



ASCENSIONTM
DES ÂMES DÉCHAÎNÉES

RÈGLES DU JEU





INTRODUCTION

L'ombre de Deofol rôde encore sur Vigil. Samael est tombé mais ses exactions marqueront à jamais les fondations des royaumes. Ses suppôts survivants sont divisés et cachés mais fomentent encore quelque plan machiavélique. Alors que Vigil se rassemble contre les ennemis survivants, elle est menacée par une nouvelle ombre. Des spectres hantent les habitants et les préviennent d'une plus grande menace.

Les visiteurs d'Arha murmurent que l'au-delà est en émoi. Le gardien de la porte, Kythis, qui a accepté d'accompagner les damnés depuis la nuit des temps jusqu'à leur sépulture, a disparu. Désormais, une masse informe d'âmes tourmentées rôde entre les mondes.

Où est le gardien de la porte ? Samael avait délivré Kythis de son fardeau. Maintenant absent, il tente de se rebeller contre ses créateurs et n'a aucune envie de retourner à son labeur éternel. Dans les cieux, les constellations changent de position pour protester contre son absence.

Les enfants de la capitale rêvent d'une créature monstrueuse, assez grosse pour fondre des cieux et masquer le soleil. Ils décrivent un serpent volant qui hurle de mille voix, un destructeur de mondes. Des cultistes et des fanatiques multiplient les sacrifices, prédisant que le jour du jugement approche. *Des âmes déchainées* vont envahir le monde.

Vigil est attaquée de toute part par les vents de cette tempête nécromantique. L'appel aux héros résonne une fois de plus afin de terrasser les forces qui tentent de l'étouffer sous les ruines et le désespoir. Le culte doit être éradiqué. Les serviteurs de Samael qui restent doivent être éliminés avant qu'ils ne prolifèrent. La marée fantomatique doit être contenue et les forces du monde doivent former une coalition avant que le jour du jugement n'arrive.

La tempête menace. Qui parmi vous aura le courage de résister ?

BUT DU JEU

Dans *Ascension : des âmes déchaînées*, les joueurs incarnent des chefs de guerre qui combattent pour unir le royaume contre un ennemi commun. Chaque tour vous jouez des cartes de votre main pour générer des runes , de la force  et d'autres effets (comme le droit de piocher d'autres cartes). Vous pouvez dépenser des runes pour acquérir de nouvelles cartes pour votre paquet. La force est utilisée pour éliminer les monstres, ce qui vous rapporte de l'honneur et d'autres avantages. Les cartes que vous pouvez acquérir ou combattre changent en permanence et vous devez donc toujours prendre la bonne décision au bon moment.

CONTENU / MISE EN PLACE

- 1 plateau de jeu ;
- 50 cristaux :
 - 25 cristaux blancs de valeur 1 ;
 - 25 cristaux de valeur 5 ;
- 200 cartes :
 - 4 paquets de départ (8 apprentis et 2 milices dans chaque) ;
 - 59 cartes de base (1 cultiste, 6 fanatiques, 26 mystiques, 26 infanteries lourdes) ;
 - 101 cartes centrales.

1 à 4 joueurs peuvent participer à une partie d'*Ascension : des âmes déchaînées*.

Chaque joueur possède un paquet de départ qui contient 8 apprentis et 2 milices.

Chaque joueur mélange son paquet et pioche une main de 5 cartes (il reste donc 5 cartes dans son paquet).

Placez face visible les cartes de base (cultiste, fanatiques, mystiques et infanteries lourdes) sur l'emplacement qui leur est réservé sur le plateau de jeu. Ces cartes représentent les habitants de votre royaume et un joueur peut toujours en faire l'acquisition (mystiques et infanteries lourdes) ou les attaquer (fanatiques et cultiste).

Mélangez les cartes centrales et placez-les face cachée sur l'emplacement qui leur est réservé.

Du paquet central, piochez six cartes et placez-les face visible aux emplacements prévus du plateau de jeu. Ces six cartes constituent la ligne centrale.

À côté du paquet central se trouve le néant. Un monstre éliminé ou une carte bannie est placée face visible dans le néant.

Placez 30 points d'honneur par joueur à l'emplacement prévu du plateau. Les cristaux rouges valent 5 points et les cristaux blancs valent 1 point.

