



## RÈGLES DU JEU

### INTRODUCTION

*Les éclats s'étaient réveillés. Leurs voix surnaturelles résonnaient à nouveau dans les esprits de leurs maîtres, ravivant les feux de la guerre.*

*Rez, entraîné à résister à la corruption des éclats, fut témoin de la paranoïa et de la violence croissante des autres maîtres, qui préparaient leurs légions alors que la tension ne cessait de monter.*

*Résolu à empêcher une guerre sanglante, il décida de détruire les éclats. Il canalisa sa volonté dans sa lame écarlate et envoya une onde d'énergie destructrice à travers toute la planète, brisant les éclats en mille morceaux.*

*Malheureusement, ces fragments se transformèrent bientôt en ombres monstrueuses, à l'image de leurs anciens maîtres. Un nouvel ennemi venait de naître : les Ingeminex, adversaires de toutes les factions.*

*Vous êtes un maître des éclats, et le temps joue contre vous. Les Ingeminex massacrent les vôtres, des armées ennemies se massent à vos portes, et, chaque nuit, votre éclat vous assaille de visions. « Voici venir l'ultime guerre, murmure-t-il. Je t'offre le pouvoir d'écraser tes ennemis, de rassembler les éclats, et de régner sur le monde. À toi de saisir cette chance, ou de disparaître dans le néant. »*

Au-Delà de l'Horizon est une extension pour Shards of Infinity. Les règles qui suivent présentent exclusivement les ajouts propres à cette extension. Pour les règles complètes, consultez le livret de règles de Shards of Infinity ou rendez-vous à l'adresse suivante : [www.iello.com](http://www.iello.com)

## MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

- > **60 cartes, dont :**
  - > 30 cartes communes (bords noirs)
  - > 30 cartes Destinée (versos violets)

Avant de jouer, intégrez les 30 cartes communes à la pioche commune. Puis mélangez séparément les 30 cartes Destinée. Une fois que vous avez installé la rivière de cartes communes, révélez **6 cartes Destinée** au hasard : ce sont les cartes Destinée disponibles pour cette partie.

Sur la table, laissez un espace dédié aux cartes Ingeminex qui peuvent apparaître depuis la pioche commune. Si vous jouez sans l'extension *Les Reliques du Futur*, retirez du jeu la carte Ingeminex *Corruption* avant de commencer.



## CARTES DESTINÉE

Les cartes Destinée vous accordent des capacités spéciales. **Une fois par partie**, si vous avez atteint au moins **5** à votre tour, vous pouvez gagner l'une des cartes Destinée disponibles. Placez alors cette carte devant vous. Vous pouvez utiliser ses capacités jusqu'à la fin de la partie. Sauf mention contraire, vous ne pouvez gagner qu'une seule carte Destinée par partie, alors choisissez bien !



### Saurez-vous tirer parti des cartes Destinée ?

Gagner une carte Destinée ne coûte pas de ressources et peut se faire à n'importe quel moment de votre tour. Lorsque vous gagnez une carte Destinée disponible, elle **n'est pas** remplacée

par une nouvelle carte. Les derniers servis auront simplement moins de choix.

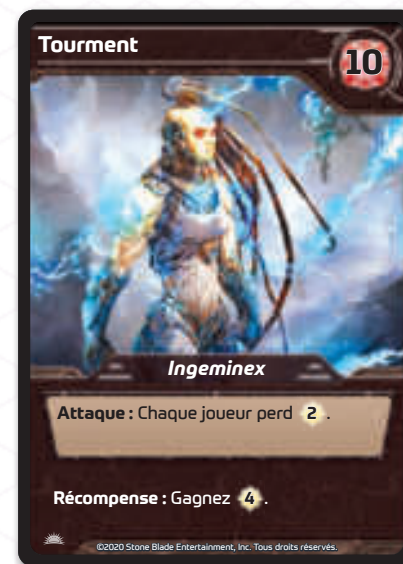
## LES INGEMINEX

*Les Ingeminex sont nés de la destruction des éclats. Ils ravagent le pays en usurpant les ombres de leurs anciens maîtres.*



Ils se dissimulent dans la pioche commune, attendant le bon moment pour frapper !

Lorsqu'une carte Ingeminex est révélée depuis la pioche commune, placez-la en dehors de la rivière, dans un espace dédié, mais piochez tout de même une nouvelle carte pour compléter la rivière. Il n'y a pas de limite au nombre d'Ingeminex en jeu : si de nouveaux Ingeminex apparaissent, placez-les à côté des autres.

Chaque Ingeminex a un effet d'attaque unique qui se déclenche une seule fois, à la fin du tour où il a été révélé. Cet effet affecte tous les joueurs, et pas seulement la personne qui termine son tour.



**Seul le joueur qui parvient à vaincre l'Ingeminex obtient la récompense indiquée !**

À votre tour, vous pouvez dépenser de la  pour vaincre un Ingeminex, à condition de lui assigner autant de  que sa valeur, indiquée dans le coin supérieur droit (comme si c'était un champion ennemi).



