



SHARDS OF INFINITY

L'OMBRE DU SALUT

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

- 1 fiche Héros « Rez » avec un cadran de santé et un cadran de maîtrise
- 97 cartes, dont :
 - 36 cartes Attaque de boss
 - 24 cartes Champion Ombre
 - 8 cartes Spore Empoisonnée (bords gris)
 - 2 cartes Relique (bords gris)
 - 18 cartes Sauvé (bords gris)
 - 9 cartes communes (bords noirs)
- 1 cadran de santé et de maîtrise du boss
- 12 jetons Piraté
- 1 livre de campagne
- ce livret de règles

MODE CLASSIQUE

L'Ombre du Salut est une extension pour Shards of Infinity.

Pour combiner L'Ombre du Salut avec les règles classiques du jeu de base, intégrez simplement les 12 cartes communes à bords noirs à la pioche commune. Vous disposez d'un 5^e héros de départ, Rez, et de ses deux reliques uniques.

Pour les règles complètes, consultez le livret de règles de Shards of Infinity ou rendez-vous à l'adresse suivante : www.iello.com

MODE CAMPAGNE

L'Ombre du Salut vous propose une toute nouvelle façon de jouer à Shards of Infinity : un mode campagne, coopératif, pour 2 à 5 joueurs. Dans ce mode, les joueurs incarnent Decima, Ko Syn Wu, Rez, Tetra et Volos, prêts à s'unir pour modifier le cours de l'histoire.

Mise en place

Commencez la mise en place comme pour une partie classique : mélangez toutes les cartes communes à bords noirs (y compris celles de l'extension) pour former la pioche commune. Chaque joueur mélange son deck de départ comme d'habitude. Chaque joueur commence avec 50 et 0.

Choisissez votre chef d'équipe pour la partie. Le chef d'équipe a le dernier mot lorsque l'équipe ne parvient pas à s'entendre sur une décision. Il est préférable que ce soit le joueur le plus expérimenté de Shards of Infinity. Vous pouvez aussi le tirer au sort si tous les joueurs connaissent bien le jeu.

Lisez ensuite le livre de campagne jusqu'à y rencontrer un boss. Le livre de campagne vous donnera les instructions spécifiques à la mise en place du combat et à la construction du deck du destin.

> Le deck du destin

Pour construire le deck du destin, prenez les 6 cartes Attaque qui correspondent au boss que vous affrontez. Chaque boss indique aussi les deux groupes de champions Ombre qu'il mène au combat. Ces groupes sont : Aberrant, Glitch, Nérotique et Talos. Prenez les cartes des deux groupes mentionnés et mélangez-les avec les cartes Attaque pour construire le deck du destin, qui doit compter 18 cartes.



Prenez le cadran de santé et de maîtrise du boss pour mettre son niveau de maîtrise à 0 et sa santé au niveau indiqué sur sa page dans le livre de campagne.



Déroulement de la partie

Chaque combat contre un boss est très différent : faites bien attention aux conditions de départ et aux pouvoirs spéciaux indiqués sur la page du boss dans le livre de campagne. Au cours de la campagne, vous allez alterner entre les tours du boss et ceux des joueurs. Le boss joue en premier.

Mode novice : Si votre groupe manque d'expérience dans Shards of Infinity, nous vous recommandons d'ignorer le premier tour du boss lors de chaque combat, afin d'alléger un peu la difficulté du jeu.

> Tour du boss

Pour résoudre le tour du boss, chaque joueur, en commençant par le chef d'équipe, pioche une carte dans le deck du destin et la résout immédiatement. Si le deck du destin est vide et qu'un joueur doit y piocher une carte, mélangez la défausse associée pour le reformer.

Lorsqu'un joueur pioche une carte Attaque, résolvez-en les effets. S'il s'agit d'une carte Attaque permanente, la carte reste devant le joueur qui l'a piochée.

Les cartes Attaque du boss lui permettent souvent de gagner de la . Si ce gain lui fait atteindre ou dépasser un de ses seuils de pour la première fois, déclenchez la capacité associée. Les capacités permanentes du boss restent actives même après que le boss a franchi le seuil de maîtrise correspondant.

Lorsqu'un joueur pioche un champion Ombre, ce joueur doit le mettre en jeu devant lui. Certains champions ont des effets uniques d'embuscade qui s'appliquent lorsqu'ils arrivent en jeu. Tous les champions Ombre sont contrôlés par le boss. Les joueurs ne contrôlent aucun champion Ombre se trouvant devant eux.

Remarque : Sur les cartes Attaque et les champions Ombre, le terme « adverse » fait référence aux joueurs.

