

ASCENSION™

Livret de règles

STONEBLADE
ENTERTAINMENT



ASCENSION™

Bienvenue dans le monde de Vigil...

Pendant des millénaires, Vigil fut un monde isolé, à l'abri des dangers des autres royaumes. Mais aujourd'hui, alors que la barrière entre les dimensions s'effondre, des hordes de monstres nous assaillent, menées par un dieu déchu du nom de Samael. Vous faites partie des rares guerriers capables de repousser cette menace et de protéger Vigil de l'annihilation. Mais vous n'y parviendrez pas tout seul : vous devez rassembler de puissants Héros et de solides Artefacts pour vous aider au combat.

Celui d'entre vous qui gagnera le plus d'Honneur connaîtra l'Ascension. Il deviendra le champion éternel qui mènera ses armées contre Samael pour sauver le monde.

Pour commencer

Dans *Ascension*, vous affrontez les autres joueurs pour gagner de l'Honneur et rassembler une armée capable de vaincre l'Avatar du dieu déchu. Le groupe de disciples avec qui vous commencez la partie ne sera pas suffisant pour cette tâche. Il vous faudra obtenir des Héros et des Artefacts plus puissants pour vous aider à vaincre le mal et remporter la victoire.

Ascension est un jeu de deckbuilding. Chaque joueur commence la partie avec le même paquet de cartes, qu'il pourra personnaliser et améliorer au fil du jeu. À votre tour, vous utilisez les ressources fournies par vos cartes pour acheter de nouvelles cartes Héros et Artefact. Elles vous permettront de gagner des récompenses en éliminant des monstres. À la fin de la partie, le joueur qui a obtenu le plus d'Honneur grâce aux cartes achetées et aux récompenses obtenues est déclaré vainqueur !

Avec plus de dix ans d'existence, des millions de joueurs et de très nombreuses extensions, *Ascension* propose une infinité de façons de jouer. Si chaque boîte d'*Ascension* est un jeu indépendant dont les mécanismes uniques renouvellent l'expérience du deckbuilding, cette édition Anniversaire constitue le moyen idéal pour découvrir l'univers fascinant de cette gamme extraordinaire.

Matériel

- 100 cartes Pioche centrale (bord noir)
- 41 cartes « toujours disponibles », dont 20 Mystiques, 20 Infanteries lourdes et 1 Cultiste (bord argenté)
- 40 cartes Deck de départ, réparties en 4 pioches comptant chacune 8 Apprentis et 2 Milices (bord blanc)
- 50 cristaux d'Honneur, dont 25 grands cristaux rouges et 25 petits cristaux transparents
- 1 plateau premium

Aperçu du jeu



Pioche centrale



Main de départ
(5 cartes)



Pioche personnelle
(les 5 cartes restantes)

Deck de départ
(10 cartes : 8 Apprentis et 2 Milices)

Mise en place

Ascension est un jeu pour 2 à 4 joueurs.

Chaque joueur reçoit une pioche de départ identique, constituée de 10 cartes à bord blanc : 8 Apprentis et 2 Milices. Ces cartes à bord blanc forment le deck de départ personnel de chaque joueur, chacun étant amené à le modifier au fil du jeu.



Au début de la partie, chaque joueur mélange son deck, pioche 5 cartes pour former sa main et laisse les 5 autres cartes dans sa pioche, face cachée.



Formez des piles séparées avec les cartes à bord argenté (Infanteries lourdes, Mystiques et Cultiste) et placez-les aux endroits appropriés du plateau de jeu. Ces cartes sont toujours disponibles : en dépensant les ressources requises, vous pouvez les acheter ou les éliminer.

Mélangez toutes les cartes à bord noir pour former la pioche centrale et placez-la face cachée sur l'emplacement approprié du plateau. Révélez 6 cartes depuis la pioche centrale et placez-les sur les emplacements situés à sa droite. À votre tour, vous pourrez acheter ou éliminer les cartes révélées se trouvant sur cette ligne centrale.

Placez 30 cristaux d'Honneur par joueur dans la Réserve d'Honneur. Les grands cristaux rouges valent 5 points, les petits cristaux transparents en valent 1. Déterminez le premier joueur au hasard, puis jouez dans le sens horaire.

Nombre de joueurs	2	3	4
Réserve d'Honneur	60 ★	90 ★	120 ★

Cartes Héros

Les Héros sont les alliés que vous recrutez pour vous aider dans votre quête. Vous pouvez utiliser des Runes  pour acheter de nouveaux Héros depuis la ligne centrale afin d'améliorer votre deck.

