



SHARDS
OF
INFINITY

L'OMBRE DU SALUT

**LIVRE DE
CAMPAGNE**

Ultra•**PRO**[®]
ENTERTAINMENT

STONEBLADE
ENTERTAINMENT



Lisez ceci au début de votre aventure.

Vous êtes un maître des éclats – un chef parmi les descendants de l'humanité, lié à un éclat qui vous offre un pouvoir incommensurable.

Depuis des semaines, vous êtes assailli de visions qui semblent vous montrer une gigantesque formation cristalline au beau milieu d'un vaste désert.

Ces visions vous ont guidé jusqu'à un immense éclat rouge sang, aussi haut qu'une maison, dont le flanc est fissuré : l'entrée d'une caverne.

Vous y pénétrez, et parcourez un dédale de tunnels scintillants avant d'atteindre une sorte de chambre rouge. Les autres maîtres des éclats, venus par d'autres chemins, y arrivent en même temps que vous. Vous vous préparez à combattre quand, soudain, une silhouette apparaît dans un éclair écarlate.

Un garçon à la peau sombre et tout de rouge vêtu vous fixe de ses yeux dorés. « **Je suis Rez**, commence-t-il. **Je viens du futur.** »

Les autres maîtres sont aussi surpris que vous. Dans ces contrées parsemées d'éclats où des miracles se produisent chaque jour, la venue d'un voyageur temporel reste malgré tout difficile à croire.

Le garçon affiche un sourire espiègle. « **Vous ne me croyez pas, naturellement. Il vous faut du temps...** »

Un éclair passe dans ses yeux, et votre esprit est assailli de visions de fin du monde : un chaos infernal de monstres,

de violence et de destruction. Alors que les images s'évanouissent, Rez explique qu'il a déjà assisté plusieurs fois à la fin des temps. À chaque fois qu'il meurt, son éclat, une imposante épée écarlate, le renvoie ici-même.

Vous lui demandez pourquoi il vous a rassemblés ici.

« Voilà bien longtemps que vous menez cette guerre pour les éclats, sans voir les nouvelles menaces qui s'abattront bientôt sur vous, répond-il. Vous vous êtes fait de dangereux ennemis, et vous ne pourrez pas les arrêter sans aide. Pour sauver le monde, vous allez devoir travailler ensemble. »

Vous regardez les autres maîtres. Ils semblent soucieux et hésitants, se méfiant de quelque traîtrise fomentée par ce nouvel arrivant. Vous-même, vous doutez, mais les visions ne mentent pas. Vous annoncez que vous êtes prêt à aider. Un par un, les autres maîtres vous suivent.

« Parfait, dit Rez. Le temps nous est compté, et nous avons un choix à faire. »

VOUS N'AVEZ PAS LE TEMPS DE LES ARRÊTER TOUS LES DEUX : QUI ALLEZ-VOUS COMBATTRE ?



Moc Sai

Page 6

Moc Sai est un moine hérétique qui a quitté l'Ordre des années avant que Tetra n'arrive au pouvoir. Il réside au Temple du Nuage où ses fidèles lui servent de canaux dans sa quête infinie de la connaissance datique. Les découvertes qu'il s'apprête à faire vont renverser l'Ordre et conduire le monde au désastre.

OU

Vox Omega

Page 7

Vox est le chef des Talos, une bande d'esclavagistes du Désert de Verre. Cela fait des années que cette faction se développe dans l'ombre. Leur ascension vers le pouvoir commence aujourd'hui, avec le rapt des ingénieurs d'un centre de recherche Homodeus. Vox compte les forcer à développer de redoutables armes qui sèmeront la mort et, à terme, provoqueront la fin du monde.

LISEZ CECI SI VOUS CHOISISSEZ D'AFFRONTER MOC SAI

Rez vous mène vers une chaîne de montagnes gelées. Vous grimpez au sommet et vous retrouvez devant la porte d'un temple. Des drapeaux à prières déchirés et noircis flottent dans le vent glacial qui s'engouffre dans des serveurs sacrés pour les refroidir, reliés entre eux par un inextricable réseau de fibres optiques. Vous reconnaissez le Temple du Nuage, incarnation parfaite de l'architecture transhumaine de l'Ordre.