Ensuite, les champions Ombre attaquent le joueur devant lequel ils se trouvent. Chaque champion Ombre inflige autant de dégâts que sa . Combinez les de tous les champions Ombre se trouvant devant vous et attribuez leurs dégâts dans l'ordre suivant :

- Les champions Ombre cherchent d'abord à détruire vos champions, en commençant par celui qui a la la plus élevée s'ils ont suffisamment de pour le détruire. Sinon, ils s'en prennent au champion suivant ayant le plus de , jusqu'à pouvoir en détruire un. En cas d'égalité, le joueur concerné choisit lequel de ses champions est détruit.
- Les champions Ombre n'attaquent pas les champions qu'ils ne peuvent pas détruire.
- Tout point de restant est utilisé pour infliger des dégâts au joueur.
- La des attaques du boss est toujours utilisée pour infliger des dégâts aux joueurs, sauf mention contraire.

Lorsque des dégâts sont infligés à un joueur, ce joueur peut révéler des cartes avec un de sa main pour les parer. Il est possible que les joueurs subissent plusieurs fois des dégâts pendant le tour du boss. Tout ne peut être révélé qu'une seule fois pendant le tour du boss mais, si sa valeur permet de parer davantage de dégâts que ce qui a été infligé, la valeur non utilisée reste valide pour la suite du tour et peut parer de nouveaux dégâts.

Exemple : Un champion Ombre vous attaque pour 5. Vous révélez un 8 et subissez donc 0. Il vous reste 3. Laissez la carte face visible pour montrer qu'elle a été utilisée.

Si une nouvelle attaque lors du même tour vous inflige 6, le reste de votre pare 3 des 6 infligés, après quoi son potentiel de défense est épuisé.

À la fin du tour du boss, tous les joueurs reprennent en main les cartes qu'ils ont révélées. Une fois que chaque joueur a pioché une carte Destin et que tous les champions Ombre ont attaqué, c'est la fin du tour du boss. On passe alors au tour des joueurs.

> Tour des joueurs

De manière générale, le tour d'un joueur se déroule comme dans une partie classique de Shards of Infinity. Les joueurs peuvent utiliser des pour acheter de nouveaux alliés et champions, et utiliser leurs pour infliger des dégâts aux champions Ombre et au boss.

Toutefois, dans le mode Campagne, les joueurs jouent tous simultanément.

Cela signifie que les joueurs peuvent choisir de recruter ou d'enrôler des mercenaires de la rivière dans n'importe quel ordre. Comme il s'agit d'un mode coopératif, nous vous conseillons de travailler en équipe pour construire vos decks respectifs. Notez cependant que les qu'un joueur génère sont réservés à son usage personnel : il peut uniquement s'en servir pour acheter des cartes pour lui-même. Toute dispute pour une carte (ou tout litige d'équipe) doit être tranchée par le chef d'équipe.

Astuce : En cas de doute, il est toujours utile de prendre des cartes qui correspondent à la couleur de faction de votre héros et/ou à celle des autres cartes que vous avez déjà.

> Vaincre les champions Ombre

Les joueurs peuvent assigner de la à n'importe quel champion Ombre pour le vaincre. Pour vaincre un champion Ombre, vous devez lui assigner autant de que sa . Les joueurs peuvent dépenser leur individuellement ou la combiner avec celle des autres pour vaincre les champions Ombre. Lorsqu'un champion a subi autant de que sa , mettez-le dans la défausse des cartes Destin.

Gain d'expérience : Lorsqu'un champion Ombre qui se trouvait devant vous est vaincu, gagnez 2.

Résolvez d'abord les dégâts infligés aux champions. Ensuite, tout dégât non assigné à un champion Ombre doit être assigné au boss (même s'il reste des champions Ombre).

Le mode campagne est également modifié comme suit : lorsqu'une carte vous permet de gagner de la , vous pouvez vous en servir soit pour vous-même, soit pour un autre joueur. Un gain de ne peut pas être divisé entre plusieurs joueurs mais, si vous profitez de plusieurs gains séparés, vous pouvez assigner chaque gain à un joueur différent.

Exemple : Vianney joue une carte qui fait gagner 4. Il n'a pas le droit d'en donner 2 à Rose et 2 à Maël. Il peut cependant choisir l'un d'entre eux et lui donner 4 (ou se soigner lui-même). Plus tard, s'il joue une carte qui fait gagner 3, il pourra les assigner en totalité au même joueur ou à quelqu'un d'autre.

Une fois que tous les joueurs ont fini de jouer des cartes, de dépenser des et d'infliger des , c'est de nouveau le tour du boss.