Nom

Ascète de l'Œil Éternel

Coût

Nombre de Runes à dépenser pour acheter cette carte.

Faction

Il existe quatre factions différentes :

- Illuminés
- Liés à la vie
- Mékas
- Néant

Héros Illuminé

Effet

Ce que fait la carte lorsqu'elle est en jeu.

Piochez 2 cartes.

Honneur

Points d'Honneur que rapporte cette carte.

3

Texte d'ambiance, sans influence sur le cours du jeu.

« Abandonnez-vous à l'Œil », dit Dhartha,
« et voyez tout ce que l'univers peut vous offrir. »

©2020 Stone Blade Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Rareté

Le total de ● indique le nombre d'exemplaires de cette carte dans la pioche centrale.

À votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes Héros de votre main que vous le souhaitez. Lorsque vous jouez une carte Héros, appliquez l'effet indiqué sur la carte. Les Héros joués à votre tour restent devant vous jusqu'à la fin de votre tour. Ils sont ensuite envoyés dans votre défausse.

Cartes Artefact

Les cartes Artefact sont toutes les armes, les objets et les appareils fantastiques que vous rassemblez pour mener votre combat. Comme pour les Héros, vous pouvez utiliser des Runes ▲ pour acheter de nouveaux Artefacts depuis la ligne centrale afin d'améliorer votre deck.

Nom Muramasa

Coût 7
Nombre de Runes à dépenser pour acheter cette carte.

Faction
Il existe quatre factions différentes :

- Illuminés
- Liés à la vie
- Mékas
- Néant

Effet
Ce que fait la carte lorsqu'elle est en jeu.

Honneur
Points d'Honneur que rapporte cette carte.

Texte d'ambiance, sans influence sur le cours du jeu.

Rareté
Le total de ● indique le nombre d'exemplaires de cette carte dans la pioche centrale.

À votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes Artefact de votre main que vous le souhaitez. Les Artefacts joués restent devant vous et vous font profiter de leurs effets. Contrairement aux Héros, **ils ne sont pas envoyés dans votre défausse** à la fin du tour, mais continuent de vous aider d'un tour sur l'autre, tant que vous les *contrôlez* ! Vous *contrôlez* un Artefact aussi longtemps qu'il se trouve en jeu devant vous. Attention : les Artefacts que vous contrôlez peuvent être détruits par les effets de certains monstres. Si votre Artefact est détruit, placez-le immédiatement dans votre défausse. Vous ne contrôlez pas un Artefact situé dans votre pioche ou votre défausse.

Cartes Monstre

Les monstres sont les forces du mal qui tentent de briser vos défenses et de détruire le monde de Vigil. Vous pouvez dépenser de la Puissance  pour éliminer les monstres de la ligne centrale. Ils seront envoyés dans le Néant et vous rapporteront une récompense.

Nom

Tyran du Vent

5

Coût

Puissance
à dépenser pour
éliminer cette carte.

Récompense

Ce que rapporte ce
monstre une fois
éliminé.

Monstre

Type de carte

Récompense : Gagnez  et .

*« Ce qui approche est bien plus qu'une tempête. »
- Oziah*

**Texte d'ambiance,
sans influence
sur le cours du jeu.**

Rareté

Le total de  indique le nombre d'exemplaires de cette carte dans la pioche centrale.

Éliminer un monstre rapporte de l'Honneur . Lorsque vous gagnez de l'Honneur après avoir éliminé un monstre, prenez dans la réserve autant de cristaux qu'indiqués par la carte et placez-les devant vous.

Pour rappel, les grands cristaux rouges valent 5 points d'Honneur et les petits cristaux transparents en valent 1.

Déroulement du jeu

Note : certains effets de cartes entrent en contradiction avec les règles décrites ci-dessous. Si tel est le cas, la carte a toujours priorité.

Tour de jeu

À votre tour, vous pouvez effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre, et autant de fois que vous le souhaitez :

- Jouer une carte pour gagner des Runes (▲), de la Puissance (●), de l'Honneur (★) et d'autres effets.
- Utiliser l'effet d'un Artefact que vous contrôlez.
- Acheter un Héros ou un Artefact en payant son coût, puis le placer dans votre défausse.
- Éliminer un monstre pour gagner de l'Honneur et d'autres récompenses.