« Moc Sai était déjà considéré comme un hérétique au sein de l'Ordre, bien avant Tetra, commence Rez. Lui et ses adeptes forment une secte recluse. Ce temple, ces dévots, toute cette puissance de calcul, ne servent que lui seul. Ils sacrifient leurs corps et leurs esprits pour lui permettre de voyager sur le plan datique. »

Vous regardez alentour. Des centaines de moines sont assis là en méditation, le long des murs du temple, branchés à de complexes réseaux. Ils calculent les innombrables itérations du divin.

Du plafond descend un dôme. À l'intérieur, une fleur de lotus dorée s'ouvre, révélant des milliers de câbles qui alimentent le corps d'un moine sans âge, assis en tailleur. Son corps est un tissu de plaques de métal et de ports. Sa mince silhouette est couverte d'un manteau en électrofilet vibrant d'énergie. Moc Sai.

« Vous n'auriez pas dû venir, dit-il en ouvrant les yeux. Interrompre ma méditation vous coûtera la vie. »

Allez à la page 8.

LISEZ CECI SI VOUS CHOISISSEZ D'AFFRONTER VOX OMEGA

Vous suivez Rez dans le Désert de Verre. À perte de vue, le sable miroite comme une mer de diamants. L'endroit est aride, mais il en émane un étrange charme.

Des mirages apparaissent et disparaissent en scintillant : de vastes prairies, des monticules de neige, des montagnes rocheuses... Au loin, des soldats masqués équipés d'armures énergétiques semblent mener une colonne de captifs à marche forcée.

Rez vous fait signe de ne pas faire de bruit. « **Cela fait des années que les Talos pillent les communautés locales, massacrent ceux qui leur résistent et réduisent les autres en esclavage.** »

Il vous montre un groupe de captifs isolés et sous bonne garde. « **Voici les ingénieurs Homodeus** », dit-il. Il s'attarde alors sur le soldat de tête : plus grand, plus imposant que les autres, il porte une robuste armure énergétique et un casque frappé du symbole Oméga. « **C'est Vox, souffle Rez. Si nous l'éliminons maintenant, il ne pourra pas forcer les ingénieurs à concevoir les armes dont il a besoin pour sa guerre.** »

Allez à la page 10.



50

Moc Sai

Factions : 

Instabilité Planaire

Au début du tour de Moc Sai, infligez  à chaque joueur adverse et à chaque champion adverse pour chaque Faille en jeu, puis défaussez toutes les Failles.

Corruption du Code

5

Permanent : L'Instabilité Planaire inflige  à la place.

Failles Jumelles

15

Permanent : À chaque tour, le chef d'équipe pioche une carte Destin supplémentaire.

Maître Datique

30

Permanent : Les Failles Instables ne peuvent plus être défaussées.

Si votre groupe parvient à **vaincre** Moc Sai, allez à la page 12.

Si votre groupe est **vaincu**, allez à la page 30.



50

Vox Omega

Factions :



Explosion

Au début du tour de Vox Omega, tous les pièges qui se trouvent devant les joueurs **explorent**. Infligez **10** à chacun des joueurs concernés puis défaussez tous les pièges.

Mines Araignée

5

Bannissez toutes les cartes de la rivière avec un coût de **3** ou moins, puis complétez la rivière.

Cœurs Répliqueurs

15

Permanent : Ne défaussez plus les pièges lorsqu'ils explosent.

Shrapnel Guidé

20

Permanent : À la fin du tour de Vox, infligez **10** à chaque joueur avec un piège.

Mines d'Éclats

30

Permanent : Les pièges infligent **50** à la place.

Si votre groupe parvient à **vaincre** Vox Omega, allez à la page 12.

Si votre groupe est **vaincu**, allez à la page 30.