- 2 joueurs : 60 points d'honneur ;
- 3 joueurs : 90 points d'honneur ;
- 4 joueurs : 120 points d'honneur.

Déterminez au hasard le premier joueur.

MISE EN PLACE

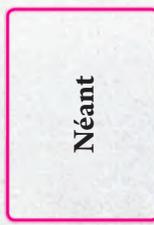


Cristaux d'honneur

Emplacement
de l'événement



Mystiques, infanteries lourdes,
cultiste et fanatiques.



Néant

Ligne centrale

Main de départ (5 cartes)



Paquet du joueur
(10 cartes : 8 apprentis, 2 milices)

Paquet du joueur (5 cartes)



HÉROS ET ARTEFACTS

FACTION

Il y a 4 factions différentes dans *Ascension* : méka, néant, illuminé et lié à la vie. Chacune représente un des mondes qui vient à votre secours.

EFFET

Quel effet a ce héros quand vous le jouez de votre main.

HONNEUR

Combien cette carte rapporte d'honneur lors du décompte final. À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus grand nombre de points d'honneur, sous forme de cristaux et de cartes, remporte la partie.

NOM



Les **héros** sont des champions que vous pourrez rallier à votre cause pour sauver le royaume de Vigil. Vous pouvez jouer autant de cartes de héros de votre main que vous le souhaitez durant votre tour. Lorsque vous jouez un héros de votre main, vous gagnez les effets indiqués sur sa carte. Elle reste devant vous durant tout votre tour et n'est défaussée qu'à la fin de celui-ci.

NOM



Les **artefacts** représentent les armes, les objets magiques et les machines fantastiques dont vous pourrez faire l'acquisition et que vous utiliserez durant la partie. À la différence des héros, lorsque vous jouez un artefact, il reste en jeu et continue à faire effet tant qu'il n'est pas défaussé ou banni. Vous pouvez jouer autant de cartes d'artefact de votre main que vous le souhaitez durant votre tour. Vous ne pouvez utiliser les effets d'un artefact que pendant votre tour (y compris celui où vous l'avez mis en jeu).

COÛT

Le nombre de runes à dépenser pour faire l'acquisition de la carte.

TEXTE D'AMBIANCE

Chaque faction possède son propre style de texte d'ambiance. Ces textes n'ont aucun effet sur le jeu.

SYMBOLE D'EXTENSION

La couleur du symbole indique combien d'exemplaires de cette carte existent dans le jeu.

- Unique
- Deux exemplaires
- Trois exemplaires
- Quatre exemplaires

MONSTRES ET ÉVÉNEMENTS

Les monstres dans *Des âmes déchâtées* sont composés des anciens serviteurs de Samael rendus fous par la défaite de ce dernier ainsi que par des esprits qui ont commencé à apparaître dans Vigil.

En éliminant les monstres, vous recevrez de l'honneur qui vous permettra de remporter la victoire. Lorsque vous gagnez de l'honneur en éliminant un monstre, prenez le nombre correspondant de cristaux d'honneur et placez-les devant vous.

FACTION

Le nom de la faction qui gagne en puissance lorsque cet événement est en cours.



EFFET

Cette règle s'applique à tous les joueurs lorsque l'événement est en cours.



FORCE

Combien de forces sont nécessaires pour éliminer le monstre.

RÉCOMPENSE

Ce que vous gagnez en éliminant le monstre et/ou les malus que subissent vos adversaires.

Les événements représentent des effets globaux qui changent la structure du monde. Lorsqu'un événement apparaît dans la ligne centrale, il est placé dans la zone appropriée du plateau de jeu où il devient l'événement en cours (il quitte donc la ligne centrale, où il est immédiatement remplacé par une carte du paquet central). Il ne peut y avoir qu'un seul événement à la fois. Lorsqu'un événement entre en jeu, le précédent est banni et placé dans le néant. Le nouvel événement devient l'événement en cours.

Les événements modifient les règles du jeu et le texte de l'événement en cours est valable pour tous les joueurs. Certaines cartes ont des effets différents selon l'événement en cours.

Exemple : Avènement d'Hedron indique : « Tous les artefacts sont aussi des artefacts méka ». Lorsque cet événement est en cours, tous les artefacts de tous les joueurs et tous les artefacts de la ligne centrale sont aussi considérés comme des artefacts méka. Lorsqu'un nouvel événement apparaît ou lorsque Avènement d'Hedron quitte le jeu, ses effets cessent immédiatement.