Lorsque vous avez terminé, pour mettre fin à votre tour, vous devez :

- Placer les cartes Héros jouées et toutes les cartes restantes de votre main dans votre défausse.
- Prendre les cinq premières cartes de votre pioche personnelle pour constituer la main de votre prochain tour.

Lorsque votre pioche personnelle est épuisée et que vous devez piocher une carte (ou révéler une carte de votre pioche), mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Chaque fois que vous faites ceci, les cartes que vous avez précédemment achetées (et qui jusqu'ici étaient dans votre défausse) intègrent donc votre deck, dont l'évolution est constante.

Les cartes Héros jouées à votre tour ne sont placées dans votre défausse qu'à la fin de votre tour : si vous devez reformer votre pioche pendant votre tour, n'y intégrez pas les cartes que vous venez de jouer.



Si la pioche centrale est épuisée, mélangez les cartes dans le Néant pour la reformer.

Note : il ne doit jamais y avoir de cartes Apprenti, Milice, Mystique et Infanterie lourde dans le Néant, ni dans la pioche centrale. Si certaines s'y retrouvent par erreur, retirez-les.

Jouer des cartes de votre main

Pour jouer une carte Héros, prenez une carte de votre main et placez-la face visible devant vous. Annoncez ses effets et suivez les instructions indiquées. Si une carte vous demande de faire un choix, faites-le à ce moment-là. Vérifiez ensuite les conditions requises pour d'éventuels effets supplémentaires. Toute  ou  générée peut être conservée pour être dépensée jusqu'à la fin de votre tour. Les Héros restent devant vous jusqu'à la fin de votre tour. Ils sont ensuite envoyés dans votre défausse.

Les Artefacts se jouent comme les Héros, mais restent en jeu à la fin de votre tour. Les effets des Artefacts peuvent être utilisés lorsque vous les jouez, puis réutilisés lors des tours suivants.



Lorsque vous jouez la Succube des Épines de votre main, gagnez 1 et piochez 1 carte.

Acheter des cartes de la ligne centrale

Vous pouvez acheter un Héros ou un Artefact depuis la ligne centrale en dépensant des Runes  à hauteur du coût indiqué dans l'icône correspondante, en haut à droite de la carte.



Acheter Kor vous coûte .

Vous pouvez acheter autant de cartes que vous le souhaitez à votre tour (y compris des cartes Mystique et Infanterie lourde, qui sont toujours disponibles), tant que vous dépensez le coût requis pour chaque carte. Lorsque vous achetez une carte, **placez-la dans votre défausse**. Si vous l'avez prise dans la ligne centrale, comblez immédiatement l'espace vacant avec la première carte de la pioche centrale, face visible, de manière à ce qu'il y ait toujours 6 cartes dans la ligne centrale.

Éliminer des monstres

Vous pouvez éliminer un monstre de la ligne centrale en dépensant de la Puissance  à hauteur du coût indiqué dans l'icône correspondante, en haut à droite de la carte.

Vous pouvez éliminer autant de monstres que vous le souhaitez à votre tour (y compris le Cultiste, qui est toujours disponible), tant que vous dépensez le coût requis pour chaque carte. Lorsque vous éliminez un monstre, bannissez-le dans le Néant et comblez immédiatement l'espace vacant de la ligne centrale avec la première carte de la pioche centrale, face visible. Gagnez ensuite la récompense indiquée sur la carte éliminée. Le Cultiste peut toujours être éliminé, mais ne peut pas être banni : sa carte reste là où elle se trouve. Vous pouvez donc éliminer le Cultiste plusieurs fois lors d'un même tour.



Éliminer le Tyran de la Terre
vous coûte .

Gagner de l'Honneur

Lorsque vous gagnez de l'Honneur  après avoir éliminé un monstre, prenez dans la réserve autant de cristaux qu'indiqués par la carte et placez-les devant vous.

Éliminer des monstres n'est pas le seul moyen de gagner de l'Honneur. Certaines cartes Héros ou Artefact peuvent vous rapporter de l'Honneur lorsque vous les jouez, ou selon certaines conditions. Le cas échéant, le chiffre inscrit dans l'icône  de la section Effet vous indique le nombre de points d'Honneur que la carte vous rapporte.

Enfin, le chiffre inscrit dans l'icône  en bas à gauche de la carte indique le nombre de points d'Honneur que la carte vous rapportera à la fin de la partie.

Bannir des cartes

Certains effets de cartes vous permettent de bannir des cartes, qu'elles soient dans la ligne centrale, dans votre main ou dans votre défausse.