LISEZ CECI APRÈS AVOIR VAINCU MOC SAI OU VOX OMEGA

Votre ennemi s'effondre, terrassé par la puissance combinée des maîtres des éclats. Rez prend la parole :
« Rassemblez tous les alliés que vous pourrez trouver, et avancez. Nous n'avons pas beaucoup de temps. Le géant Dominatus se dirige vers un avant-poste Spectra, loin au Nord, et Viveronce va bientôt envahir le domaine du Maquis avec sa forêt. Nous ne pouvons en arrêter qu'un seul : ne nous trompons pas. »

Sauver des alliés

Mélangez les cartes Sauvé et placez-en 6 face visible sur la table. Chaque joueur choisit une carte et l'ajoute définitivement à son deck de départ. Lorsque vous retirez des cartes de votre deck à la fin d'une partie, conservez ces cartes à bords gris avec vos cartes de départ. Remettez les cartes non choisies dans la pioche des cartes Sauvé.

QUI ALLEZ-VOUS COMBATTRE ?



Dominatus

Page 14

Dominatus est un mecha créé par un ingénieur Homodeus fou à partir des cadavres et des débris d'une ville détruite depuis longtemps. Jusqu'à récemment, Dominatus était inactif, mais à présent, le géant est bel et bien réveillé et il se dirige vers le Nord. Bientôt, il attaquera un important avant-poste Spectra. S'il absorbe le pouvoir qui s'y trouve, il sera impossible de le stopper. Il faut l'éliminer avant.

OU



Viveronce

Page 15

Viveronce était humaine jusqu'à ce qu'un éclat consume son corps et son esprit. Elle vit maintenant dans une jungle de plantes carnivores qu'elle a elle-même créée. Toute créature de chair et de sang qui s'y aventurera servira de repas à la végétation qui s'y trouve, et qui ne cesse de s'étendre.

LISEZ CECI SI VOUS CHOISISSEZ D’AFFRONTER DOMINATUS

Vous marchez péniblement à travers une toundra dévastée et constellée de cratères calcinés : les gigantesques empreintes des pas de Dominatus.

La main glaciale de la Mort a laissé des traces sur ces étendues gelées. La piste du colosse est jalonnée des corps déchirés des malheureux soldats Spectra qui ont tenté de s’opposer à sa progression. Partout, les cris des blessés se mêlent aux râles des mourants. Soudain, le sol se met à trembler. *Boom... boom...*

Au loin, par-delà une colline, vous voyez une tête monumentale s’élever jusqu’à toucher les nuages.

« **Dominatus** », murmure Rez, tandis que ses deux mains se resserrent autour de la poignée de son épée.
Boom... boom...

Le géant prend position sur la colline. Les bras et les jambes de Dominatus sont composés de métal et de plastique que relie d’imposants muscles et tendons. Un dieu guerrier de chair, d’os et de métal. *Boom... boom...*

Le colosse charge votre groupe. Alors qu’il s’élance, vous notez que des corps démembrés ornent les protubérances métalliques de ses bras, oscillant à mesure qu’il approche. La masse de la créature éclipse le soleil, et l’ombre vous enveloppe. Dominatus est sur vous.

Allez à la page 16.

LISEZ CECI SI VOUS CHOISISSEZ D'AFFRONTER VIVERONCE

La jungle est si dense autour de vous qu'elle occulte le soleil. Des pétales bioluminescents s'ouvrent et se ferment autour de vous : ce sont les yeux affamés de la forêt qui vous surveillent à mesure que vous violez leur territoire. Le chemin que vous suivez mène à une structure de pierre et de fer si haute qu'elle semble atteindre la cime des arbres titanesques qui vous entourent.

Vous entrez dans la structure : c'est une cathédrale, encore marquée d'anciens glyphes religieux. Des plantes luminescentes éclairent des vitraux aux couleurs étonnamment vives.

Viveronce semble vous attendre sur son trône de bois. Lorsque vous vous approchez, elle se lève, révélant une haute silhouette élancée. Ses griffes sont écarlates, couvertes de ronces acérées, aussi longues que des dagues. **« Ainsi, les porteurs d'éclats viennent en mon royaume, commence-t-elle. Joignez vos éclats aux miens, et régnons sur ces contrées depuis ce lieu sacré, tels les dieux que nous sommes. »**

Rez tire son épée, prêt à se battre. **« Hors de question ! »**, crie-t-il.