> Fin de la partie

Les joueurs gagnent la partie lorsqu'ils réduisent la santé du boss à **0**.

Si un joueur tombe à **0**, il est vaincu. Les joueurs restants n'ont plus qu'un seul tour à jouer. Les champions ou attaques qui se trouvent devant un joueur vaincu y restent.

Les joueurs qui ont encore au moins **1** peuvent jouer un dernier tour pour essayer de gagner la partie. S'ils ne parviennent pas à vaincre le boss avant son prochain tour, la partie est perdue.

Attention : Dans L'Ombre du Salut, une défaite n'est pas toujours synonyme de fin. Lisez la suite de l'histoire dans le livre de campagne.

Quel que soit le camp vainqueur, les joueurs réinitialisent leur **+**, leur **+** et leur deck de départ au début de chaque rencontre avec un boss.

> Alliés et champions sauvés

Au cours de la campagne, les joueurs vont recevoir de nouvelles cartes pour leur deck de départ. Ces cartes restent dans leur deck d'une partie à l'autre jusqu'à la fin de la campagne, même si elles ont été bannies ou qu'un autre joueur s'en est emparé, d'une manière ou d'une autre, lors d'une partie précédente. Toutes les autres cartes ainsi que la **+** et la **+** sont réinitialisées entre les combats de boss, de telle sorte que seules vos cartes de départ et vos alliés et champions sauvés vous suivent d'un combat à l'autre.

VARIANTES

Augmentation de la difficulté

En plus des modes classique et novice de la campagne décrits ci-dessus, vous disposez d'un troisième mode, qui la rendra autrement plus difficile : le mode héroïque.

Mode héroïque

Lorsque le boss bénéficie d'un gain de **+**, doublez ce gain.

Vous ne les sauverez pas tous

Cette variante porte sur les cartes Sauvé que vous pouvez récupérer pendant la campagne de L'Ombre du Salut (voir livre de campagne). Elle propose une expérience de jeu plus variée.

Au lieu de placer 6 cartes Sauvé sur la table pour que les joueurs choisissent, distribuez 2 cartes au hasard à chaque joueur. Chaque joueur doit en choisir une seule.

Invoquer des champions Ombre

Ce mode vous permet d'utiliser les champions Ombre lors d'une partie classique de *Shards of Infinity* (joueur contre joueur).

Au début de la partie, distribuez au hasard 5 cartes Champion Ombre face cachée à chaque joueur. Chaque joueur choisit trois champions parmi les cinq et les met de côté face cachée (les deux autres sont remis dans la boîte).

À tout moment pendant son tour, un joueur peut payer **3** pour invoquer un de ses trois champions Ombre. Lorsque vous invoquez un champion Ombre, résolvez ses effets d'embuscade. Lors de votre tour, vous pouvez activer vos champions Ombre pour bénéficier de leur **+**. Contrairement au mode campagne classique, les champions Ombre qui se trouvent devant vous sont sous votre contrôle et comptent pour les conditions Inspiration de vos cartes. Lorsqu'un champion Ombre est détruit, retirez-le du jeu.

Mode alliance à 5 joueurs

Dans cette variante du jeu classique, chaque joueur est allié à son voisin de gauche et à son voisin de droite contre les deux autres joueurs. Vous gagnez la partie dès que vos deux adversaires sont éliminés, quel que soit l'état de vos alliés. Il est possible que 2 joueurs remportent la victoire lors du même tour dans ce mode de jeu. Dans ce cas, ils partagent cette victoire !

Comme dans toute partie classique de *Shards of Infinity*, les joueurs choisissent au hasard qui commence puis, dans le sens horaire, chacun reçoit respectivement **1**, **2**, **3** ou **4**.

Mode boss unique

Ce mode a été conçu pour les joueurs qui veulent jouer en coopératif sans pour autant disputer toute la campagne. Dans ce mode, choisissez n'importe quel boss parmi les six du livre de campagne.

Avant de commencer la partie, utilisez la mise en place de *Vous ne les sauverez pas tous*. Chaque joueur commence donc la partie avec une carte Sauvé dans son deck de départ.

Lorsque vous préparez le deck du destin pour le boss retenu, choisissez deux groupes de champions Ombre au hasard plutôt que de prendre ceux qui sont normalement liés à ce boss.

Ensuite, jouez le combat contre le boss comme indiqué dans le livre de campagne.

Défi solo

Si vous jouez le défi solo des *Reliques du Futur* avec Rez, utilisez **Flash** comme 11^e carte de départ.

F.A.Q.