Lorsqu'un effet vous demande de bannir une carte de la ligne centrale, choisissez une carte de la ligne centrale et placez-la dans le Néant. Comblez l'espace vacant avec la première carte de la pioche centrale, face visible.

Bannir directement un monstre de la ligne centrale n'est pas la même chose que l'éliminer. Vous ne recevez pas ses récompenses.

Lorsqu'un effet vous demande de bannir une carte de votre main ou de votre défausse, choisissez une carte de l'une de ces zones :

- S'il s'agit d'une carte Apprenti ou Milice, rangez-la directement dans la boîte.
- S'il s'agit d'une carte Infanterie lourde ou Mystique, remettez-la dans sa pile de départ.
- S'il s'agit d'une autre carte, placez-la dans le Néant.

Gagnez **2**.

Vous pouvez bannir 1 carte de votre main ou de votre défausse.

Si un effet vous permet de bannir une carte de votre main, vous ne pouvez pas bannir une carte déjà jouée lors de ce tour : de fait, cette carte n'est plus dans votre main.

Astuce : en bannissant vos cartes les plus faibles, vous augmentez mécaniquement vos chances de piocher vos cartes les plus fortes. Débarrassez-vous donc au plus vite de vos cartes Apprenti et Milice !

Terminer votre tour

Une fois que vous avez joué vos cartes et que vous n'avez plus de Héros ou d'Artefacts à acheter, ni de monstres à éliminer, placez les Héros joués et toutes les cartes restantes de votre main dans la défausse. Toute  et  non dépensée est perdue.

Piochez 5 cartes pour former la main de votre prochain tour. Si votre pioche personnelle est épuisée et que vous devez piocher des cartes, mélangez votre défausse pour reformer une pioche.

Le joueur assis à votre gauche peut maintenant jouer son tour.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur prend le dernier cristal d'Honneur de la réserve, cela déclenche la fin de la partie, qui se terminera après le tour du dernier joueur. En d'autres termes, chaque joueur devra avoir joué le même nombre de tours. Vous pouvez encore gagner de l'Honneur, même s'il n'y en a plus dans la réserve. Utilisez alors les cristaux d'Honneur supplémentaires fournis dans la boîte.

N'oubliez pas que les cartes que vous avez achetées vous rapportent également des points d'Honneur. La valeur d'Honneur de chaque carte est indiquée par un chiffre inscrit dans l'icône , située dans le coin inférieur gauche de la carte.

« Ses mots font pousser les fleurs et grandir les arbres. »

4

©2020 Studio B&B, Edinburgh, Scot. Tous droits réservés.

Lorsque la partie est terminée, faites la somme des points d'Honneur de tous vos Héros et Artefacts (main, pioche, défausse et cartes encore en jeu) et ajoutez-y les cristaux gagnés au fil de la partie. Le joueur qui a rassemblé le plus d'Honneur gagne la partie.

Si deux joueurs sont à égalité, celui qui a joué en dernier remporte l'égalité.

Glossaire

Runes  : les Runes permettent d'acheter des Héros et des Artefacts.

Héros : lorsque vous jouez un Héros de votre main, vous appliquez immédiatement l'effet indiqué sur sa carte. À la fin de votre tour, les cartes Héros sont défaussées.

Artefacts : lorsque vous jouez un Artefact de votre main, vous profitez immédiatement de son effet. À la fin de votre tour, celui-ci reste en jeu au lieu d'être défaussé. Vous pouvez utiliser son effet à chaque tour de jeu, tant que vous le contrôlez.

Contrôler : vous contrôlez un Artefact tant qu'il est en jeu devant vous, quel que soit le tour où vous l'avez joué. Les Artefacts peuvent être détruits. Vous ne contrôlez pas un Artefact qui se trouve dans votre main, dans votre pioche ou dans votre défausse.

Détruire : lorsqu'une carte est détruite, elle est placée dans votre défausse.

Puissance  : la Puissance permet d'éliminer des monstres et de récupérer leur récompense.

Monstres : vous pouvez éliminer les monstres de la ligne centrale en dépensant de la Puissance . Lorsque vous éliminez un monstre, gagnez la récompense indiquée et bannissez la carte dans le Néant.

Bannir : lorsqu'une carte est bannie, elle est placée dans le Néant (à l'exception des cartes Apprenti et Milice, qui sont rangées dans la boîte, ainsi que des cartes Mystique et Infanterie lourde qui sont remises dans leur pile de départ).

Le Néant : c'est l'endroit où vous placez les cartes bannies. Les monstres que vous éliminez sont envoyés dans le Néant.