Viveronce abat son poing décharné sur le trône, faisant trembler les fondations de la cathédrale. Tout autour de vous, les lianes s'animent et les arbres semblent se pencher sur vous, obéissant à la volonté de leur maîtresse.

Allez à la page 20.



75

Dominatus

Factions :



Activation du mode Ravage

Lorsque Dominatus atteint certains niveaux de , il passe en mode Ravage. Quand c'est le cas, allez à la **page 19**.

Mode Ravage Activé

5

Passez en mode Ravage.

Mode Ravage Activé

15

Passez en mode Ravage.

Mode Ravage Activé

20

Passez en mode Ravage.

Mode Ravage Activé

25

Passez en mode Ravage.

Si votre groupe parvient à **vaincre** Dominatus, allez à la **page 22**.

Si votre groupe est **vaincu**, allez à la **page 30**.



75

Dominatus

Factions :



Mode Ravage

À la fin du tour de Dominatus, chaque joueur recrute la première carte de la pioche commune puis subit  5.

Retournez à la **page 17** lorsque Dominatus subit au moins autant de  que son niveau de  actuel.

14

Bannissez toutes les cartes non-Objet des défausses des joueurs. Infligez  1 à chaque joueur pour chacune de ses cartes ainsi bannie.

19

Bannissez toutes les cartes non-Objet des défausses des joueurs. Infligez  3 à chaque joueur pour chacune de ses cartes ainsi bannie.

24

Bannissez toutes les cartes non-Objet des défausses des joueurs. Infligez  5 à chaque joueur pour chacune de ses cartes ainsi bannie.

25

Permanent : Dominatus est toujours en mode Ravage.

30

Bannissez toutes les cartes non-Objet des défausses des joueurs. Infligez  10 à chaque joueur pour chacune de ses cartes ainsi bannie.

Si votre groupe parvient à **vaincre** Dominatus, **allez à la page 22.**

Si votre groupe est **vaincu**, **allez à la page 30.**



75

Viveronce

Factions :



Spores Empoisonnées

Formez une pile face visible avec les cartes Attaque « Spore Empoisonnée ». Lorsqu'une carte Spore Empoisonnée est bannie, remettez-la dans cette pile. Choisissez un joueur qui commencera la partie avec une Spore Empoisonnée dans sa défausse.

Lianes Toxiques

5

Deux joueurs placent une Spore Empoisonnée dans leur défausse.

Mutation Corrosive

10

Permanent : Les Spores Empoisonnées infligent  à la place.

Mutation Radioactive

20

Permanent : Les Spores Empoisonnées infligent  à la place.

Venin Génomarqué

30

Permanent : Les Spores Empoisonnées infligent  à la place.

Si votre groupe parvient à **vaincre** Viveronce, allez à la page 22.

Si votre groupe est **vaincu**, allez à la page 30.

LISEZ CECI APRÈS AVOIR VAINCU DOMINATUS OU VIVERONCE

Vous mettez votre ennemi à terre. Une mare de sang s'étend à vos pieds. Quelque chose pourtant attire votre attention : le liquide semble s'animer. Des milliers de particules de métal s'en élèvent, tourbillonnent et se rassemblent pour former des centaines de mouches métalliques. Elles s'élancent, bourdonnant, noircissant le soleil.

« **Vous, ici ?** s'écrie Rez, fendant l'essaim de sa lame.
C'est impossible ! »

Les mouches vous assaillent, bombardant votre corps de rayons lumineux. Vous avez la sensation d'être scanné, analysé, décortiqué. Puis l'essaim se disperse au loin.

« **C'est Viria, dit Rez. C'est une version de Tetra venue d'un futur condamné. Elle a dû comprendre comment voyager dans le temps lorsqu'elle m'a tué. Nous ne pouvons pas la laisser s'établir ici.** »

Sauver des alliés

Mélangez les cartes Sauvé et placez-en 6 face visible sur la table. Chaque joueur choisit une carte et l'ajoute définitivement à son deck de départ. Lorsque vous retirez des cartes de votre deck à la fin d'une partie, conservez ces cartes à bords gris avec vos cartes de départ. Remettez les cartes non choisies dans la pioche des cartes Sauvé.