RÈGLES DU JEU

Principes de base

À tout moment, si votre paquet est vide et que vous devez piocher une carte ou révéler une carte du dessus de votre paquet, mélangez votre défausse et formez un nouveau paquet. Si le paquet central est vide, mélangez le néant et formez un nouveau paquet central.

Les cartes de héros jouées pendant votre tour ne sont défaussées qu'à la fin de votre tour (cela signifie que vous ne mélangez pas les cartes de héros que vous avez jouées durant votre tour si vous devez mélanger votre défausse pendant votre tour).

Les cartes dont vous faites l'acquisition sont placées dans votre défausse.

Lorsqu'une carte quitte la ligne centrale, remplacez-la immédiatement par la carte du dessus du paquet central, face visible. Faites-le avant de résoudre tout autre effet. Chaque fois qu'un joueur prend une décision, il doit y avoir 6 cartes dans la ligne centrale.

Certaines cartes prennent effet lorsqu'elles entrent dans la ligne centrale. Ces effets sont résolus immédiatement, y compris lors de la mise en place de la partie lorsque la ligne centrale est composée pour la première fois. Ces effets portent l'appellation « destin » et sont inscrites en blanc sur fond noir.

Décomposition d'un tour de jeu

De nombreuses cartes sont des exceptions aux règles du jeu. Si le texte d'une carte contredit une règle, c'est le texte de la carte qui l'emporte.

- 1) Jouez des cartes de votre main pour gagner des runes , de la force  et de l'honneur . Faites l'acquisition de héros et d'artefacts et placez-les dans votre défausse. Éliminez des monstres pour gagner des récompenses et de l'honneur.
- 2) Placez les cartes de héros joués ainsi que toutes les cartes qui vous restent en main dans votre défausse après avoir terminé votre tour.
- 3) Piochez 5 cartes de votre paquet.

Pour jouer un héros, placez simplement sa carte face visible devant vous, annoncez ses effets et suivez les indications de la carte. Tous les  et  gagnés restent disponibles jusqu'à la fin du tour (jusqu'à ce qu'ils soient dépensés). Jouer un héros de votre main ne coûte rien.

Exemple : le Drone constructeur indique : « Gagnez . Vous pouvez ajouter à votre main un artefact de votre défausse ». Lorsque vous jouez cette carte, vous devez décider immédiatement l'artefact que vous voulez reprendre en main (ou pas) mais vous pouvez attendre jusqu'à la fin du tour pour dépenser la  générée.

Les artefacts sont joués comme des héros à ceci près qu'ils restent en jeu et peuvent être utilisés à chaque tour, y compris celui où ils arrivent en jeu. Si un artefact possède plusieurs effets, chacun peut être utilisé une fois par tour.

Exemple : la Jarre spirituelle indique : « Une fois par tour, gagnez . Une fois par tour, lorsque vous éliminez un monstre de la ligne centrale, gagnez  ». Vous pouvez utiliser cet artefact pour produire de la force et plus tard dans le tour gagner une rune en utilisant le deuxième effet.

Acquérir des héros et des artefacts

Vous devez posséder des runes (\triangle) pour acquérir des héros et des artefacts. Les runes viennent des héros joués de votre main ou d'artefacts en jeu que vous possédez. Vous pouvez faire l'acquisition de plusieurs cartes du moment que vous possédez les runes nécessaires. Pour savoir combien une carte vous rapporte de runes, lisez ses effets. Si la carte vous permet de récupérer des runes, leur nombre sera indiqué dans le symbole de rune.



La Sirène de miel coûte 4 runes.



Vous gagnez 2 runes en jouant cette carte.

Vous pouvez acquérir des héros et des artefacts de la ligne centrale mais aussi acquérir des mystiques et des infanteries lourdes qui sont toujours disponibles. Lorsque vous faites l'acquisition d'une carte, placez-la dans votre défausse et (si c'était une carte de la ligne centrale) complétez la ligne centrale.

Éliminer des monstres

Pour éliminer un monstre, vous devez disposer de la force suffisante (générée par des cartes qui comportent de la \blacklozenge , comme l'infanterie lourde par exemple). La force d'une carte est indiquée dans ses effets. Les cartes qui génèrent de la force disposent du symbole de force qui contient la valeur de force générée.