Q. Puis-je utiliser le Zélate des Épines ou le Saule Vengeur pour détruire des champions Ombre ?

R. Oui ! Si, respectivement, vous exercez la capacité Union ou avez la **+** demandée, les champions Ombre peuvent être détruits comme les autres champions du jeu.

Q. Je possède deux champions avec la même **+**. Lequel d'entre eux est détruit en premier par les champions Ombre lorsqu'ils attaquent ?

R. Vous décidez. Lorsque les règles ne précisent pas à qui revient la décision, ce sont les joueurs concernés qui choisissent.

Q. S'il y a trois Simulacrons en jeu, faut-il quadrupler les dégâts qu'ils infligent ?

R. Non. Les Simulacrons peuvent seulement doubler les dégâts qu'ils infligent, et ce qu'ils soient deux ou trois en jeu.

Q. Si je joue les Serres Entropiques et que j'utilise de la **+** pour soigner les autres joueurs, est-ce que je gagne de la **+** ? Même question, si un autre joueur utilise de la **+** pour me soigner ?

R. Seule la **+** utilisée pour vous sera convertie en **+**. Les cartes jouées pour soigner d'autres joueurs ne permettent pas d'obtenir de la **+**.

Q. Que se passe-t-il si une de mes cartes Sauvé est bannie ? Et si un autre joueur s'empare d'une de mes cartes Sauvé ?

R. À la fin de chaque combat, lorsque vous réinitialisez vos **+** et **+**, vous réinitialisez aussi votre deck. Réintégrez-y toute carte Sauvé que vous aviez perdue ou qui avait été donnée à un autre joueur.

Q. Si le boss perd de la **+** puis en regagne plus tard, est-ce que sa capacité de seuil de **+** se déclenche de nouveau ?

R. Non. Les capacités de seuil de maîtrise sont uniques et ne se déclenchent PAS une seconde fois. Les pouvoirs permanents cessent de s'appliquer si un boss est en deçà du seuil de maîtrise nécessaire, mais reprennent dès qu'il l'atteint de nouveau.

Q. Faut-il que chaque joueur paie **5** pour fermer une Faille Instable ?

R. Non. Les joueurs peuvent combiner leurs gemmes pour fermer les Failles Instables. Un joueur peut donc payer **2**, si un autre joueur paie **3**, pour fournir les **5** nécessaires à la fermeture d'une Faille.

Q. Lorsque Dominatus entre en mode Ravage avec **15**, déclenche-t-il sa capacité Ravage de seuil **14** ?

R. Non. Dominatus déclenche ses capacités Ravage uniquement lorsqu'il est en mode Ravage et qu'il atteint pour la première fois le seul indiqué de ces capacités.

Q. À qui se rapporte le terme « adverse » sur les cartes Attaque ou Champion Ombre ?

R. En mode campagne, les champions Ombre et les cartes Attaque sont considérés comme étant contrôlés par le boss, donc chaque joueur est considéré comme un joueur « adverse ». Avec la variante *Invoquer des champions Ombre*, en revanche, chaque autre joueur est un joueur « adverse ».

GLOSSAIRE

Amélioration : Les alliés avec une amélioration remplacent une carte de votre deck au moment où vous en faites l'acquisition.

Distorsion X : La capacité Distorsion vous permet d'enrôler un allié ayant un coût de X ou moins de la rivière sans payer de **+**. Cela vous permet d'enrôler des alliés qui ne peuvent normalement pas être enrôlés. Toute carte enrôlée via Distorsion est remplacée sous la pioche commune à la fin du tour.

Embuscade : Capacité des champions Ombre qui s'applique dès qu'ils sont joués.

Sauvé (allié et champion) : Cartes gagnées par les joueurs lors de la campagne. Elles restent dans leur deck de départ pour tout le reste de la campagne.

CRÉDITS

Conception de L'Ombre du Salut

Ryan Sutherland

Développement additionnel

Gary Arant, Justin Gary, Mataio Wilson, Jason Zila

Chefs de projet

Gary Arant, Mataio Wilson

Conception graphique

Denver Miller III

Illustrations

Peter Klijn, Rod Mendez, Aaron Nakahara, Thien Nguyen, Thomas Verguet

Développement créatif

Justin Gary, George Rockwell, Ryan Sutherland

Textes d'ambiance

George Rockwell

Relations publiques

Bryan Hughes

Testeurs cultistes

Parrish Danforth, Glover Parker, Randall Parker, Nathan Revere, Vanessa Shields, Joseph Summa

Traduction française

Antoine Prono (Transludis)

Relecture française

Maëva Debieu, Robin Houpiet

© 2019 Ultra PRO

© 2021 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com