COMMENT ALLEZ-VOUS ARRÊTER VIRIA ?



Mère des Failles Page 24

« Nous pouvons utiliser mon épée pour nous téléporter directement dans l'ancre de Viria et la surprendre, mais c'est risqué, prévient Rez. Courber l'espace et le temps pour voyager sur de longues distances pourrait causer des distorsions dans la réalité. »

OU



Hackeuse d'Âme Page 25

« Nous pouvons suivre les nano-mouches jusqu'à l'ancre de Viria, dit Rez. Elle aura le temps de se préparer à notre attaque, et d'y répondre, mais au moins, aucune mauvaise surprise ne nous attendra. »

LISEZ CECI SI VOUS CHOISISSEZ D'AFFRONTER VIRIA, LA MÈRE DES FAILLES

Rez lève son épée vers le ciel. Un éclair écarlate en surgit. L'espace et le temps se tordent, semblant former une spirale tout près de la lame. Vous vous sentez tiré en avant, et...

Vous êtes au beau milieu d'un endroit impossible : une bulle de liquide nanotech qui tournoie sur elle-même, zébrée d'éclairs. Des escaliers de forme étrange montent et descendent des parois, menant à une machine d'une élégance à couper le souffle – Viria.

Son corps est constellé d'éclats bleutés polis comme du verre, entourés de muscles synthétiques et d'une chair de métal liquide. Un être biomécanique parfait.

« **Je ne connais pas ce monde... Pourtant il m'est familier.** » La voix de Viria résonne de toutes parts. « **Les détails ne sont pas à leur place.** » Elle se retourne vers vous et, l'espace d'un instant, vous apercevez une autre forme de son être, comme si son corps venait de clignoter. Cela n'a duré qu'un quart de seconde.

« **Elle glitche, dit Rez. Nous avons causé une distorsion de la réalité lorsque nous nous sommes téléportés ici.** »

Viria clignote de nouveau. « **Les choses ne sont pas là où elles devraient être. Vous non plus.** » Viria semble perdue, mais soudain, sa forme si gracieuse laisse place à une silhouette menaçante. Elle vous jette un regard noir de prédateur tandis que son visage humain s'étire et paraît fusionner avec les traits d'un crâne de métal. Ses mains squelettiques se referment sur des éclats déchirés. « **Vous devriez être morts** », siffle-t-elle, tandis qu'une puissance immense irradie de tout son corps.

Allez à la page 26.

LISEZ CECI SI VOUS CHOISISSEZ D'AFFRONTER VIRIA, LA HACKEUSE D'ÂME

Vous pourchassez les nano-mouches à travers la jungle et les plaines jusqu'à atteindre un gigantesque espace vide. Devant vous s'étale Argenti, un lac intégralement composé de liquide nanotech. Il ressemble à une étendue de mercure glacé, immobile. Sa surface métallique renvoie l'image de la lune et des étoiles comme un miroir immaculé. Les nano-mouches y plongent, retournant à l'état liquide d'où elles viennent.