Le coût de destruction d'un monstre est indiqué en haut à droite de la carte, dans un symbole de force.

Lorsque vous éliminez un monstre, vous gagnez une récompense. La plupart des récompenses sont des gains d'honneur indiqués par le symbole d'honneur (\star). Si un monstre a un autre effet qui fait partie de la récompense, il est résolu immédiatement une fois que la carte est remplacée dans la ligne centrale.

Quand un monstre est éliminé, placez-le dans le néant et remplacez-le dans la ligne centrale. Vous pouvez éliminer autant de monstres que vous le souhaitez durant votre tour si vous disposez de la force nécessaire.



L'Âme entravée demande une force de 3 pour être éliminée.

L'infanterie lourde génère une force de 2.



Le Cultiste est toujours disponible et peut être éliminé à tout moment. Il n'est jamais placé dans le néant. Il peut même être éliminé plusieurs fois par tour.

Trophée : certains monstres possèdent un type de récompense nommé Trophée. Lorsque vous éliminez un monstre qui dispose de cet effet, vous gagnez immédiatement l'honneur indiqué mais au lieu de bannir la carte du monstre, placez-la face visible devant vous. À tout moment, durant un de vos tours, vous pouvez bannir cette carte pour déclencher l'effet du trophée. Vous pouvez utiliser cet effet au tour où vous éliminez le monstre ou lors d'un tour ultérieur.

Exemple : les Destinées déchainées indiquent : « Récompense : gagnez ★. Trophée : vous pouvez bannir cette carte pour piocher deux cartes ». Lorsque vous éliminez les Destinées déchainées, gagnez immédiatement 5 honneur et posez la carte face visible devant vous. Vous pouvez la bannir immédiatement pour piocher deux cartes ou attendre un meilleur moment pour le faire.

Fanatique : le Fanatique est toujours disponible. Il possède un effet de trophée dépendant de l'événement en cours. Vous ne pouvez pas posséder plus d'un fanatique face visible devant vous. Si vous éliminez un fanatique alors que vous avez déjà un fanatique devant vous, vous gagnez l'honneur indiqué mais pas le trophée. Lorsqu'un fanatique est banni, il devient à nouveau disponible. Il n'est jamais placé dans le néant.

Fin du tour

Après avoir joué toutes les cartes de votre main que vous le souhaitez, fait l'acquisition de héros et d'artefacts et éliminé des monstres, placez les cartes de votre main qui vous restent dans la défausse (ainsi que tous les héros joués durant ce tour). Perdez tous les  et  qui vous restent.

Piochez cinq cartes pour reconstituer votre main. Si vous manquez de cartes et avez besoin d'en piocher plus, mélangez votre défausse et formez un nouveau paquet. Lorsque vous terminez votre tour, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre joue le sien.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand un certain nombre d'honneur a été gagné par les joueurs. Cette valeur dépend du nombre de joueurs :

Deux joueurs : 60 honneur.
Trois joueurs : 90 honneur.
Quatre joueurs : 120 honneur.

Placez sur le plateau de jeu le nombre de cristaux correspondant au début de la partie. Lorsque le dernier cristal est gagné, le jeu se termine à la fin du tour de table en cours (une fois que le dernier joueur a terminé son tour). Le dernier joueur est toujours celui qui se trouve à la droite du premier joueur. Ainsi, chaque joueur aura joué un nombre de tours identique durant la partie. Les joueurs gagnent encore de l'honneur même si la réserve est épuisée. Utilisez les cristaux surnuméraires si c'est nécessaire.

Les cartes dans le paquet de chaque joueur valent aussi de l'honneur. Cette valeur est indiquée par un nombre dans un symbole d'honneur (★) en bas à gauche de la carte. Lorsque la partie est terminée, comptez l'honneur de chaque héros et artefact (en incluant votre main, votre défausse, votre paquet et les artefacts en jeu). Le joueur qui possède le plus d'honneur à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, le dernier joueur à avoir joué parmi les ex-aequo remporte la partie (cela signifie que le premier joueur perd toutes les égalités, le deuxième perd sur les troisièmes et quatrièmes, etc.).

VARIANTES DE JEU

Jeu par équipe

Nombre de joueurs : 4 (2 équipes de 2).