Récompense : lorsque vous éliminez un monstre, vous gagnez sa récompense, souvent sous la forme d'Honneur .

Honneur  : l'Honneur détermine le vainqueur d'une partie d'*Ascension*. À la fin de la partie, faites la somme des points d'Honneur de toutes vos cartes et ajoutez-y les cristaux gagnés au fil du jeu. Le joueur qui a rassemblé le plus d'Honneur gagne la partie.

Illuminés : l'une des quatre factions du jeu. Les cartes Illuminé sont bleues.

Liés à la vie : l'une des quatre factions du jeu. Les cartes Lié à la vie sont vertes.

Mékas : l'une des quatre factions du jeu. Les cartes Méka sont marron.

Néant : l'une des quatre factions du jeu. Les cartes Néant sont violettes.

Union : les cartes avec l'effet « Union » bénéficient d'effets supplémentaires si vous jouez des Héros de la même faction lors du même tour.

F.A.Q.

Q : Quel est l'ordre à respecter pour les étapes qui suivent l'élimination d'un monstre ?

R : Vous devez d'abord l'envoyer dans le Néant. Ensuite, comblez immédiatement l'espace vacant de la ligne centrale avec la première carte de la pioche centrale. Enfin, obtenez les récompenses indiquées sur la carte du monstre éliminé.

Q : Que se passe-t-il lorsque j'élimine le Cultiste ? Combien de fois puis-je l'éliminer ?

R : Le Cultiste reste en permanence dans la zone des cartes toujours disponibles. Il n'est jamais envoyé dans le Néant. Vous pouvez l'éliminer plusieurs fois lors d'un même tour, tant que vous avez suffisamment de Puissance à dépenser pour cela. Par exemple, si vous avez généré , vous pouvez éliminer le Cultiste 4 fois d'affilée et gagner  à chaque fois.

Q : Dois-je dépenser toutes mes ressources lorsque j'achète une carte, ou puis-je en garder pour plus tard ?

R : Les Runes  et la Puissance  que vous générez peuvent être dépensées jusqu'à la fin de votre tour. Vous pouvez dépenser une partie de ces ressources pour acheter ou éliminer une carte, puis utiliser le reste de ces ressources lors du même tour, mais plus tard. Par exemple, si vous jouez 2 Mystiques pour générer , vous pouvez acheter un Héros qui coûte , puis, plus tard dans le même tour, un autre Héros qui coûte . Attention : vous perdez toute ressource non dépensée à la fin de votre tour.

Q : Lorsqu'il n'y a plus de cristaux d'Honneur dans la réserve, puis-je encore en gagner ?

R : Oui. Lorsque la réserve est épuisée, bien que cela déclenche la fin de partie, vous pouvez continuer à gagner de l'Honneur. Lorsqu'un joueur prend le dernier cristal d'Honneur, continuez à jouer jusqu'à la fin du tour de table en cours (donc jusqu'à ce que le dernier joueur ait joué son tour). Vous pouvez encore gagner de l'Honneur même s'il n'y a plus de cristaux dans la réserve. Utilisez pour cela les cristaux supplémentaires restés dans la boîte.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'il n'y a plus de cartes Mystique ou Infanterie lourde en réserve ? Puis-je en acquérir d'autres ?

R : Non. Vous êtes limité par le nombre de cartes existantes. S'il n'y en a plus, vous ne pouvez plus en acheter. Toutefois, si une carte Mystique ou Infanterie lourde est bannie, elle regagne sa pile de départ au lieu d'être envoyée dans le Néant, et redevient donc disponible à l'achat.

F.A.Q.

Q : Que se passe-t-il lorsqu'une carte quitte la ligne centrale au moment précis où un autre effet survient ?

R : Lorsqu'une carte quitte la ligne centrale, elle doit immédiatement être remplacée par la première carte de la pioche centrale. À chaque fois qu'un joueur doit prendre une décision, ou qu'un effet doit être résolu, il doit toujours y avoir 6 cartes dans la ligne centrale.

Q : Puis-je utiliser un effet de type « une fois par tour » pendant le tour d'un autre joueur ?

R : Non. Vous pouvez utiliser les effets des Artefacts que vous contrôlez uniquement durant votre tour.

Q : Si un Artefact me donne un effet de type « une fois par tour », dois-je l'utiliser dès que je remplis la condition indiquée ?

R : Non. Vous avez aussi le droit d'exercer cet effet plus tard pendant ce tour. Par exemple, si vous contrôlez Le Grand Œil, vous n'êtes pas obligé de piocher une carte dès le début de votre tour.