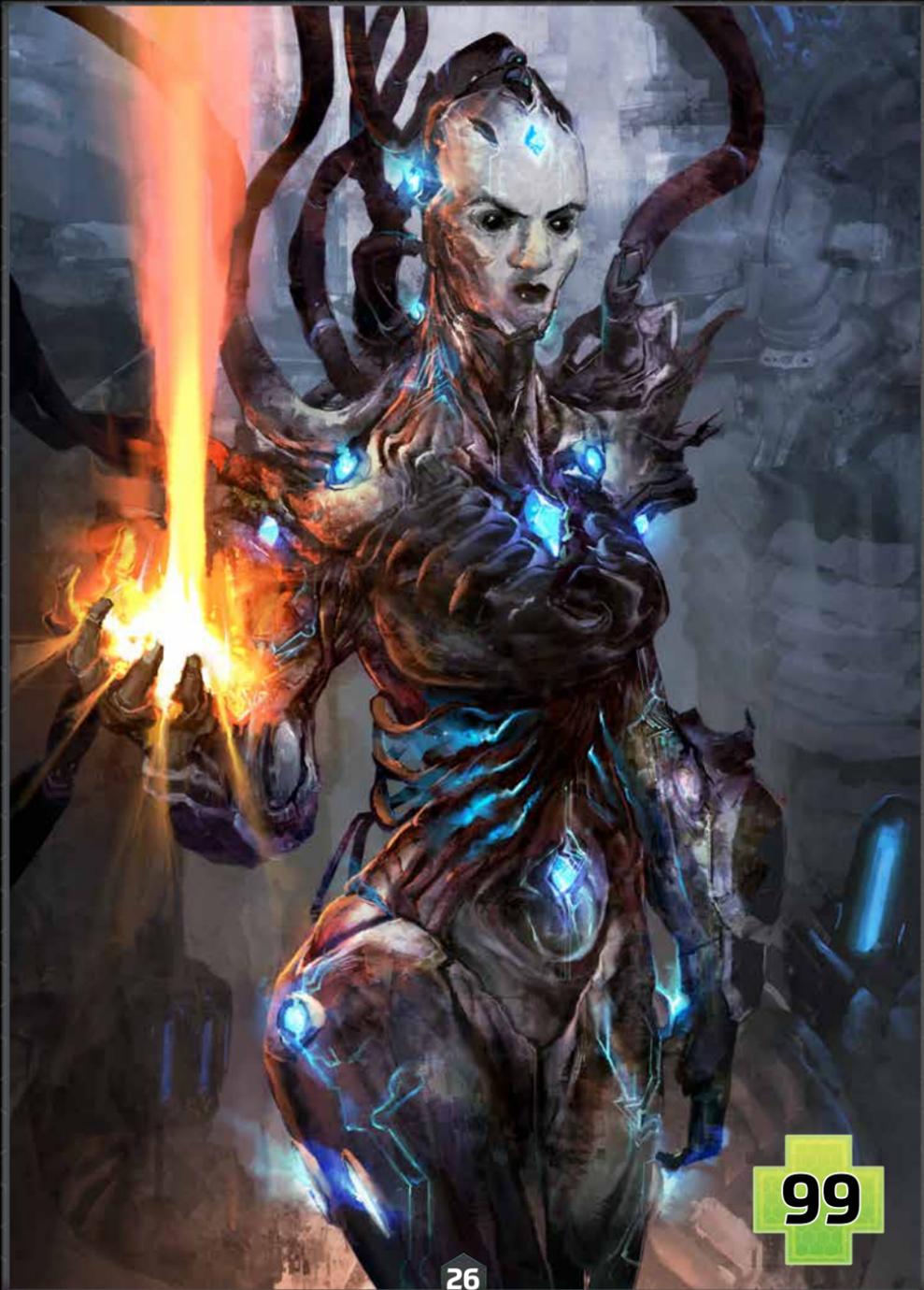
Sans l'ombre d'une hésitation, Rez plonge dans le lac. Vous et les autres maîtres le suivez. Sous la surface, vous vous retrouvez dans une sorte d'espace impossible où d'étranges escaliers s'enroulent en spirale autour de tours infinies. Des courants énergétiques bleu cobalt traversent les airs, créant une atmosphère électrique. De nulle part surgit une machine d'une élégance à couper le souffle.

« **Viria** », murmure Rez.

Son corps est constellé d'éclats bleutés polis comme du verre, entourés de muscles synthétiques et d'une chair de métal liquide. Un être biomécanique parfait.

« **Vous autres humains pensez que vous pourrez changer le futur en voyageant dans le passé. Quelle bénédiction ce doit être, de penser de manière si linéaire.** » La voix de Viria résonne de toutes parts. « **Cette réalité est une gouttelette de code dans un océan d'informations. Avec vos éclats, je contrôlerai ses vagues.** » Des câbles serpentent hors du corps de Viria, oscillant comme autant de vipères menaçantes. « **Avancez, maîtres des éclats. Laissez-moi les arracher de votre chair.** »

Allez à la page 28.



99

Viria

Mère des Failles

Factions :



Au début du combat, placez les cartes de la rivière face cachée.

Glitch dans la Réalité

Toute carte face cachée coûte **3** et ne peut pas être enrôlée.

