignés.

Tant que la Némésis a moins de 15, elle ignore les capacités *Domination*, *Écho*, *Inspiration* et *Union* des cartes de la pioche commune et de la rivière. Une fois qu'elle atteint 15, considérez qu'elle remplit automatiquement les prérequis de ces capacités.

À la fin du tour de la Némésis, bannissez tous les alliés qu'elle a joués depuis la rivière, puis complétez la rivière et jouez votre prochain tour.

Vous gagnez la partie si vous réduisez la Némésis à 0. La Némésis gagne si elle atteint 30 ou que vous tombez à 0. Elle gagne aussi si vous devez compléter la rivière mais qu'il n'y a plus assez de cartes pour le faire.

Enchère de santé

Dans cette variante, au lieu de déterminer le premier joueur au hasard, vous allez disputer des enchères avec vos points de santé pour choisir votre héros et jouer en premier.

Après avoir mis en place la rivière, déterminez au hasard un joueur pour commencer les enchères. Ce joueur peut annoncer un certain nombre de points de santé (minimum 1). Le joueur suivant peut surenchérir (d'au moins 1 point) ou se retirer, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur. Celui-ci perd autant de points de santé qu'annoncé, mais choisit son héros et jouera en premier.

Recommencez un tour d'enchères avec le joueur qui se trouve à la gauche du vainqueur de l'enchère précédente en repartant de 1 (ou plus), jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un obtiennent un héros et un ordre de jeu. Le dernier joueur commence la partie avec 50 et le héros restant (il peut choisir s'il y en a plus d'un).

Draft des reliques

Dans cette variante, toutes les reliques sont mises à la disposition des joueurs, quelle que soit leur faction, au lieu d'être réservées à la faction qui leur correspond. Vous ne pourrez cependant recruter qu'une seule relique au cours de la partie, comme d'habitude.

Au début de la partie, après avoir mis en place la rivière, mélangez toutes les reliques et révélez-en deux par joueur, que vous placez au centre de la table. Déterminez au hasard qui choisit en premier. Ce joueur prend une des reliques disponibles et la place devant lui. Puis, dans le sens horaire, chacun des autres joueurs choisit une relique.

Lorsque tout le monde a pris une relique, le dernier joueur choisit une deuxième relique, puis, dans le sens antihoraire, chacun des autres joueurs choisit sa deuxième relique, en terminant par le joueur qui s'était servi en tout premier. Le joueur assis à droite de ce joueur commence la partie.

Reliques cachées

Dans cette variante, toutes les reliques sont distribuées au hasard à raison de deux par joueur au début de la partie, au lieu d'être réservées à la faction qui leur correspond. Gardez vos deux reliques secrètes jusqu'à atteindre 10 pour pouvoir en recruter une des deux. Vous n'êtes pas tenu de dévoiler l'autre.

F.A.Q.

Q : Si je suis déjà au maximum de lorsque j'utilise les Serres Entropiques, est-ce que je gagne tout de même de la ?

R : Oui. Les Serres Entropiques vous accordent autant de que de que vous auriez dû gagner à ce tour.

Q : Activer un champion remplit-il les conditions pour récupérer Prétorien-01 dans la défausse ?

R : Non. Pour cela, il faut jouer un champion, ce qui n'arrive que lorsque vous le posez depuis votre main dans la zone de jeu.

Q : Si je joue Prétorien-01 depuis ma main, puis un autre champion dans le même tour, puis-je récupérer Prétorien-01 ?

R : Non. Les cartes jouées restent dans la zone de jeu jusqu'à la fin du tour. Or, Prétorien-01 ne peut être récupéré que depuis la défausse.

Q : Puis-je révéler Prétorien-02 depuis ma main pour parer une attaque ?

R : Non. Le bouclier de Prétorien-02 ne s'applique que s'il est en jeu.

Q : Puis-je piocher une carte grâce aux Drones Limiteurs ou aux Spectres du Voile même si je ne remplis pas les conditions des capacités Inspiration ou Écho ?

R : Oui. Il s'agit de deux lignes séparées.

GLOSSAIRE

Activer : La capacité "Activer" d'une carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour, au moment de votre choix. Nous vous recommandons de tourner la carte activée de 90° pour vous en souvenir. Utiliser une capacité "Activer" ne compte pas comme jouer une carte de votre main. Vous pouvez activer autant de cartes que vous le voulez pendant votre tour.

Bannir : Lorsqu'une carte est bannie, elle est retirée du jeu.

Détruire : Une carte détruite rejoint la défausse de son propriétaire. En général, cela s'applique aux champions.

Mercenaire : Lorsque vous payez le coût en d'un mercenaire, vous pouvez le recruter (dans votre défausse) ou l'enrôler. Si vous l'enrôlez, jouez la carte et appliquez son effet immédiatement. À la fin du tour, un mercenaire enrôlé ne rejoint pas votre défausse ; il est placé sous la pioche commune.

CRÉDITS

Auteurs

Gary Arant, Justin Gary

Auteur de l'extension

Justin Gary

Développement additionnel

Jason Zila, Mataio Wilson, Ryan Sutherland

Direction de projet

Gary Arant (Stone Blade Entertainment), Rachael Groynom (Ultra Pro Entertainment)

Conception graphique

Ryan O'Connor

Illustrations

Aaron Nakahara, Thien Nguyen, Thomas Verguet

Développement créatif

George Rockwell III

Textes d'ambiance

George Rockwell III

Soutien opérationnel

Bryan Hughes

Traduction française

Antoine Prono (Transludis)

Relecture française

Robin Houpier, Pierre-François Llorente, Alain Wernert

Graphisme édition française

Frédéric Derlon, Lenaïg Bourgoïn

Testeurs

Luke Anderson, Mayot Arthur, James Bruner, Parrish Danforth, George Gastelum, Katie Schneider Kramer, Erwin Leijenhorst, Kieren McCallum, Kyle Oliver, Glover Parker, Randall Parker, Nathan Revere, Vanessa Shields, Utsarga Sikder, Joseph Summa