Règles :

- Prenez 30 cristaux d'honneur par joueur.
- Les équipiers se font face.
- Votre équipier n'est pas affecté par les récompenses des monstres que vous éliminez (si vous éliminez une Âme toxique, votre équipier ne défausse pas de carte).
- Vous pouvez dépenser  supplémentaire lorsque vous faites l'acquisition d'une carte pour la placer dans la défausse de votre équipier au lieu de la vôtre.
- À la fin de la partie, ajoutez votre honneur à celui de votre équipier pour déterminer l'équipe gagnante.

Jeu en solitaire

Nombre de joueurs : 1 (vous combattez Némésis).

Règles :

- Prenez 50 cristaux d'honneur.
- Lorsqu'une carte apparaît dans la ligne centrale, elle est toujours placée à l'extrême gauche et toutes les autres cartes sont poussées vers la droite pour lui laisser la place. À la fin de chacun de vos tours, votre Némésis fait l'acquisition ou élimine (selon son type) les deux cartes les plus à droite de la ligne centrale.
- Toutes les cartes acquises par Némésis sont écartées du jeu et servent seulement à déterminer son honneur à la fin de la partie.
- Les monstres éliminés vont dans le néant et Némésis reçoit l'honneur correspondant mais les autres effets sont ignorés.
- Continuez ainsi jusqu'à ce que les cristaux soient épuisés. Comparez ensuite votre score avec celui de Némésis. Si votre total est supérieur au sien, vous remportez la partie.

RÈGLES DU JEU

Artefact : les artefacts sont les armes, les objets magiques et les machines fantastiques dont vous pouvez faire l'acquisition pour remporter des batailles. Après avoir joué un artefact de votre main, vous pouvez déclencher ses effets à chaque tour tant qu'il reste en jeu.

Bannir : lorsqu'une carte est bannie, elle rejoint le néant. Les monstres éliminés sont aussi bannis vers le néant. Les joueurs ne peuvent pas interagir avec les cartes du néant à moins qu'une carte le permette. Bannir de faibles cartes de votre paquet (tels que les apprentis et les milices) vous permet de ne garder que les cartes puissantes et de les piocher plus souvent. Les cartes toujours disponibles et celles de base ne vont jamais dans le néant si elles sont bannies. Les cartes de base sont écartées du jeu et les cartes toujours disponibles retournent dans leur paquet respectif.

Détruire : détruire signifie placer une carte dans la défausse et est le plus souvent utilisé par un effet qui cible un artefact.

Événement : les événements représentent des effets qui modifient la structure du monde et qui affectent tous les joueurs aussi longtemps qu'ils restent en jeu.

Force (🔱) : la force est l'une des deux ressources d'*Ascension*. La force est utilisée pour éliminer des monstres et gagner des récompenses.

Héros : les héros sont des champions dont vous faites l'acquisition pour vous aider dans votre quête pour sauver le royaume de Vigil. Lorsque vous jouez un héros de votre main, vous déclenchez les effets indiqués sur sa carte. Il rejoint la défausse à la fin du tour.

Honneur (★) : l'honneur est la clé de la victoire dans *Ascension*. Celui qui possède le plus d'honneur à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Monstre : les monstres sont les serviteurs du déchu qui tentent d'atteindre et de détruire votre monde. Éliminer des monstres vous accorde des récompenses, en particulier de l'honneur qui vous permet de gagner la partie.

Runes (△) : les runes sont une des deux ressources du monde d'*Ascension*. Les runes sont utilisées pour acquérir des héros et des artefacts que vous pouvez ensuite ajouter à votre paquet.

Trophée : le trophée est une récompense spéciale accordée par certains monstres. Lorsque vous éliminez un monstre à trophée, vous gagnez la récompense d'honneur immédiatement et vous placez la carte du monstre face visible devant vous. Vous pouvez la bannir à tout moment pour en déclencher les effets.

Vous voulez poser une question sur *Ascension* ? Vous voulez savoir ce qui se passe lorsqu'un limier fouineur entre dans la ligne centrale et que vous n'avez pas de paquet ?

Consultez la FAQ officielle d'*Ascension* sur <http://www.marabunta-games.com>

FOIRE AUX QUESTIONS

Questions générales

Que se passe-t-il lorsque je joue l'Avatar d'Aiyana et que je joue ensuite un Messager d'Aiyana dans le même tour ?