Glitch Rapide

5

Infligez **2** à chaque joueur adverse et à chaque champion adverse pour chaque carte face cachée.

Faux Souvenirs

15

Bannissez toutes les cartes face visible de la rivière et remplacez-les par des cartes face cachée.

Matière Instable

20

Infligez **20** à chaque joueur adverse et à chaque champion adverse s'il y a au moins une carte face cachée.

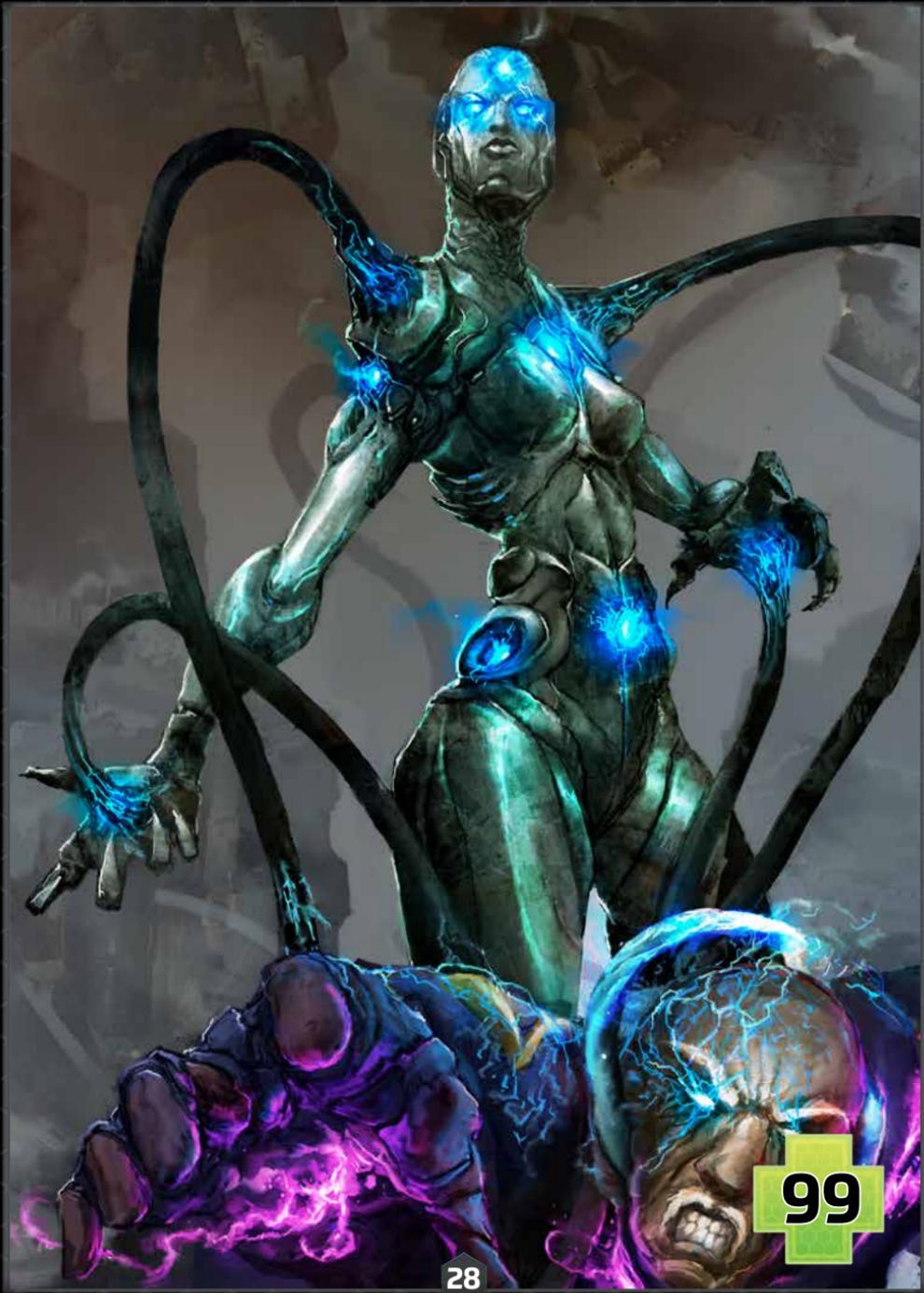
Réalité Brisée

30

Permanent : Les cartes arrivent dans la rivière face cachée.