Quand il est vaincu, remettez-le sous la pioche commune et obtenez la récompense indiquée. Ne remplacez pas la carte vaincue par une nouvelle carte de la pioche commune. **Si vous éliminez un Ingeminex lors du tour où il a été révélé, ne résolvez pas son effet d'attaque.**

## F.A.Q.

**Q. Que se passe-t-il si j'utilise un effet (par exemple, celui de la carte Destinée Éclat Rebelle) pour recruter la première carte de la pioche commune, et qu'il s'agit d'un Ingeminex ?**

R. Lorsqu'un Ingeminex est révélé, il est immédiatement placé sur l'espace qui lui est dédié. Il ne peut pas se trouver dans une défausse, une main ou un deck. Placez donc d'abord l'Ingeminex sur son espace, puis révélez la carte suivante de la pioche commune et résolvez l'effet de recrutement.

**Q. Puis-je jouer avec la carte Corruption si je joue sans les reliques de l'extension Les Reliques du Futur ?**



R. Non. Vous ne pourrez pas profiter de la récompense de cette carte sans les reliques. C'est pourquoi nous vous conseillons de retirer la carte Corruption avant de jouer, ou de l'ignorer lorsqu'elle survient et de piocher une autre carte à la place.

**Q. Que faire lorsqu'une carte comme Duplicateur, Transporteur de la Légion ou Sentinelle de l'Oubli me demande de révéler la première carte de mon deck et que celui-ci est épuisé ?**

R. À tout moment, si votre deck est épuisé et que vous devez piocher ou en révéler la première carte, mélangez votre défausse pour reformer votre deck. Si vous devez piocher ou révéler plusieurs cartes et que votre deck s'épuise en plein milieu, mélangez votre défausse pour reformer votre deck et terminez de piocher ou de révéler le nombre de cartes requis.

**Q. Si j'élimine les Ingeminex Malice ou Agonie sans avoir 5, puis-je tout de même gagner une carte Destinée ? De même, si j'en ai déjà une, puis-je en gagner une autre ?**

R. Oui et oui. Ces récompenses ne sont pas soumises à la limite d'une carte Destinée par

partie. Vous gagnez donc une carte Destinée dans tous les cas, qui vient s'ajouter à celle(s) que vous avez déjà ou que vous obtiendrez ensuite.

**Q. Si l'effet de la carte Brûlure des Cendres est copié, la copie profite-t-elle du bonus de 3 ?**

R. Non. Copier un effet ne signifie pas que vous jouiez la même carte. Dans ce cas, la copie obtient 3 de base mais ne profite pas de 3 supplémentaires.

**Q. Comment fonctionnent les cartes Destinée et Ingeminex avec la campagne coopérative de l'extension L'Ombre du Salut ?**

R. Selon les règles habituelles. Un Ingeminex présente une menace supplémentaire ponctuelle pour votre équipe, mais les cartes Destinée peuvent vous donner des avantages importants !

**Q. Si un effet de jeu me permet de faire perdre de la vie à un joueur, comme Sentinelle de l'Oubli ou la carte Destinée Lié par les Chaînes, considère-t-on qu'il s'agit de dégâts non parés pour la carte Destinée Le Sang Appelle le Sang ?**

R. Non. La vie perdue à cause d'un effet de jeu ne compte pas comme des dégâts. Cette perte ne peut d'ailleurs pas être parée par un bouclier.

**Q. Que se passe-t-il si plusieurs joueurs tombent à 0 en même temps à cause d'une carte comme Lié par les Chaînes ?**

R. Si ce sont les derniers joueurs, la partie se termine sur une égalité.

**Q. Si une carte n'a aucun coût en énergie, comme c'est le cas pour les cristaux, les blasters et les reliques, est-ce une carte au coût pair ou impair ?**

R. Ni l'un ni l'autre. Elle n'est pas concernée par ce type d'indication.



## GLOSSAIRE

**Attaque :** Effet de carte Ingeminex qui se déclenche à la fin du tour où la carte a été révélée.

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

**Faction :** Chaque carte Allié et Champion appartient à l'une des cinq factions majeures : Homodeus, Ordre, Maquis, Spectra et Aion.

**Récompense :** Lorsque vous éliminez un Ingeminex en dépensant de la vie, vous obtenez immédiatement la récompense indiquée.

**Redresser :** L'inverse de Activer. Par défaut, vos champions activés sont redressés à la fin de votre tour. Si un effet vous permet de redresser un champion pendant votre tour, vous pouvez l'activer une fois supplémentaire.

**Reliques :** Cartes puissantes propres à chaque personnage, présentes dans l'extension Les Reliques du Futur. Vous pouvez recruter l'une de vos deux reliques potentielles lorsque vous avez 10 de maîtrise.

## CRÉDITS

**Conception principale**  
Justin Gary

**Développement principal**  
Jason Zila

**Développement additionnel**  
Gary Arant, Jared Saramago,  
Ryan Sutherland, Mataio Wilson

**Chefs de projet**  
Gary Arant, Mataio Wilson

**Conception graphique**  
Denver Miller III, Jessica Eyler, Kris Aubin

**Illustrations**  
Aaron Nakahara, Peter Klijn, Rod Mendez

**Développement créatif**  
Justin Gary, George Rockwell III

**Textes d'ambiance**  
George Rockwell III

**Relations publiques**  
Bryan Hughes

**Traduction française**  
Antoine Prono (Transludis)

**Relecture française**  
Maëva Debieu Rosas, Robin Houpiet

© 2021 Ultra PRO  
© 2022 IELLO pour la version française  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France  
www.iello.com