Vous réduisez simplement le coût du héros acheté de **1**. Le coût du héros est égal à sa valeur d'honneur et non son coût normal. Par exemple, acheter Cœur de lion de cette façon vous coûte **2**.

Que se passe-t-il lorsqu'un effet me fait défausser une carte pendant le tour d'un autre joueur alors que l'événement Avènement d'Arha est en cours ?

Vous devez défausser cette carte. L'événement n'affecte les joueurs que pendant leur tour.

Si j'ai utilisé les effets d'un artefact qui revient en main plus tard dans le tour, puis-je en utiliser de nouveau les effets ?

Oui. Si un artefact quitte le jeu et y revient ensuite, ses effets peuvent être déclenchés à nouveau.

Suis-je autorisé à bannir le Fanatique pour déclencher les effets de son trophée lorsque l'Avènement d'Hedron est en cours pendant le tour d'un autre joueur ?

Oui. Lorsqu'un artefact que vous contrôlez doit être détruit, si l'Avènement d'Hedron est en cours, vous pouvez bannir le fanatique pour éviter cette destruction (si un nouvel événement remplace l'Avènement d'Hedron au moment où un monstre doit détruire votre artefact, vous ne pouvez pas bannir le Fanatique. Avènement d'Hedron doit être en cours lorsque l'artefact est détruit).

Suis-je autorisé à bannir le Fanatique pour éviter qu'un artefact soit détruit par les effets d'une de mes cartes (comme le Lance-ferraille ou l'Auto-constructeur 5.0) ?

Non. Si le coût d'un effet implique la destruction d'un artefact, vous ne déclenchez cet effet que si ce coût est payé dans son intégralité.

Si j'élimine Némésis, puis-je reprendre un Fanatique du néant si je n'en possède pas encore un ?

Non. Les Fanatiques ne rejoignent jamais le néant. Si vous bannissez un Fanatique, il retourne à l'emplacement prévu du plateau de jeu.

Si je n'ai pas de paquet au moment où un limier fouineur entre dans la ligne centrale, que se passe-t-il ?

Si vous n'avez pas de paquet et qu'un effet vous demande de regarder la carte du dessus de votre paquet, mélangez la défausse et formez un nouveau paquet. Dans le cas du limier fouineur vous pouvez aussi décider de ne pas regarder de carte et donc de ne pas former un nouveau paquet.

Si l'Avènement d'Ogo devient l'événement en cours pendant mon tour, ses effets s'appliquent-ils au premier héros joué depuis le début du tour ?

Non. Les effets de l'Avènement d'Ogo affecteront le premier héros joué à partir du moment où l'événement devient l'événement en cours.

Si je joue un Ombremage et choisis de ne pas bannir de carte de ma main, puis-je tout de même bannir une carte de ma défausse si l'événement en cours est l'Avènement du néant ?

Oui.

En ce qui concerne l'Âme voleuse, qui choisit quel artefact est détruit en cas d'égalité ?
Le joueur qui contrôle les artefacts fait ce choix.

Si j'élimine un monstre de la ligne centrale et que l'Avènement du néant devient l'événement en cours, est-ce que je bénéficie du gain supplémentaire d'honneur ?

Non. L'avènement du néant doit être l'événement en cours au moment où le monstre est éliminé pour que cet effet se déclenche. En suivant ce principe, si la destruction d'un monstre remplace l'Avènement du néant par un autre événement, vous gagnez le bonus.

Problèmes de temporisation

Si plusieurs effets se déclenchent « immédiatement », dans quel ordre les résout-on ?

Les effets se résolvent dans l'ordre suivant :

- La carte de la ligne centrale est acquise et rejoint votre défausse ou le néant si elle est éliminée.
- Remplacez les cartes manquantes de la ligne centrale jusqu'à ce que les 6 emplacements soient remplis (en partant du paquet central). Un événement révélé devient l'événement en cours et est retiré de la ligne centrale. Tout événement en cours remplacé rejoint le néant.
- Gagnez les récompenses de monstre.
- Résolez les effets déclenchés par l'élimination d'un monstre ou par l'acquisition d'une carte de la ligne centrale.
- Résolez les effets de destin dans l'ordre dans lequel ils sont apparus.

Bannissement

Si je bannis une carte de ma main, puis-je encore l'utiliser pour en déclencher les effets ?

Non. Vous gagnez les effets d'une carte quand vous la jouez. Une fois que vous l'avez jouée, elle n'est plus dans votre main (et ne rejoint votre défausse qu'à la fin de votre tour).