Si votre groupe parvient à **vaincre** Viria, **allez à la page 31 !**

Si votre groupe est **vaincu**, **allez à la page 30.**



99

Viria

Factions :



Hackeuse d'Âme

Au début du combat, chaque joueur reçoit un jeton Piraté. Les jetons Piraté peuvent uniquement être retirés par l'action Brouillage décrite ci-dessous.

Brouillage

Au début de leur tour (avant de jouer leurs cartes), les joueurs peuvent choisir de mettre en commun et de mélanger toutes leurs cartes en main, puis d'en distribuer 4 au hasard à chaque joueur. Bannissez les cartes restantes. Retirez tous les jetons Piraté de chaque joueur.

Nano-Vrille

5

Infligez  à chaque joueur pour chaque jeton Piraté en sa possession.

Nano-Assaut

15

Permanent : Lorsque les joueurs font un Brouillage, ne distribuez que 3 cartes à chaque joueur au hasard, puis bannissez les cartes restantes.

Nano-Infection

20

Chaque joueur reçoit un jeton Piraté. Infligez  à chaque joueur pour chaque jeton Piraté en sa possession.

Nano-Exécution

30

Infligez  à chaque joueur ayant au moins un jeton Piraté.

Si votre groupe parvient à **vaincre** Viria, allez à la page 31 !

Si votre groupe est **vaincu**, allez à la page 30.

LISEZ CECI SI VOTRE GROUPE EST VAINCU PAR UN BOSS

Autour de vous, vos alliés sont tombés ou sont à bout de forces. Rez est à genoux, agrippé à la poignée de son épée, et essaie de se relever. Un éclair doré passe dans ses yeux et l'épée vole en éclats. Une sphère de liquide noir s'élève dans les airs.

Rez vous regarde. Ses yeux étincellent. Vous vous sentez tiré en avant tandis que la sphère explose et que des vagues d'énergie noire se répandent. La substance commence à tourbillonner et forme une spirale qui attire le temps et l'espace en son centre. La douleur est intense mais, quand vous reprenez conscience, vous êtes de nouveau dans la chambre de cristal rouge. Tout n'est peut-être pas perdu.

Sauver des alliés

Mélangez les cartes Sauvé et placez-en 6 face visible sur la table. Chaque joueur choisit une carte et l'ajoute définitivement à son deck de départ. Lorsque vous retirez des cartes de votre deck à la fin d'une partie, conservez ces cartes à bords gris avec vos cartes de départ. Remettez les cartes non choisies dans la pioche des cartes Sauvé.

Retournez à la page 5 si vous combattiez Moc Sai ou Vox Omega.

Retournez à la page 13 si vous combattiez Dominatus ou Viveronce.

Retournez à la page 23 si vous combattiez Viria.

LISEZ CECI APRÈS AVOIR VAINCU VIRIA

Alors que Viria s'effondre, son repaire commence à se disloquer, puis disparaît totalement. Les nanotechs qui maintenaient cet endroit paradoxal s'effondrent.

Rez plante fermement son épée dans le sol. « **Nous avons réussi !** s'exclame-t-il. **Nous l'avons arrêtée. Nous les avons tous arrêtés. Je n'y crois pas !** » Ses yeux dorés sont embués de larmes. « **Vous n'avez pas idée des horreurs que vous avez empêchées,** ajoute-t-il. **Merci.** »

Le garçon est optimiste, mais vous et les autres maîtres n'êtes pas si naïfs. Certes, vous avez libéré le monde de cette menace, mais les anciennes, celles qui vous préoccupaient avant, sont toujours là.

À vous de choisir. Allez-vous reprendre votre guerre pour les éclats et le pouvoir ultime, ou apprendre à travailler avec vos pairs, afin d'utiliser les éclats pour assurer un futur prospère et pacifique ?

TEMPLE
GATES



SHARDS OF INFINITY