Q : Puis-je jouer un Apprenti pour gagner une Rune, puis le bannir avec un Initié du Néant ou un Arbitre du Précipice ?

R : Non. Les Héros que vous jouez à votre tour ne font plus partie de votre main. Ils restent devant vous jusqu'à la fin de votre tour, et sont ensuite envoyés dans votre défausse. Si vous voulez bannir une carte de votre main, vous ne pourrez ni la jouer, ni profiter de son effet.

Q : Que se passe-t-il si mon adversaire élimine un Tyran des Mers alors que je ne contrôle qu'un seul Artefact ?

R : Vous pouvez conserver cet Artefact.

Q : Si j'élimine Xeron, Duc des Mensonges, que deviennent les cartes que je récupère ? Puis-je les garder ? Les joueurs lésés piochent-ils des cartes de remplacement ?

R : Vous prenez une carte au hasard dans la main de chaque adversaire et vous l'ajoutez à votre propre main. Ces cartes sont maintenant les vôtres. Vous pouvez les jouer lors de votre tour. Les joueurs lésés ne piochent pas de carte de remplacement.

Variante Solo

Voici les règles que vous pouvez utiliser pour jouer en solo :

- Placez 50 cristaux d'Honneur dans la réserve.
- Placez 6 cartes sur la ligne centrale et jouez vos tours comme vous le feriez contre un adversaire.
- Lorsqu'une carte quitte la ligne centrale, faites glisser les cartes restantes vers la droite pour combler l'espace vacant. Ensuite, comblez le dernier espace vacant avec la première carte de la pioche centrale.
- Après chacun de vos tours, Samael, votre ennemi, joue son tour. Samael achète ou élimine les deux cartes qui se trouvent les plus à droite de la ligne centrale.
- Toutes les cartes acquises par Samael sont mises de côté. Vous les utiliserez à la fin de la partie pour compter son Honneur.
- Tous les monstres éliminés par Samael sont envoyés dans le Néant. Samael touche les points d'Honneur correspondant à leur récompense. Ignorez toutes les autres récompenses pour Samael.
- Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous ou Samael preniez le dernier cristal d'Honneur de la réserve. À la fin de ce tour, comparez votre total d'Honneur avec celui de Samael. Si vous avez plus d'Honneur que lui, vous avez gagné !

Crédits

Créateur d'Ascension™

Justin Gary

Équipe Conception et Développement

Brian Kibler, Gary Arant, Rob Dougherty, Ryan Sutherland, Jared Saramago, Jason Zila, John Fiorillo, Ryan O'Connor, Ian Estrin, Jeff Liu, Dave Baumgartner, Steve Terry, Will Garner, Darwin Kastle, Pete Baumgartner

Gestion de projet

Gary Arant, Mataio Wilson, George Rockwell III

Directeur créatif

George Rockwell III

Conception graphique

Denver Miller III, Jessica Eyler

Illustrations des cartes

Peter Klijn, Rod Mendez, Aaron Nakahara, Jakub Rebelka, Kristen Maslanka

Développement créatif

George Rockwell III, Justin Gary

Relations publiques

Bryan Hughes

Traduction française

Antoine Prono (Transludis)

Relecture française

Guillaume Dejonghe, Robin Leplumey

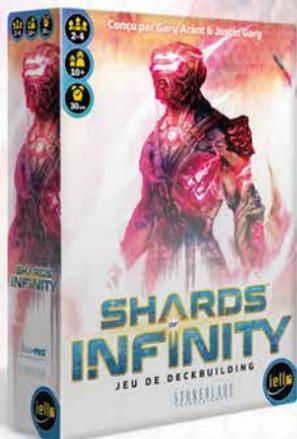
© 2020 Stone Blade Entertainment

© 2024 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France - www.iello.com

Tous droits réservés



Shards of Infinity est un jeu de deckbuilding qui associe un niveau de stratégie inégal à une personnalisation illimitée. Maîtrisez le pouvoir de l'Éclat de l'Infini ou éliminez vos opposants afin de remporter la victoire !

- > Formez vos armées en recrutant les alliés et les champions de quatre factions uniques.
- > Lancez des raids-éclair en enrôlant des mercenaires.
- > Maîtrisez l'Éclat de l'Infini... et déchaînez une puissance sans limites !

SHARDS OF INFINITY

JEU DE DECKBUILDING

STONEBLADE
ENTERTAINMENT