Où vont les cartes de base et les cartes toujours disponibles lorsque je les bannis de mon paquet ?

Les cartes toujours disponibles retournent à leur emplacement sur le plateau de jeu (elles ne quittent jamais définitivement le jeu). Les cartes de base sont écartées de la partie et ne peuvent jamais y revenir.

CRÉDITS

Création du jeu *Ascension* :

Justin Gary

Création de la boîte *Des âmes déchainées* :

John Fiorillo

Développeur principal :

Brian Kibler

Développement et créations additionnelles :

Gary Arant, Jeff Liu, Mike Rosenberg

Site web et marketing :

Ryan O'Connor

Chef de projet graphique :

Geordie Tait

Illustration des cartes :

Eric Sabee

Testeurs :

Ian Estrin, Nic Barnhill, Ryan O'Connor, Joel Eddy, Cory Jennings, Brian Gouveia, Laura Finn, Jason Finn, Kevin McGuire, Igor Mimarich, Michael Zimmerman, Mark Bordenet, Jodi Bordenet, Chevee Dodd, Chris Warder, Chris Reikoff, Stephanie Sartore, Szymon Stecewicz, Eric Leath, Rori Preston, Brandon Wiczen, Scott Bolderson, Sarah Driesbach, Josh Driesbach, David Stull, Jeremy Hancoc, Keith Templ, Shannon Gill, Joseph Wiesenberg, Mike Lockwood, Ryan Marsh, Lauric Tan, Gary Weis, Alan Hickman, Randy Stevenson, James Graham, Cain Quigley, Cory Dawson, Aaron Clay, Ryan Croson, Meghan Croson, Brendan Burchell, Todd Fuist, Travis Dean, Jennifer Archer, Josh Robinson, Sean Massa, David Strutz, Brett Merchen, Jason Eaton, Rob Montague, Nate Bohn, Adam Kouzmanoff, Oliver Gehrmann, Aaron Duran, Aaron Barnard, Diana Barnard, Jennifer Alvin, Shawn Kirkham, Matthew Teer, Keith Carter, Jordan Kreyche, Ryan Hogan, Lauren Shiner, Brian Young, Mike Cartmill, Graden Golston-Kreyche, Joseph Skirmont, Will Sabo, Sean Fitton, Joe Renalo, Cedan Bourne, Ryan Champion, Tim Champion, Ross Rivard-Barnett, Adam White, Jim DiCamillo, Adam Nuss, Dave Levy, Chris Laude, Raquel Laude, Kim Schleyer, James R. Jeffery III, Chad Blunt, Heather Disch, Ty Turner, Richard Chang, James Day, Ryan Christner

Développeur principal de la propriété intellectuelle :

Justin Gary

Directeur artistique et développeur principal de la propriété intellectuelle de la boîte *Des âmes déchainées* :

Geordie Tait

Développement de la propriété intellectuelle additionnel :

Eric Sabee, John Fiorillo, Justin Gary, Brian Kibler, Mike Rosenberg

Textes d'ambiance :

Geordie Tait

Chef de projet principal :

Rob Dougherty

Livret de règles :

Justin Gary, Brian Kibler, John Fiorillo, Geordie Tait, Mike Rosenberg, Gary Arant, Jeff Liu



ASCENSIONTM

DES HÉROS ▲ IMMORTELS

L'affrontement monte d'un cran, désormais
les Héros Immortels sont de la partie.

À la fois une extension au jeu de base et un jeu à part entière pour jouer à 2 joueurs, *Ascension – Des Héros Immortels*, vous propose 183 nouvelles cartes (dont un nouveau type: les gemmes d'âme) pour enrichir vos parties.

Prochainement



Jouez partout, à tout moment,
grâce à l'application *Ascension*
pour iPhone® et iPad.™



- une App universelle, compatible iPhone et iPad
- développé pour l'écran Retina™
- intégration GameCenter
- puissante intelligence artificielle pour le jeu en solitaire
- jouable de 2 à 4 joueurs, en ligne ou sur le même support
- système au tour par tour, en mode asynchrone, idéal pour le jeu multi-joueur
- *Ascension : De la chute du Déchu* (Return of the Fallen), déjà disponible en achat in-app (directement dans le jeu)
- en anglais uniquement



SABEE